

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tinkara Belčič

Kakovost sinhronizacije in gledanost animiranih celovečernih filmov

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

**UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE**

Tinkara Belčič

Mentorica: doc. dr. Maruša Pušnik

Kakovost sinhronizacije in gledanost animiranih celovečernih filmov

Diplomsko delo

Ljubljana, 2010

Hvala

Evi,

bila si moja somentorica, ki žal ne more biti napisana na papirju, si pa zapisana v mojem spominu.

Očiju in mami,

brez vaju bi pozabila na pomen »papirja«.

Dejanu,

za čustveno podporo in spodbudo v dneh, ko sem obupavala.

Nataši, Nataši in Evi,

za lektoriranje slovenskega in angleškega dela.

Prijateljicam in prijateljem,

za vse plodne pogovore, razmišljanja in lastne izkušnje, ki so mi zelo pomagali.

Uslužbencem Mestne knjižnice Ljubljana,

da so našli redke in dobro skrite knjige o animaciji in sinhronizaciji.

Mentorici,

hvala za potrpljenje in učenje, kako se piše diplomu. Drugič mi bo šlo bolje tudi zaradi vas.

Kakovost sinhronizacije in gledanost animiranih celovečernih filmov

V slovenskih kinematografih se je prvi sinhronizirani animirani film pojavil leta 1995, temu je sledil sedemletni premor. Od leta 2002 pa se število sinhroniziranih animiranih celovečernih filmov iz leta v leto veča. Veča se tudi njihova gledanost. V svoji diplomski nalogi sem preučevala vplive na gledanost sinhroniziranih celovečernih filmov, in sicer glede na kakovost posameznih elementov sinhronizacije. Moja glavna teza je, da je gledanost višja, če je kakovost sinhronizacije boljša. Za preučevane elemente sem izbrala prevod in jezik, ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov, pristnost (barva in ton glasu) glasovnih interpretov, izbira posojevalcev glasov, razumljivost in humor. Kakšno je mnenje ljudi, sem preverjala z anketo, naredila pa sem tudi dva intervjuja z ustvarjalkama sinhroniziranih animiranih filmov za kinematografe in televizijo. Ugotovila sem, da kakovost posameznih elementov ne vpliva na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov, kar pomeni, da celotna kakovost sinhronizacije ni bistvena za ogled animiranega filma. Glavna teza diplomske naloge je torej zavrnjena.

Ključne besede: animacija, sinhronizacija, kakovost sinhronizacije, vpliv kakovosti sinhronizacije na gledanost

Slovenian dubbing quality and rating of animated movies

The first animated movie at the cinema in Slovenia was in 1995, after that there was none for seven years. Since 2002 the number of dubbed animations and also its rating has increased every year. In my thesis I look at the different influences on rating from the point of quality of all the separate elements that complete dubbing. My main thesis is that the rating is higher if the quality is better, and contrary, if the quality is poor, the rating is lower. For my research I chose the following elements: translation and language, matching of the words with the moving lips of animated characters, choice of interpreters, comprehension and humour. I found out what people think with a questionnaire. I also made two interviews, one with Helena Petelin, who works with dubbing in films at the cinema and the other with Andreja Hafner, who works with dubbing in films on television. I found out that quality of elements does not influence on the rating of dubbed animated movies that means that the dubbing quality of animated movies is not crucial for watching an animated movie.

Key words: animation, dubbing, dubbing quality, influence of dubbing on rating

1 UVOD	7
2 KULTURNO-ZGODOVINSKE SPREMEMBE KINEMATOGRAFOV	9
2. 1 Zаметki filmskih predstav po svetu	9
2. 2 Zаметki filmskih predstav v Sloveniji	10
2. 3 Razvoj multipleksa	11
2. 3 Razvoj animacije	12
2. 4 Razvoj sinhronizacije	14
2. 5 Zgodovinski razvoj animacije in sinhronizacije v Sloveniji	16
3 KULTURNI VIDIK FILMA	19
3. 1 Medijska reprezentacija in medijski učinki	19
3. 2 Filmsko občinstvo	23
3. 3 Kaj vpliva na recepcijo filma pri občinstvu	24
3. 4 Kaj vpliva na recepcijo filma pri otrocih	28
3. 5 Distributerji in zaposleni v sinhronizacijskih studiih kot kulturni posredniki	30
3. 6 Produkcijски vidik nastanka filma	31
3. 7 Produkcijски vidik nastanka animiranega filma	34
4 ANIMACIJA	36
4. 1 Kaj je animacija	36
4. 2 Vrste in tehnike animacije	39
5 SINHRONIZACIJA	42
5. 1 Kaj je sinhronizacija	42
5. 2 Razumevanje informacij pri sinhronizaciji in podnaslavljanju	42
5. 3 Estetski videz sinhronizacije in podnaslavljanja	44
5. 4 Učenijski učinki sinhronizacije in podnaslavljanja	44
6 ŠTUDIJA UČINKOV GLEDANJA SINHRONIZIRANIH ANIMIRANIH FILMOV	46
6. 1 Metodološke zastavke	46
6. 2 Podatki Koloseja o gledanosti sinhroniziranih celovečernih animiranih filmov	47
6. 3 Raziskava mnenj o kakovosti animiranih filmov	50
6. 3. 1 Splošni podatki o gledanosti in poznavanju sinhroniziranih animiranih filmov	50
6. 3. 2 Kakovost sinhronizacije – prevod in jezik	53
6. 3. 4 Kakovost sinhronizacije – izbira glasov	57
6. 3. 5 Kakovost sinhronizacije – razumljivost	60
6. 3. 6 Kakovost sinhronizacije – pristnost	61

6. 3. 7 Kakovost sinhronizacije – humor in smešnost-----	63
6. 3. 8 Mnenje oseb, ki vozijo otroke v kino, o sinhronizaciji -----	64
6. 4 Diskusija-----	67
7 ZAKLJUČEK-----	70
8 LITERATURA -----	73
PRILOGE-----	76
Priloga A: Vprašalnik o kakovosti sinhronizacije pri animiranih filmih -----	76
Priloga B: Zapis intervjuja z direktorico Studia Ritem Heleno Petelin, 30. 9. 2009, v njeni pisarni v Studiu Ritem-----	83
Priloga C: Zapis intervjuja z urednico animiranih oddaj na RTV SLO, Andrejo Hafner, 20. 10. 2009 na RTV -----	94

1 UVOD

Mnogi otroci v fazi odraščanja gledajo animirane filme, katerih zahtevnost se stopnjuje z njihovo starostjo. Prav tako pa se stopnjuje količina govorenega besedila karakterjev. Države uporabljajo postopek sinhronizacije zato, da tujejezične risanke v maternem jeziku približajo otrokom. Z vsakim prevodom se nekaj izgubi, pri prevajanju animiranih filmov pa je potrebno paziti še, da se beseda ujema s premikanjem ust narisanege lika. Predvidevam, da kakovost sinhronizacije vpliva na gledanost animiranih filmov, sinhroniziranih v slovenščino. Sem pa ne spada kakovost izdelave, saj se pri sinhronizaciji animiranih risank ne spremeni nič drugega kot jezik. S kakovostjo sinhronizacije mislim kakovost prevajanja, izbiro posojevalca glasov likom, razumevanje izgovorjave, pristnost in humor v risankah.

V diplomski nalogi se bom posvetila preverjanju kakovosti slovenske sinhronizacije in njenemu vplivu na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov v Sloveniji. Naša država nima dolge zgodovine sinhroniziranja, prva dela so sinhronizirali leta 1977 na RTV Slovenija, po svetu pa že pred drugo svetovno vojno. Slovenija je tudi majhna država in tako predstavlja majhen trg, ki ne prinaša ogromnega dobička. Prva sinhronizirana animirana risanka je prišla v kinematograf na Slovenskem leta 1995, 18 let po prvi sinhronizaciji na televiziji. Slovenci kot narod nismo navajeni sinhronizacije, podnapise imamo tako na televiziji kot v kinematografih. Vsi narodi, ki sinhronizirajo animirane ali igrane filme, morajo paziti, da se besede ujemajo s premikanjem ust igralcev ali likov, saj sta film ali animacija posneta na podlagi originalnega jezika – slovenščina pa je zelo poseben in trd jezik za igranje z besedami.

Namen mojega diplomskega dela je preučiti, kako kakovost sinhronizacije vpliva na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov. H kakovosti spadajo izbira posojevalcev glasov, dober prevod, ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov, razumljivost, smešnost in pristnost (barva in ton glasu).

Teza mojega diplomskega dela je, da kakovost sinhronizacije vpliva na gledanost slovenskih sinhroniziranih animiranih filmov. Boljša kot je sinhronizacija (ta je odvisna od izbire posojevalcev glasov, ustreznega prevoda, ujemanja besed z ustnicami narisanih likov, smešnosti, razumljivosti in pristnosti), več ljudi se odloči, da si bodo šli

v kinematograf ogledat ta animirani film. In obratno: slabša kot je kakovost sinhronizacije, nižja je gledanost sinhroniziranega animiranega filma.

Diplomska naloga je razdeljena na pet sklopov. V prvem so predstavljene kulturno-zgodovinske spremembe kinematografov po svetu in v Sloveniji, v drugem je opisan kulturni vidik filma, filmskega občinstva in kulturnih posrednikov, tretji je posvečen predstavitvi animacije, v četrtem pišem o sinhronizaciji ter o razlikah in podobnostih s podnaslavljanjem. V sklopu raziskovanja pa sem naredila poglobljena intervjuja z direktorico studia Ritem, Heleno Petelin, ki se ukvarja s sinhronizacijo Disneyjevih celovečernih animiranih filmov, in Andrejo Hafner, urednico animiranih oddaj na RTV Slovenija.

Izvedla sem tudi raziskavo o kakovosti sinhronizacije in vplivih kakovosti sinhronizacije na gledanost med naključnimi 98 osebami. Anketa je bila dostopna preko spleta, odgovori pa so se samodejno shranjevali. Preučila sem tudi podatke o obiskanosti posameznih kinopredstav, ki so mi jih posredovali iz Koloseja. Razlika v številu kupljenih vstopnic, ki povedo dejansko število oseb, ki so si ogledale animirani film, in mnenje o kakovosti, ki vpliva na gledanost, se zelo razlikujeta.

2 KULTURNO-ZGODOVINSKE SPREMEMBE KINEMATOGRAFOV

Spremembe pomena kinematografa ter spreminjanje njegovega načina in moči vplivanja na občinstvo so pomembni dejavniki pri merjenju gledanosti sinhroniziranih animiranih filmov. Prav tako so pomembne specifične lastnosti medija, njegove možnosti in vpliv na gledalce, preden vstopijo v dvorano in ko jo zapuščajo. Poseben pomen ima dandanes tudi razvoj multipleksa, kjer se mešajo zabava, predstave in nakupovanje.

2.1 Zаметki filmskih predstav po svetu

Prvič v zgodovini so lahko šli v kino le povabljeni, ko sta 28. decembra 1895 v pariški kavarni *Boulevard des Capucines* brata August in Louise Lumiere prvič uprizorila filmsko predstavo (Šimenc 1996, 7). V tistem času so potujoči prikazovalci predvajali filme po gostilnah, hotelih in pivnicah. Namen srečevanja je bilo druženje. Okoli leta 1905 pa so začeli odpirati dvorane, ki so bile namenjene samo predvajanju filmov (Mihelič 2005, 22).

Kot piše Mihelič (2005, 22), so na ameriških tleh na začetku 20. stoletja neuspešne majhne trgovine in skladišča začeli preurejati v manjše kinematografe, ki so običajno imeli manj kot 200 sedežev. Poimenovali so jih nickelodeoni; ime so dobili po ceni vstopnice, kajti nikel je bil takrat denarna enota in cena vstopnice je bila dva nikla. Nizka cena vstopnice je bila prilagojena množičnemu občinstvu, ki so ga sestavljali večinoma priseljenci in nižji sloj prebivalstva. Dvorane so odpirali v mestnih delavskih četrtih, namen druženja pa je bil (samo) ogled filma. Filme so sicer še naprej predvajali v gledališčih in potujočih kinematografih, vendar so bili ti dražji.

Nelmes (v Šimenc 1996, 16) dodaja, da so že okoli leta 1908 prikazovalci začeli načrtovati večje in boljše dvorane, ki so jih imenovali kinopalače in kjer so imeli daljše sporede. Začeli so uporabljati dva projektorja, zato so odpuščali delavce, ki so do takrat zabavali občinstvo med menjavami zvitkov. Glasbena spremljava filma z orkestrom in orglami je bila prav tako namenjena ustvarjanju drugačne atmosfere od tiste, ki je vladala v nickelodeonih. Tudi arhitektura takšnih kinopalač je obiskovalcem iz delavskega in srednjega razreda dajala nenavaden vtis razkošja in veličastja.

V primerjavi s sinhroniziranimi filmi so bili nemi filmi zgolj polizdelki. V končni izdelek so jih spremenili šele v kinodvoranah z vso spremljavo. Zvočni film je prišel v kinematografe kot končni izdelek in je bil popolnoma neodvisen od prikazovalca in identičen po vseh kinodvoranah. S pojavom zvočnega filma konec 20-ih let 20. stoletja (ameriški film *Pevec jazza*, 6. oktober 1927) so tako spremljevalni orkestri postali odveč (Mihelič 2005, 23).

Gospodarska kriza v 30-ih letih prejšnjega stoletja je prinesla konec kinopalač, saj si niso več mogli privoščiti uniformiranih hostes, ki so gledalce pospremile do sedežev. Upravniki kinodvoran so tako potrebovali dodaten zaslužek in so v preddverjih začeli prodajati bonbone, pijačo in pokovko. To je pripomoglo k temu, da so krizo sploh lahko prebrodili. V odmoru med filmom so gledalcem ponujali pijačo in prigrizke. Omislili so si tudi dvojni program – za ceno ene vstopnice si je gledalec lahko ogledal dva filma. Tudi danes lahko opazimo, da se kinematografi poslužujejo podobnih prijemov in akcij, ugotavlja Mihelič (2005, 23).

2.2 Zametki filmskih predstav v Sloveniji

Kot pravi Brenk (1979, 13), so v Sloveniji to novo tehnično čudo lahko prvič občudovali v Mariboru 26. oktobra 1896, v pivnici pivovarne Götz, v Ljubljani pa 16. novembra istega leta, v salonu hotela Pri Maliču (današnji kino Komuna in veleblagovnica Nama). Šimenc (1996, 24–25) opisuje, da so v zgodnjih letih filmskega razvoja potujoči kinematografi prirejali predstave po kavarnah, hotelih, gostilnah in cirkuških šotorih, v Ljubljani npr. v salonu hotela Pri Maliču, v steklenem salonu Kazine, na tivolskem zabaviščnem prostoru – »v nalašč za to projektirani z največjim udobjem opremljeni projekcijski lopi z električno razsvetljavo«, kot je pisalo v časniškem oglasu. Sčasoma so filme predvajali tudi v prostorih, ki so jih podjetni trgovci uredili v »stalne« kinematografe.

Prvi stalni kinematograf v Sloveniji je leta 1906 ustanovil priznani fotograf Davorin Rovšek, in sicer v veliki dvorani hotela Union. Vendar ni zdržal konkurence tujih potujočih tekmecev. Preselil se je v dvoranico Hotela Ilirija, vpeljal celo prve predstave za šolsko mladino »z izbranim poučnim sporedom«, a tudi tam mu ni šlo dobro od rok. Leta 1908 je z bratom ustanovil prvi slovenski »potovalni kinematograf« in z njim

obiskoval mesta in trge na Kranjskem, leta 1909 pa so odprli Kino Ideal (kasneje Kino Moskva in danes Komuna), ki je neprekinjeno deloval do leta 1943 (Šimenc 1996, 28).

V Sloveniji so bili lastniki kinematografov večinoma tujci, ki so, po podatkih filmskega zgodovinarja Janka Travena (v Šimenc 1996, 26), gostovali v Ljubljani od nekaj dni do enega meseca; predstave so trajale eno uro, občinstvo pa je videlo 15 do 20 filmov. Večinoma so bili to dokumentarni posnetki, ki jih danes gledamo npr. v televizijskem dnevniku, nekaj pa je bilo tudi igranih.

Janko Traven (v Šimenc 1996, 29) ugotavlja, da je kinematograf tedaj še prodril v duševnost naših ljudi. Občinstvu so ugajali filmski prizori, ki so predvsem zabavali, kot so »prepiri in borjenje, valovito obrežje s kopajočo se mladino, telovadba in igre, razhod otrok iz šole ali potnikov z vlaka in parnika, gibanje prometa na mestnih ulicah« itn. Seveda pa ti filmi niso bili narejeni po meri naših ljudi: prinašali so okolje evropskih velemest in trenutne podobe iz življenja evropskega meščanstva. Najbrž so se potujoči filmarji tega zavedali, saj so med »evropskimi« filmi kdaj pa kdaj pokazali tudi nekaj metrov »razgledov« ali »panoram«, mimogrede posnetih v krajih, kjer so predvajali filme, in tako gledalce še bolj pritegnili.

Kot zaključuje Šimenc (1996, 29), se torej Slovenci do leta 1918 nismo poklicno ukvarjali s snemanjem filmov. Vso filmsko gradivo, posneto na naših tleh, so naredili tuji snemalci. Nespodbudne kulturne, gospodarske in politične razmere so opravile svoje; slovenski kraji so bili za veliko monarhijo navsezadnje le provinca. Za nas je bilo zelo pomembno, da so prihajali k nam, še posebej v Ljubljano, veliki evropski potujoči kinematografi, ki se sicer niso zlahka odpravljali globlje v deželo. To je pomagalo slovenski kulturni javnosti, da je lahko vsaj sledila razvoju filma in filmske umetnosti v svetu. K temu so pripomogle še dobre prometne zveze in bližina dveh distribucijskih središč – Dunaja in Trsta.

2.3 Razvoj multipleksa

Nazadnje so si prikazovalci omislili kinematograf, ki je lociran izven mestnih središč in ima več dvoran za ogleda filmov. Poimenovali so ga multipleks. Nove kinocentre so postavili v nakupovalna središča ali pa v njihovo neposredno bližino (Gomery v Mihelič

2005, 26). Multipleksi so se torej pojavili kot odgovor na vse manjši obisk v kinematografih. Tako je kino z multipleksi doživel nekakšen preporod.

Multipleks je vrsta kinematografa, katerega osnovna značilnost je, da ima več dvoran za predvajanje filmov v istem objektu. Za predhodnika multipleksa velja t. i. *twin cinema*, torej kino z dvema dvoranama, ki so ga v ZDA odprli že leta 1963. Štiri leta kasneje so predstavili kino s štirimi, leta 1969 pa še s šestimi dvoranami.

Kmalu zatem so začeli načrtovati kinematografe z do dvanajstimi dvoranami (Jowett v Mihelič 2005, 27). Kljub temu da so se multipleksi začeli pojavljati že v 60-ih letih, postanejo dominantna oblika prikazovanja od konca 80-ih let naprej. V zadnjem času se pojavljajo tudi megapleksi. To so večji kinematografi z več kot šestnajstimi dvoranami. Multipleks je prinesel nov princip predvajanja filmov, ki se je izkazal za zelo uspešnega. Govorimo lahko, da se je z multipleksi želelo kino približati širšemu občinstvu. Zato so se tako v ZDA kot tudi v Evropi začele postavljati vedno večje, urejene in privlačne dvorane. Gradnja multipleksov, filmskih centrov z istim vhodom v več kinodvoran in s pripadajočimi nakupovalnimi in drugimi površinami, je izboljšala splošno raven kino dogodka, hkrati pa spremenila tudi sistem prikazovanja filmov in filmsko publiko (Mihelič 2005, 24).

2.4 Razvoj animacije

Pomen kinematografov se je oblikoval dolgo časa, še preden pa je dobil končno obliko, so bili najdeni zametki animacije, ki jo danes lahko spremljamo v različnih medijih. Razvoj animacije od risb v kamnu do premikajočih se slik na filmskem traku je dolgotrajen proces, poznavanje pa je pomembno za mojo diplomsko nalogo. Ker morajo sinhronizatorji iskati besede, ki se ujemajo s premikanjem ustnic likov, ki so narisani po originalni verziji, je od kakovosti sinhronizacije odvisno, koliko ljudi si bo končni izdelek dejansko ogledalo. Nove iznajdbe in temeljito poznavanje človekovih čutil, predvsem očesa, so omogočile, da lahko danes nemoteno gledamo tridimenzionalno gibanje živali na platnu. Vse skupaj pa se je začelo že v Egiptu.

Predhodnike današnjih komičnih stripov lahko najdemo že na egipčanskih okrasnih zidovih iz leta 2000 pr. n. št. Na stenskem opažu sta narisana dva rokoborca med borbo v različnih prijemih. Tudi na najbolj znani ilustraciji Leonarda da Vincija iz leta 1490

lahko vidimo, kako bi izgledali človeški udje v različnih položajih. Japonci so za nepretrgano pripovedovanje zgodb uporabljali pergament (James 2009).

Prave animacije ne bi mogli doseči, če ne bi najprej razumeli osnovnega delovanja človeškega očesa: percepcije vida. Prvič je to sposobnost očesa predstavil Francoz Paul Roget, ki je izumil *thaumatrope*. To je bil kolut, ki je imel na obeh straneh pritrjeno vrvico ali zatič. Na eni strani koluta je bila ptica, na drugi pa prazna kletka. Ko se je kolut zavrtil, se je ptica pojavila v kletki. S tem je dokazal, da oko podobo obdrži v spominu, če je izpostavljeno seriji slikic, ki jih gleda eno po eno (James 1997).

James (1997) dodaja, da so nove iznajdbe pripomogle k animaciji. *Phenakistoscope*, ki ga je izumil Joseph Plateau leta 1826, je bila okrogla kartica z režami na robu. Gledalec je držal kartico nad ogledalom in gledal skozi reže, ko se je kartica vrtela. Serije risb na robu kartice so gledalcu prikazale zaporedje podob, ki pa so se spremenile v premikajoči se objekt. *Zeotrope* je uporabljal isto tehniko. Leta 1869 je Pierre Desvignes vstavil več listov z risbami na notranjo stran valja, podobnega bobnu. Boben se je vrtel okoli osi, gledalec pa je strmel skozi odprtino na vrhu. Figure na risbah v notranjosti so čudežno oživele. Izum kamere in projektorja Thomasa A. Edisona in ostalih je dosegel prvi praktični smisel delanja animacije. Kljub temu je bila animacija še vedno narejena za preproste namene.

Pionirji animacije so po podatkih Franklinovega inštituta iz leta 1999 Winsor McCay iz ZDA ter Emile Cohl in George Melies iz Francije. Nekateri imajo McCayev *Sinking of the Lusitania* iz leta 1918 za prvi animirani film. Prve animacije, ki so se začele pojavljati pred 1910, so nastale iz preprostih risb, fotografiranih vsaka zase. To je bilo zelo naporno delo, saj je bilo potrebnih na stotine slik za minuto filma. Razvoj celuloida (celuloidne folije) okoli leta 1913 je hitro poenostavil animacijo. Namesto številnih slik je animator lahko zdaj narisal sestavljeno ozadje in/ali ospredje ter med plasti folije dodajal like (ker je folija prozorna) – razen tam, kjer so bile slike naslikane. Od tedaj naprej so ozadje lahko narisali samo enkrat in so premikali le like. Z uporabo folije so animatorji ustvarili iluzijo globine prostora, še posebej, če so bili v ospredju posamezni elementi postavljeni v okvire.

Walt Disney je animacijo dvignil na novo raven. Bil je prvi animator, ki je svojim risankam dodal zvok. Premierna je bila risanka Steamboat Willie leta 1928. Leta 1937 je posnel svoj prvi celovečerni animirani film Sneguljčica in sedem palčkov (Franklin Institut 1999).

S predstavitvijo računalnikov je animacija spet dobila nov pomen. Večina sodobnih filmov vključuje elemente animacije kot del posebnih učinkov. Tovarna igrač (orig. Toy story), 1995, je bil prvi celovečerni animirani film, narejen samo na računalniku (Franklin Institut 1999). Z izumom osebnih računalnikov je postalo mogoče, da lahko vsak povprečen človek naredi animacijo.

2.5 Razvoj sinhronizacije

S predstavitvijo govorjenih filmov, konec 1920, so bili filmski producenti po vsem svetu soočeni z izzivom, kako mednarodno tržiti svoje produkte. Nemi film je imel mednarodni značaj in kartice z besedilom je bilo lahko nadomestiti v drugem jeziku. Pri govorjenih filmih, kjer je bila zgodba predstavljena ne samo vizualno, ampak tudi z dialogi, je bilo potrebno poiskati načine, ki bi podrli jezikovne pregrade (Pahlke-Grygier 2004).

Pahlke-Grygier (2004) razlaga, da so producenti eksperimentirali s tremi različicami. Najbolj preprost način je bilo podnaslavljanje, ki je lahko preneslo samo del vsebine. Drugi (zelo drag) način je bil, da so ponovno posneli celoten film v drugem jeziku. Okoli leta 1932 je tehnika sinhroniziranja tako napredovala, da se je lahko postavila po robu prvima dvema načinoma. V Nemčiji sta se razvila sinhronizacijska centra v Münchnu in Berlinu.

Sinhronizacijski centri v Nemčiji niso doživeli uspeha do leta 1945. Ob koncu tretjega rajha, ko so v Nemčiji dominirali nemški kinoprogrami, je bilo najtežje videti dela, ki niso bila še nikjer prej predvajana. Originalna verzija s podnapisi je bila predvajana, a publika filma ni dobro sprejela. Vzrok za to je bil, da obiskovalci kina niso razumeli originalnega jezika, podnapisi pa so jih motili. Sinhronizacija se je spet razširila po vojni kot osrednja znamka nemške filmske industrije (Pahlke-Grygier 2004). Filme, narejene v različnih državah, so sinhronizirali v različnih studiih po vsej Nemčiji.

Kot alternativa visokim stroškom postopka se je že pri prvih govornih filmih ponujala možnost kasnejše sinhronizacije. To je nov način produkcije, kjer so dialogi v drugem jeziku. Čeprav ta tehnika še ni bila zelo razširjena, so bili leta 1930 v nemških kinematografih že predvajani ameriški filmi, popolnoma sinhronizirani v nemščino. Od leta 1932 naprej je tehnika sinhroniziranja napredovala in postala dominantna metoda prevajanja filmov (Weise Wand 2009).

Izbira med sinhronizacijo in podnaslavljanjem je bila najprej vprašanje stroškov, dražja sinhronizacija se je splačala samo na velikih enojezičnih področjih, predvsem v Nemčiji pa so bila odločilna nacionalistična čustva. Najbolj so se bali, da bi v filmska gledališča vdrla angleščina in francoščina, kar bi lahko povzročilo pretiran tuj kulturni vpliv (Weise Wand 2009).

Reakcije na zamenjavo originalnega glasu z nadomestnim so bile od otroške razlage tega presenečenja, da »je kot v pravljici, kjer čarovnik med spanjem zamenja možgane«, do močne jeze nekaterih, ki se ne morejo sprijazniti z estetskim glediščem te vrste prevajanja filmov. Ne ozirajo se na užitek ob edinstveni stvaritvi, ampak govorijo o ponaredbi, prevari in popačenosti (Weise Wand 2009).

Glavni argument, ki se najprej pojavi pri kritikah sinhronizacije, je izguba umetniške vsebine in avtentičnosti. Ko gledamo Američane ali Francoze v nemško govorečih filmih, nekateri trdijo, da s tem »ni zgrajen most, ampak ustvarjena razpoka«. Nemi film je vtisnil v zavest, da si z njim predstavljamo drug svet, in nova znanja so bila koristna. Takoj ko jezik filma ni spadal v jezikovni krog filma, je prišlo do disonance med obliko in vsebino, med notranjo zgradbo in zunanjim izgledom. Te pregrade se ni dalo nikoli prekoračiti. Rezultat tega je, da sinhroniziran film ne predstavlja umetniške vsebine (Berliner Tagblatt 1934 v Weise Wand).

Prevedljive so besede, ampak »tuje mentalitete se pa ne da prenesti«. Zato sinhronizatorji v 30-ih letih 20. stoletja tega niso niti poskušali. Zato je prišlo tudi do tega, da so se besede v drugem jeziku ujemale s premikanjem ustnic, vsebina pa je bila drugačna (Weise Wand 2009).

Nasprotovanje ameriškim filmom se je po drugi svetovni vojni v hipu spremenilo. Od 1940 so veljale intenzivne omejitve in prepovedi. Nemčija ni več sinhronizirala filmov, ampak je pošiljala propagandne filme v zasedene države. Najslabši časi za sinhronizacijo so prišli po vojni. Vso filmsko gospodarstvo so začeli nadzorovati okupatorji. Že v juliju 1945 je bilo v ameriški coni ustanovljeno prvo filmsko gledališče, ki je imelo licenco za predvajanje filma (Weise Wand 2009).

Originalni ton, s katerim so bili predvajani ameriški filmi, ni imel vpliva na občinstvo, ki je razumelo komaj polovico. Zato so filme najprej podnaslovili, potem pa predstavili še sinhronizirano verzijo. Podjetja, ki so sinhronizirala filme, so pripadala tistemu delu filmske industrije, ki je bila licenciran prvi – še pred domačimi filmskimi producenti (1946/47) in osebami, ki so filme posojale za ogled (1948). To prioriteto je lahko razumeti, saj je film igral odločilno vlogo v kulturni politiki zmagovalcev. V 50-ih in 60-ih letih 20. stoletja je na sinhronizacijo padla senca, vendar ne zaradi tehničnega primanjkljaja ali umetniške kvalitete, ampak zaradi ideološke obravnave, ki so jo filmi nudili in ki je ponekod vodila do popačenja originala. Neprimerni filmi oziroma filmi, ki žalijo nacionalno pripadnost, so bili cenzurirani (Weise Wand 2009).

V 70-ih letih 20. stoletja je kvaliteta sinhronizacije dosegla najnižjo točko. Zahtevni filmi niso bili namerno slabo sinhronizirani, ampak zato, da bi zabavali občinstvo. Sinhronizacija je bila del kulturnega propada v tistem času. Iz kulturnega procesa prevajanja je kasneje nastalo barbarstvo. Danes sinhronizaciji spet pripadata ugled in spoštovanje. Kritiki niso pripeljali sinhronizacije tako daleč, da bi ves postopek postavili pod vprašaj. Pri tem mora sinhronizacija svoje gradivo na nek način spremeniti, ker preveč odstopa od prevoda. Sinhronizacija izdaja najmanj toliko o kulturi, kateri je namenjena, kot o tisti, v kateri je narejen original. To je tehnika akustičnega prebarvanja (Weise Wand 2009).

2.6 Zgodovinski razvoj animacije in sinhronizacije v Sloveniji

Tako kot sta se razvijali animacija in sinhronizacija po svetu, sta se z nekajletno zamudo začeli razvijati tudi v Sloveniji.

Novinar in soustvarjalec mladinskega televizijskega programa Janko Kos (v Pohar 1996, 150) opisuje, kako je na avstrijski televiziji videl oddajo, v kateri je karikaturist

risal na steklen zaslon, postavljen pred kamero. Seveda je stal za stekleno ploščo, premazano s črnim prahom, tako da ga ni bilo mogoče videti. Videla se je le risba, ki je sproti nastajala.

Ko sem to pripovedoval v ljubljanski mladinski redakciji, smo sklenili poskusiti tudi mi. Kako zelo so si prizadevali scenski delavci, preden so naposled odkrili, kako bi bilo mogoče risati na steklo. Risal sem na plošči, postavljeni na dve stojali. Filip je že porisano steklo sproti zamenjaval z novim, še »neomadeževanim«. Risal sem pravljico, seveda živo, ton je bil posnet že prej, a v studiu ga nismo slišali. Za eno oddajo oziroma pravljico je bilo treba porisati in zamenjati tudi po petdeset črno premazanih steklenih plošč. Seveda sem za njimi stal »zakrinkan«, ves v črnem, da me ni bilo mogoče opaziti skozi nastajajočo črto. Še sreča, da se steklo pred menoj ni nikoli zlomilo. Kakšen pretres bi bili doživeli mladi gledalci, ko bi zagledali mene in opazili »trik« (Kos v Pohar 1996, 150).

To je bil prvi zapis o poskusu animacije na Televiziji Slovenija, o začetkih sinhronizacije na TV SLO pa sem se pogovarjala z urednico animiranih oddaj Andrejo Hafner (2009). Povedala mi je (Hafner 2009), da so na začetku sinhronizirali samo krajše, 5–10-minutne risanke, kjer ni bilo dialogov, ampak je zgodbice interpretiral samo en glas – pripovedovalec. Posnete so bile na filmski trak, zvočni zapis pa je bil posnet na perfo traku¹. Za sinhronost sta se morala filmski in perfo trak ujeti, kar pa je bilo veliko težje kot danes, ko so vsi ti zapisi elektronski in lahko ujameš sinhronost vsakega posameznega stavka. To pomeni, da lahko igralci, kadar je potrebno popraviti napako, le-to popravljajo pri posameznih replikah, včasih pa se igralec ni smel zmotiti, ker je moral ponavljati besedilo cele zgodbice, da se je ujela sinhronost. Zato smo bili zelo omejeni pri izbiri igralcev. Prve sinhronizirane nanizanke s pripovedovalcem so bile Cvetlične zgodbe, Mala čebelica, Pravljice o čarobni žogi, Simon v deželi risb s kreda, Stare japonske pravljice ter Jakec in čarobna lučka med letoma 1975 in 1978. Risanke so se potem spreminjale, v njih se je pojavljalo čedalje več junakov, odkar pa je posamezne sličice začel risati računalnik in ne več umetnikova roka, se je animacija bliskovito razširila.

¹ Perfo trak – trak, na katerem je bil samo zvočni zapis.

Prva polurna sinhronizirana risanka je bila Čbelica Maja, delo se je pričelo leta 1977. Bilo je veliko dialogov, zato so potrebovali tudi precejšnje število igralcev. Sinhronizacija je potekala v Viba filmu. Čbelica Maja je bila ena prvih daljših animiranih serij za otroke in je doživela predvajanje domala v vseh svetovnih televizijskih hišah.

Sinhronizacija je pomemben dejavnik predvsem pri narodih z majhnim jezikovnim področjem, kjer je še posebej pomembna materinščina pri vzgoji mladih gledalcev. Produkcija animiranih oddaj je zaradi zapletenosti postopka in ogromnega finančnega vložka predvsem domena velikih narodov. To pomeni, da je večina risank v originalu v angleščini, nemščini, španščini, francoščini. Za manjše narode je zato pri odkupu licence sinhronizacija dolgotrajen tehnični postopek in seveda temu primeren finančni zalogaj.

3 KULTURNI VIDIK FILMA

Slovenci smo se morali v zgodovini boriti za lasten jezik, zdaj pa brez težav poslušamo filme v tujih jezikih, ker smo se tako navadili. Popačenke in tujke uporabljamo tudi v pogovornem jeziku brez slabe vesti. Ovira pri sinhronizaciji je majhno število oseb, ki so strokovno usposobljene za glasovne interprete ali posojevalce glasov likom ali igralcem. Če bi sinhronizirali vse filme, bi se glasovi začeli hitro ponavljati, kar bi zmedlo gledalce. Ne obstajajo niti načini, s katerimi bi se zainteresirani amaterji lahko usposobili za posojanje glasu. Da bi bolje razumeli pomembnost vseh opisanih elementov, moramo najprej poznati produkcijo filma, še posebej pa produkcijo animiranega filma.

3.1 Medijska reprezentacija in medijski učinki

Reprezentiranje in razumevanje medijev se razlikuje od posameznika do posameznika, od družbenih okoliščin in kulturnega ozadja. Start Hall (2004, 35) v članku *Delo reprezentacije* predstavi omenjeni pojem takole: »Reprezentacija je ključni del procesa, v katerem člani iste kulture proizvajajo pomen in si jih izmenjujejo. Vključuje uporabo jezika, znakov in podob, ki štejejo za stvari ali jih predstavljajo.« Kako se jezik uporablja za reprezentacijo sveta, obstajajo tri teorije: reflektivna, pri kateri jezik odsliskava pomen, ki že obstaja, intencionalna, pri kateri izraža pomen, ki ga je ustvarjalec sam načrtoval, in konstruktivistična, ki pravi, da pomen oblikujemo v jeziku in z njegovo pomočjo.

Obstajata tudi dva procesa oziroma sistema reprezentacije. Prvi je sistem, v katerem vsakovrstni predmeti, ljudje in dogodki korelirajo z vrsto konceptov oziroma duševnih reprezentacij, ki jih imamo v glavi. Brez njih sveta sploh ne bi mogli smiselno interpretirati. Pomen je torej po Hallu (2004, 37) odvisen predvsem od sistema konceptov in podob, ki se oblikujejo v naših mislih in ki lahko nadomeščajo oziroma reprezentirajo svet ter nam omogočajo, da takrat govorimo o stvareh, ki so v naši glavi, kot tudi o tistih zunaj nje.

»Zgolj konceptualni zemljevid (ista kultura) ni dovolj. Pomene in koncepte moramo biti sposobni tudi reprezentirati in si jih izmenjavati, kar lahko naredimo le, če imamo dostop do skupnega jezika. Jezik je torej 'drugi' sistem reprezentacije, ki sodeluje v

splošnem procesu konstruiranja pomena,« razlaga Hall (2004, 38). Oba sistema reprezentacij sta pomembna tudi za razumevanje sinhronizacije, kjer se prepleta kultura države, ki je naredila originalni animirani film, s kulturo države, ki je prevedla govorjeno besedo v svoj jezik. Hkrati mora biti sinhronizacija za boljše in lažje vživljanje v vsebino prilagojena drugi kulturi, pa še prevajalci besedila morajo biti pozorni na ujemanje premikanja ustnic narisanih likov z govorom. To ni lahka naloga, ker so kulturne razlike med posameznimi državami in narodi velike, kar se dobro vidi na primeru humorja. Nekateri imajo raje tuji kot slovenski humor, zato jim je na primer bolj všeč originalna ameriška različica kot pa sinhronizirana – prevedena in slovenski kulturi prirejena, približana verzija.

Splošni strokovni izraz po Hallu (2004, 38), ki ga uporabljamo za besede, zvoke in podobe z določenim pomenom, je znak. Znak nadomešča oziroma predstavlja koncepte in konceptualne odnose med njimi, s podobo, ki jo imamo v glavi, pa ustvarjajo pomenske sisteme naše kulture. Vizualne znake imenujemo ikonske znake. To pomeni, da so po obliki vsaj deloma podobni predmetu, osebi ali dogodku, na katerega se nanašajo. Pisne ali govorjene znake pa po drugi strani imenujemo indeksni (Hall 2004, 40).

Kakšne vplive imajo mediji na občinstvo in kako lahko te vplive merimo, je odvisno od tega, za katero teorijo in metodo se bomo odločili pri raziskavi. Od tega je odvisno, ali razumemo gledalca kot aktivnega ali pasivnega, v kolikšni meri vplivajo mediji ter na kakšne načine, posredno ali neposredno, koliko prenesejo dobljene informacije v lastno življenje. Veliko pa je odvisno tudi od starosti gledalca in njegovih že pridobljenih izkušenj.

Kako mediji reprezentirajo videno, lahko izmerimo in prepoznamo z različnimi teorijami in metodami, ki najbolj ustrezajo določeni teoriji. Značilnost medijskih študij je bila tako uporaba kvantitativnih metod v empirični raziskavi ter zaupanje in vera v merjenje medijskih učinkov in vplivov, ki naj bi jih množični mediji imeli na posameznikovo obnašanje. Te študije so promovirale možnost kvantificiranja resničnosti. Empirične raziskave množičnih komunikacij so sledile principu t. i. »nevtralne« raziskave, pri kateri je bilo razumevanje komunikacije kot golega prenosa. Raziskave množičnega komuniciranja, pogosto označene kot »administrativno-empirične« raziskave, so bile raziskave, usmerjene v kratkoročno merjenje, v

posameznika, v vedenjske/behavioristične značilnosti kakor tudi v merjenje mnenja ter še zlasti v učinke množičnih komunikacij. Znotraj tega pristopa raziskovalci (Lazarsfeld) razumejo svoje naloge kot pretežno tehnično naravnane (»meriti« realnost), medtem ko ignorirajo kontekst (medijske) kulture ter same vrednote, ki so dale zagon in kapital raziskovalnemu vprašanju. Vzpon empiričnih medijskih raziskav leži v kontekstu družbenih in političnih potreb po znanju o moči informacij ter njihovi vlogi pri nadziranju družbe. Kritiki medijsko-empiričnih raziskav običajno poudarjajo, da te ne ponujajo nikakršne interpretacije in konceptualizacije družbenega sistema kot celote. Svoje raziskave osnujejo na dveh predpostavkah: 1. vsi kulturološki fenomeni so merljivi in 2. vprašanja je dovoljeno zastavljati le znotraj sistema (ki je, glede medijskega polja, komercialen). Administrativno množičnokomunikacijsko raziskovanje očitno ni imelo teoretičnega okvira za kritično ocenjevanje vloge medijev v kateri koli družbi (Volčič 2008, 78).

Hipodermična (podkožna) igla trdi, da mediji *direktno* (neposredno) in *kratkoročno* ter *univerzalno* vplivajo na bralce, gledalce in poslušalce. Lazarsfeld je zastavil vprašanje o učinkih in vplivih množičnih medijev v družbi ter o učinkih, ki jih imajo mediji na občinstvo. Zagovarja t. i. »dvostopenjski model vplivanja«, ki trdi, da mediji vplivajo, a še bolj vplivajo medijski voditelji. Gerbner (1973 v Volčič 2008, 79) je s kultivacijsko teorijo poskušal dokazati, da za občinstvo podobe realnosti oblikujejo koncepti realne realnosti. Gerbner in ostali trdijo, da mediji vplivajo na družbeno konstrukcijo realnosti, s tem da kultivirajo določene vrednote in stališča. Gledalci z močno izpostavljenostjo medijem zaznavajo »realni svet« s pomočjo televizijske terminologije. Kultivacijska teorija, osnovana na analizah filmskega nasilja, je našla visoko stopnjo korelacije med količino gledanja televizije in stopnjo nasilja, ki so jo ljudje dojemali v zunanjem svetu. Na kratko, pri *uses and gratifications* oz. *teoriji zadovoljevanja potreb* raziskovalci zastavljajo vprašanje, kaj delamo z mediji in kako jih uporabljamo. Teorija zadovoljevanja potreb izhaja iz prepričanja, da za množično komuniciranje niso osrednjega pomena ustvarjanje in pošiljanje sporočila niti sporočilnost sama, temveč izbira, sprejemanje in način odgovora s strani publike. Za metodo raziskovanja uporabljajo pregledovanja. Osnovna predpostavka raziskave je, da imajo mediji funkcije, ljudje pa potrebe in jih skušajo zadovoljiti. Te študije raje zastavljajo vprašanje »Kaj ljudje počnejo z mediji?«, kot pa da bi se osredotočile na medijske učinke, kot npr. »Kaj mediji naredijo ljudem?«. Tukaj se zastavlja zgolj vprašanje, zakaj

ljudje marajo to, kar dobijo (znotraj obstoječe komercialne medijske strukture). Manjkajo pa vprašanja, kot so: kaj še bi ljudje brali/gledali/poslušali, če bi le imeli možnost. Raziskovalci teorije *agenda setting* oz. *prednostnega tematiziranja* trdijo, da množični mediji fokusirajo našo pozornost na določene življenjske vsebine ter nam s tem »nameščajo« pozornost, delo, našo zainteresiranost. Množični mediji so tisti, ki nam narekujejo, o čem je potrebno razmišljati (Volčič 2008, 79–80).

Jensen in Rosengren (1996) v svojem članku govorita o petih tradicijah raziskovanja občinstva: raziskovanje učinkov, raziskovanje *uses and gratifications*, literarna kritika, kulturološke študije in analiza recepcije. Med seboj jih primerjata glede na tip teorije, sporočilo, občinstvo, družbeni sistem, tip metodologije, vrsto pristopa, tehniko analize in način predstavitve.

Teorije družbenega tipa so razvijali v glavnem znotraj tradicij raziskovanja učinkov in raziskovanja *U&G*, pogosto na podlagi bolj splošnih psiholoških, socialnopsiholoških in socioloških teorij. Ponavadi so oblikovane kot grafični in statični modeli procesov vpliva, katerih elemente in medsebojne zveze lahko preverjamo s formaliziranimi postopki. Teorije humanističnega tipa pa nasprotno izhajajo v glavnem iz tradicij literarne kritike in kulturnih študij. So sistematični opisi načina posredovanja posebnih pomenov recipientom v konkretnem družbenem kontekstu (Jensen in Rosengren 1996, 314).

Če poskušamo strniti sodoben teoretski razvoj v petih raziskovalnih tradicijah, o katerih teče beseda, lahko predvsem rečemo, da vseh pet tradicij člane občinstva pojmuje kot vse bolj aktivne in selektivne v uporabi in interpretaciji množično-medijskih sporočil. Metaforično bi lahko dejali, da naj bi občinstva bolj kot razbiralasporočila iz medijev, vpisovala zelo različne pomene v množično posredovane tekste. Hkrati pa se zdi, da je družbeni kontekst vse pomembnejši v oblikovanju tako občinstva, množično-medijskih žanrov in institucij kot tudi interakcije med mediji in recipienti (Jensen in Rosengren 1996, 316–317).

Družboslovno raziskovanje občinstva je uspelo, enkrat bolj, drugič manj, diferencirati koncepcije makrodružbenega sistema, medijsko institucionalnega okolja in občinstva kot družbenopsiholoških entitet. Prav na tej osnovi družboslovje izvaja replikabilne študije na reprezentativnih vzorcih skrbno definiranih populacij občinstva. Na drugi

strani pa so humanistične študije občinstva ponudile izdelane teorije pomena in reprezentacij, da bi razložile smisel, ki ga občinstva vežejo na medijsko vsebino in ki lahko služi pojasnjevanju kognitivnih in behaviorističnih učinkov medijske uporabe. Nedavne študije recepcije so uspešno preiskovale tudi empirične recipiente kot socialne in psihološke entitete, ki mislijo, čutijo in delujejo na podoben način, kot delujejo osebe v tekstualnem diskurzu (Jensen in Rosengren 1996, 317).

Ob poskusu povzetka metodoloških podobnosti in razlik med našimi petimi raziskovalnimi tradicijami smo presenečeni nad podobnostmi med funkcijami eksperimentalnega raziskovanja v raziskovanju vpliva in študijah U&G na eni strani ter podobnostmi med funkcijami empirično kvalitativnega pristopa literarnih študij, kulturnih študij in študij recepcije na drugi strani (Jensen in Rosengren 1996, 320).

V obeh primerih (eksperimentalnega raziskovanja in empirično kvalitativnega pristopa) je z intenzivnim in natančnim opazovanjem majhnega števila izbranih enot ustvarjeno novo vedenje o dogajanju v določenih okoliščinah. Pri dogajanju gre za občinstva, ki dano medijsko vsebino opremljajo z določenimi pomeni; ti pomeni po svoje lahko oblikujejo in vplivajo na kognicijo in obnašanje določenih članov občinstva (Jensen in Rosengren 1996, 320).

3.2 Filmsko občinstvo

Mihelič (2005, 22) ugotavlja, da smo si z nakupom vstopnice z drugimi obiskovalci zagotovili udeležbo v predstavi in s tem za kratek čas pristali na to, da smo del množice. S to množico praviloma nimamo skupnega nič drugega razen sodelovanja v voajerizmu. Obstaja tudi drugačen način, da gremo v kino – tako da se pustimo dvakrat fascinirati: s podobo in z njenim okoljem, kakor da bi imeli dve telesi hkrati. Narcisistično, ki gleda in se zgublja v bližnjem zrcalu, in perverzno telo, ki z veseljem fetišizira – ne podobe, pač pa tisto, kar jo presega: zrno zvoka, dvorano, črnino, temno množico drugih teles, svetlobne žarke, prihod, odhod.

Ellis (1997, 41) temu dodaja, da nas fascinira sam film, hkrati pa vsa tista množica ljudi, ki si jih prav tako ogledujemo kot film. V sami množici vidimo spektakel, ki pa še dodatno povečuje obisk kinematografa po principu *tam je veliko ljudi, zagotovo se nekaj dogaja, pojdimo še mi pogledat*. Relativno mirno sedenje v polmraku kinodvorane nas

opremi s posebnim odnosom do tistega, kar se bo dogajalo na platnu, in nas pripravi na skoraj hipnotično izkušnjo, primerljivo s sanjanjem in sanjarjenjem.

Med trajanjem filma nas nič ne zmoti (razen grizljanja pokovke in piska mobitela). Barthes (1987, 9) temu pravi filmska osuplost, kinematografska hipnoza: biti moramo v zgodbi. Film si ogledamo skupaj z anonimnimi drugimi, s katerimi nimamo skupnega nič drugega kot to, da smo v istem kinematografu oz. dvorani in da gledamo isti film. Kino nam s tem nudi posebno izkušnjo, in sicer izkušnjo z množico, v kateri smo tudi mi, in smo hkrati sami (Ellis 1997, 28).

Ellis (1997) govori o *stikih občinstva*: ko se del občinstva ali vsa publika odzove na film, npr. s smehom. Včasih se v kinu smejimo drugim in ne le filmu. Včasih nas drugi vzpodbudijo k temu, da se tudi mi sproščeno nasmejimo. Na nek način nam dajo dovoljenje za smeh. Gledanje filma v prazni oz. napol polni dvorani je zelo nelagodno. Občutek imamo, da nas nekdo gleda, kar je lahko neprijetno. Enako kot je pri gledanju filma v kinematografu pomembna prisotnost občinstva, je bistveno tudi to, da nam, na videz paradoksalno, kino nudi še obratno možnost – relativno izolacijo in zasebnost. Kino je tako postal izkušnja množice z občutkom pripadnosti in osamljenosti. Gledalec in gledalka za čas filma izstopita iz prostora, časa in skrbi vsakdana. Prav občutek zasebnosti je eden od glavnih motivov obiskovanja kinopredstav in eden najpomembnejših vidikov kulture obiskovanja kina in z njo povezanega posebnega tipa družabnega življenja.

Italijanski teoretik filma Renato May (v Jovanović 2008, 113–114) pojasnjuje filmsko doživetje kot aktivnost filmskega gledalca. »Filma ne doživljamo, kakor to pogosto mislijo, z neposrednim vplivom slik s platna, ampak proces doživljanja leži v samem gledalcu. V gledalcu se film začne in tudi končuje, vendar prek tiste točke, v kateri se fiziološke poti prebijejo k sferi občutij: iz objektivnega sveta v svet posameznika.«

3.3 Kaj vpliva na recepcijo filma pri občinstvu

Animirani filmi so specifični in imajo zato ožjo ciljno publiko. Če pa dodamo še sinhronizacijo, se število oseb, ki si bodo prišle ogledat ta film, še zmanjša v primerjavi z obiskom igranih filmov s podnapisi. Zato je pomembno vedeti, zakaj se lahko posameznik odloči, da si bo ogledal nek film. Le kakšen vpliv imajo sinhronizirani animirani filmi na starše, ki pripeljejo svoje otroke v kino, in sicer ne na predstavo

filma, ki bi si ga ogledali sami po lastni presoji. Že začetna misel, da tega ne gledajo zaradi sebe, spremeni njihov pogled na animirani film, ki se že zaradi starosti razlikuje od pogleda navdušenega otroka, ki komaj čaka, da se začne, in ves film doživeto spremlja z vzkliki, smehom in žalostjo ter ga obvezno nagradi z aplavzom. Otrokova čustvenost in vpletenost v zgodbo pa konec koncev zadovolji vsakega starša in potrdi, da je bila njegova odločitev vseeno dobra. Po mojem mnenju je pomembna tako vsebinska umestitev v besedilo kot dosedanje izkušnje gledalca. Začne pa se za vse enako. Vsak gledalec pride v kinodvorano s svojimi pričakovanji in kulturnimi vzorci. Usede se na svoj sedež in se prepusti dogodkom na platnu. Ti na posamezne osebe v dvorani različno vplivajo; odvisno, s katero teorijo pogledamo na situacijo.

Althusserjeva teorija medijev kot ideološkega aparata je bila povzeta v klasični filmski teoriji in preučuje, kako kino vpliva na gledalce, z analiziranjem kinematografskega besedila. Te teorije so predvidevale, da bo občinstvo pasivno sprejelo ideološko sporočilo filma. Socialna identiteta in posameznik kot subjekt nista upoštevana, kot tudi ne okoliščine in socialni ali zgodovinski okvir. Kritika klasične teorije je, da gledalec ne igra nobene vloge pri oblikovanju pomena filma. Anderson Wagnerjeva (2008) pa je zagovornica recepcijske teorije, ki zavrača klasični konstrukt gledalca in se osredotoča na gledalca v materialnem svetu in na to, kako dejansko bere in razume medijski tekst. Recepcijska teorija bolj temelji na zgodovini kot na filozofiji in čuti, da je njena prva skrb razkriti, kako gledalci dejansko reagirajo na film.

Klasična filmska teorija razume film kot medij, ki vpliva na ideologijo, zato je preveč usmerjena v samo besedilo, iz katerega naj bi bil po klasični teoriji ustvarjen pomen, ki determinira tudi odziv gledalcev. Drugi teoretični pogled se osredotoča na bralca in preučuje, kako značilnosti posameznika vplivajo na njegove izkušnje in način branja filmskih sporočil. Teorije, osredotočene na bralce, računajo na različne interpretacije med samimi bralci, ampak vseeno težijo tudi k temu, da bi posplošile individualne interakcije s tekstom, ne pa da bi kontekstualizirale bralne izkušnje. Janet Staiger (1992, 45–48) predlaga tretji pristop, ki naj bi bil vsebinsko orientiran, upošteval pa bi tudi zgodovinske okoliščine, ki so vplivale na sprejem, in bi umestil bralca/gledalca v kontekst. Vsebinsko orientirane teorije preiskujejo vse, od individualnih pozicij subjektov, načina produkcije do okoliščin. Vsota vseh teh dogodkov daje pomen bralnim in gledalnim izkušnjam.

Britanske kulturne študije se od klasične filmske teorije razlikujejo v konceptu gledalca. Ker je sporočilo, izraženo v medijih, zapleteno in različno, si ga lahko vsak gledalec interpretira na svoj način. Občinstvo ni enotno kot pri klasični filmski teoriji, ampak heterogeno in zmožno interpretacije sporočila na različne načine, ki so pogojeni z okoliščinami in vsebino. Britanske kulturne študije predlagajo tri okvire za branje teksta na podlagi teorij Stuarta Halla (2002, 136–137):

- dominantno ali preferenčno branje: sprejema celotno ideologijo;
- opozicijsko branje: nasprotuje vpleteni ideologiji;
- pogajalsko branje: sprejema in zavrača določene dele ideologije, da bi zadostilo potrebam posameznika.

Ti okviri so uporabni za recepcijsko teorijo, da lahko z njimi teoretično razdelijo različne interpretacije in pomene, ki jih gledalci najdejo v besedilu. Britanske kulturne študije in recepcijska teorija se strinjajo, da je interakcija gledalcev s tekstom zapletena in da v nasprotju s klasično filmsko teorijo, ki pravi, da so gledalci pasivni in idealizirani, gledalci dvomijo in nasprotujejo ideologiji, ki jim jo predstavljajo mediji kot institucija (Anderson Wagner 2008).

Model dominantnega, opozicijskega in pogajalskega branja ima tudi pomanjkljivosti. Gledalci si lahko ustvarijo različne poglede naenkrat ob določenem prizoru, skoraj vsako branje sporočila postane pogajalsko. Zato so trikotni model spremenili v lestvico od dominantnega do opozicijskega branja. Britanske kulturne študije sklepajo, da je opozicijsko branje napredno, dominantno pa nazadovalno. Staiger (1992, 73–74) kritizira osnovne predpostavke britanskih kulturnih študij: prvič, da vsi medijski teksti reproducirajo dominantno ideologijo, in drugič, da se da gledalce uvrstiti v določene socialno-ekonomske kategorije.

Upor do recepcijskih študij med filmskimi teoretiki temelji na zgodovinski uporabi analiz občinstva. V začetku 20. stoletja je interpretacija filma s strani občinstva vplivala na zagovarjanje cenzure. Reformatorje je skrbelo, da bi to, kar bi videli na zaslonu, negativno vplivalo na gledalce, še posebej na otroke, in so se borili, da bi bila vsebina po njihovem prepričanju »primerna« za občutljive gledalce. Pozneje so se filmski studii začeli obračati na raziskave občinstva, da bi dobili demokratične informacije o tem, kako tržiti svoj film. Kljub uporabi recepcijske analize za namen cenzure in trženja,

zaradi česar filmski teoretiki niso zaupali recepcijski teoriji, je zdaj priznana kot pomembna metoda analize, ki preučuje, kako občinstvo doživlja film in kako si ga razlaga (Anderson Wagner 2008).

Teorije o manjšinah so pomagale spoznati raznolikost odzivov občinstva. Prišli so do spoznanja, da ni več realno sklepati, da bi vsak posameznik vedno zavzel enako pozicijo in da (Lacey 2005, 187) kategorije spodbujajo heterogenost med vsemi gledalci. Gledalci so vključeni v več identitet (in identifikacij), ki so povezane s spolom, seksualnimi nagnjenji, z raso, regijo, religijo, ideologijo, razredom in generacijo (Stam v Lacey 2005, 233).

Ne smemo predvidevati, da ima občinstvo popolno kontrolo nad tem, kako razume film. Da bi pravilno razumeli vsebino, ki govori o drugih kulturah, skupinah, gledalci potrebujejo informacije o tisti kulturi. Če je manjšinska kultura redko predstavljena, predstavljajo tiste prezentacije, ki obstajajo, popačeno in preveč splošno informacijo o kulturah (Lacey 2005, 187).

Lacey (2005, 203) pravi, da se akademiki trudijo ugotoviti, kako in zakaj občinstvo tako doživi film. Model učinka na občinstvo (*effects model*) predpostavlja, da se bodo občutljivi člani občinstva na ekstremne scenarije odzvali »prepisovalno«, tako kot ostali člani občinstva. Kot protiutež je bil predstavljen aktivnejši model za preučevanje občinstva. Jay Blumler, Denis McQuail and J. R. Brown so predstavili štiri glavne kategorije, ki jih mediji želijo zadovoljiti: razvedrilo, osebni odnos, osebna identiteta in nadzor. Ker ta model spada pod kulturne in medijske študije, ga lahko apliciramo na film. Na kratko: *model uporabe in zadovoljitve* predpostavlja, da gledalci gledajo filme za zabavo, kot vir socialne interakcije, da bi dobili občutek lastne identitete in da bi pridobili informacije.

Film kot razvit reprezentacijski sistem postavlja vprašanja o načinih, na katere nezavedno (ker jih oblikuje dominantni red) strukturira načine videnja in ugodje v gledanju. Film nudi vrsto možnih užitkov. Eden od njih je skopofolija (ugodje gledanja). Obstajajo okoliščine, v katerih je vir užitka gledanje samo, kot je tudi v nasprotnem položaju ugodje biti gledan (Mulvey 2001, 273–275).

Na prvi pogled se zdi, da je film oddaljen od tajnega sveta prepovedanih opazovanj nevedoče in neprostovoljne žrtve. Kar vidimo na ekranu, je tako ali tako očitno. Toda množica filmov glavnega toka in konvencije, znotraj katerih se je zavestno razvil, slika hermetično zapečaten svet, ki se odvija čarobno, toda brezbržno do prisotnosti občinstva, kateremu daje občutek ločenosti in izkorišča njegovo voajeristično fantazijo. Še več, izjemno nasprotje med temo na prizorišču (ki tudi ločuje gledalce enega od drugega) in sijajem premikajočih se vzorcev svetlobe in sence na platnu pripomore k podpiranju iluzije voajeristične ločenosti. Čeprav film resnično prikazuje in obstaja zato, da bi ga videli, pa pogoji prikazovanja in pripovedne konvencije dajejo gledalcu iluzijo gledanja v zasebni svet. Poleg vsega ostalega je položaj gledalcev v kinu več kot očitno položaj zatiranja njihovega ekshibicionizma in projiciranja potlačene želje na igralca (Mulvey 2001, 275–276).

S tem da se poigravajo z napetostjo med filmom, ko lik obvladuje dimenzijo časa (montaža, pripoved), in filmom, ki obvladuje dimenzijo prostora (montaža, pripoved), nam filmski kodi ustvarjajo pogled, svet in objekt ter tako producirajo iluzijo, ukrojeno po meri posameznikovih želja (Mulvey 2001, 287).

3.4 Kaj vpliva na recepcijo filma pri otrocih

Razlike so prisotne že med posameznimi osebami, tako odraslimi kot otroki, največja razlika pa je v sprejemanju filmov med odraslo osebo, ki ima nekaj znanja s področja medijev in njihovega vpliva, in otrokom, ki spremlja medije z otroško nevednostjo in zaupljivostjo. Otrok gre v svojem razvoju skozi različne faze in zrcalna faza po Mulvey (2001, 276) se pojavi v času, ko duševne ambicije otrok prekašajo njihove motorične zmogljivosti, posledica tega pa je, da jih njihova prepoznava samih sebe razveseli, saj si predstavljajo, da je njihova zrcalna podoba bolj dovršena, bolj popolna, kot to izkusijo z lastnim telesom.

Ne glede na nebistvene podobnosti med ekranom in zrcalom (na primer uokvirjene človeške postave v okolju) ima film dovolj močne strukture fascinacije, da dovoli začasno izgubo jaza, medtem ko ga hkrati krepi (Mulvey 2001, 277).

V kognitivni razvojni teoriji se otroke uči, da si predstavljajo in razmišljajo o informaciji na različne načine, odvisno od njihove stopnje razvoja. Tri vrste mišljenja,

ki odredajo reprezentacijo, so: pomen informacije, ikonično-vizualna reprezentacija in simbolno-verbalna reprezentacija (Calvert 2004, 9481).

Teorija procesiranja informacij preučuje tok informacij skozi kognitivne procese, kot so percepcija, namen in spomin na dogodek. Percepcijske značilnosti medijev, ki pritegnejo pozornost (npr. uporaba zvočnih efektov), lahko izboljšajo otrokovo pozornost in spomin na rdečo nit dogajanja na televiziji, recimo v oddaji, ki jo gledajo. Otroški spomin na prikazano vsebino, ki je bistvo otroških oddaj, in otroški spomin na abstraktno vsebino, kot so čustva likov, motivacija in časovna povezava ključnih dogodkov, se povečuje z aktivnostjo lika. Medtem ko si mlajši otroci zapomnijo pomembne dogodke, ki so eksplicitno prikazani, imajo starejši otroci metakognitivne veščine, ki jim omogočajo tudi zaznavo abstraktnega (Calvert 2004, 9481).

Na otrokovo obnašanje vplivajo tudi vsebine, ki jih gledajo v medijih. Tako kot lahko mediji gojijo agresivno in nesocialno vedenje, lahko pripomorejo tudi k socialnemu obnašanju, ki pripomore k moralnemu razvoju otroka. Predšolski otroci, ki so gledali nasilne prizore, so pozneje pri igri postali nasilnejši, medtem ko so tisti, ki so gledali socialno usmerjene oddaje, postali vztrajnejši, pozneje so zahtevali nagrado in bili so bolj poslušni (Calvert 2004, 9480).

Majhni otroci prepoznajo kognitivni pomen v manjši meri, kot ga uveljavljajo medijske vsebine. Oni na primer verjamejo, da so oglaševalci na televiziji zato, da bi jim pomagali pri nakupovalnih odločitvah. Nasprotno, starejši otroci hitreje začutijo vsiljevalni namen oglaševalcev in mnogi postanejo cinični glede oglaševanih proizvodov, čeprav si še vedno želijo veliko predstavljenih produktov. Starejši otroci so bili uspešno poučeni o zapeljevalnih tehnikah oglaševalcev, mlajši otroci pa nimajo kognitivnih sposobnosti za prepoznavanje vsiljevalnih namenov oglaševalcev (Calvert 2004, 9480).

ZDA so kot največji oblikovalec in izvoznik televizijskih programov igrale glavno vlogo pri programih, ki so postali na voljo otrokom po vsem svetu. Ponavljajoča se vprašanja, debate in politične iniciative so vključevale vpliv na otrokov moralni in socialni razvoj, kognitivni razvoj, spolne in etične stereotipe ter uporabo časa. Te teme bodo vodile otroke in medijske raziskave v digitalnem medijskem okolju 21. stoletja (Calvert 2004, 9479).

3.5 Distributerji in zaposleni v sinhronizacijskih studiih kot kulturni posredniki

Medijski učinki delujejo na ljudi, ko le-ti stopijo v kontakt z določenim medijem. S kakšnimi medijskimi vsebinami bodo v stiku, pa odločajo kulturni posredniki. To so ljudje, ki jim posredujejo vsebine, ki naj bi jih zanimale. Koncept kulturnega posrednika sem vključila tudi v svojo diplomsko nalogo, ker ima velik vpliv na sinhronizacijo. V procesu se več vrst ljudi odloča namesto nas, še posebej namesto otrok, ki jim je sinhronizacija v prvi vrsti namenjena. Prvi so distributerji, ki se odločijo, katere animirane filme bodo sinhronizirali in bodo tako dostopni najmlajšim obiskovalcem. Če film ni sinhroniziran, se lahko starši še vedno odločijo in gredo z otrokom v kino in mu berejo podnapise. Ob vse večjem pomanjkanju časa in hitenju v naši družbi je bolj verjetno, da otrok tega animiranega filma ne bo videl. Drugi kulturni posredniki so zaposleni v sinhronizacijskih studiih, ki vplivajo s prevodom in izbiro posojevalcev glasov. Če bodo glasove posodili znani igralci, se bo verjetno več oseb, tudi odraslih, odločilo za ogled animiranega filma, kot če so glasovni interpreti neznane osebe. Tretja skupina oseb, ki opravljajo vlogo kulturnega posrednika, so kinematografi, ki določijo termin predvajanja animiranega podnaslovljenega in sinhroniziranega filma.

Sam izraz kulturni posredniki je prvi uporabil Pierre Bourdieu (v Bulc 2004, 90), ki jih je razumel kot frakcijo novega srednjega razreda, mednje pa je štel televizijske in radijske producente in voditelje, kritike iz resnih časopisov in revij, pisatelje, ki so novinarji, in novinarje, ki so pisatelji, oglaševalce, tržnike ter piarovce (Bulc 2004, 91 a). Tudi Frances Bonner in Paul Du Gay (v Bulc 2004, 94 a), sledeč Bourdieuju, poudarjata to lastnost kulturnih posrednikov, ki jim »promocija etike življenjskega stila in užitka omogoča, da uskladijo svojo objektivno vlogo serviserjev kapitalistične kulture s svojimi subjektivnimi aspiracijami, da bi živeli dobro življenje in spremenili svet na bolje« (v Bulc 2004, 94 a).

Potrošniški *jaz* temelji na ideji avtonomnega subjekta, ki išče osebno izpolnitev in si življenje naredi smiselno/pomenljivo skozi osebna, racionalna dejanja izbire. Kulturni posredniki svoje družbene položaje in vrednote branijo v skladu s kompromisno strategijo: vprašanja družbeno-politične zunanosti spremenijo v vprašanja subjektivne, družinske notranosti (Bulc 2004, 94 a). V analizo kulturnih pomenov, ki pri potrošnji nastanejo, je poleg raziskav potrošniških praks, kulturnega teksta in širšega ustroja kulturne industrije potrebno vključiti tudi raziskave specifičnih *proizvodnih kultur* (Du

Gay v Bulc 2004, 96 b), znotraj katerih se odvija oplemenitenje potrošniških dobrin v skladu z zahtevami potrošnikov, proizvajalcev in v skladu z zahtevami, ki so inherentno povezane z vrednotami, prepričanji in stališči posameznikov, delujočih znotraj teh proizvodnih kultur (Bulc 2004, 96 b).

Kulturni posredniki torej zavzamejo in promovirajo poseben dvoumen pogled na svet in na svoj jaz, potrošniški jaz (Bulc 2004, 100 a). To se vidi pri sinhroniziranih animiranih filmih, ki niso bili pogosti v slovenskih kinematografih, dokler se ni pojavilo zanimanje med občinstvom in se je ta posel izkazal za dobičkonosnega. Postmoderna proizvodnja kulture omogoča kulturnim posrednikom in drugim članom novega srednjega razreda promocijo njihove lastne ekonomske in kulturne produkcije, življenjskih stilov ter utrjevanje njihovih družbenih položajev. Ne gre le za to, da hočejo kulturni posredniki stopiti na položaje, ki jih zasedajo uveljavljeni, dominantni določevalci okusov, temveč skušajo uveljavljene položaje in prepričanja, ki hodijo skupaj z njimi, modificirati in predrugačiti, in sicer zlasti z ustvarjanjem in promocijo novih kulturnih dobrin in življenjskih stilov (Bulc 2004, 102 b).

Ko se kulturni posredniki odločijo za eno tematiko, bi po mnenju Bulca (2004, 102 b) v njej našli inspiracijo za lasten življenjski stil in za promocijo novih tržno orientiranih kulturnih artefaktov. Na primer, če bi se posamezni kulturni posrednik odločil, da bo njegova naloga promovirati sinhronizacijo, in bi vložil veliko dela v to, da bi Slovenci sprejeli sinhroniziranje filmov, v katerih nastopajo osebe in izmišljeni liki, bi to postalo del njegovega življenjskega sloga in bi se zagotovo povečala prepoznavnost in kakovost sinhronizacije, kar bi povečalo tudi gledanost sinhroniziranih animiranih celovečernih filmov.

3.6 Producerski vidik nastanka filma

Francoski semiolog filma Christian Metz (v Jovanović 2008, 95–96) deli vse kode, ki jih srečamo v filmski znakovni praksi, na kinematografske in ekstrakinematografske. Kinematografski kodi so: kod perceptivne analogije, plastični kod, kod fotogramov, kod ikoničnega imenovanja, kod kadriranja, kod gibanja, kod vizualno-avditivne kompozicije, kod montaže, kodi izrazov. Vsak film nastaja v določenem družbenem, kulturno-ideološkem okolju, zato ustvarjalci filma nujno uporabljajo vrsto kodov, ki se pojavljajo v različnih oblikah družbene komunikacije. Ekstrakinematografski kodi so:

kodi naracije, ideologije, psihologije, psihoanalize, morale itd. Te kode prevzema film iz drugih semioloških polj, ki jih podreja logiki filmske fikcije, »filmskega teksta«. Metz (2008) najprej deli kode, ki jih srečamo v filmu, na splošne, ki se pojavljajo v vseh filmskih vrstah, in na posamezne, ki se pojavljajo samo v posameznih obdobjih filmske zgodovine (nemi film, ekspresionizem, nadrealizem) ali pa se nahajajo samo v posameznih filmskih žanrih. Metz posamezne kode imenuje podkodi. Po Metzu kodi in podkodi tvorijo »kinematografski jezik«. Film, filmsko fikcijo, Metz (2008) imenuje »filmski tekst«. »Filmski sistem« pa je način organizacije »filmskega teksta«. »Filmski tekst« je množica prepletenih kodov in podkodov v določenem filmskem delu. Italijanski semiolog filma Umberto Eco loči kinematografski in filmski kod. Kinematografski kod ustvarja »možnost reproduciranja realnosti s pomočjo kinematografskega aparata«, filmski kod pa omogoča »komunikacijo na ravni ustaljenih pravil pripovedovanja«.

Praksa kaže, da je kredibilno filmsko fikcijo, »realnost na platnu«, filmsko realnost, mogoče artikulirati le, če ustvarjalci filma uporabljajo razpoložljive repertoarje filmskih kodov. Z drugimi besedami: filmski kodi, uporabljeni v strukturiranju filmske zgodbe, omogočajo gledalcem natančno percepcijo filmske zgodbe, filmsko doživetje in razumevanje sporočila filma. Za specifične žanre ali filmske smeri je značilno, da uporabljajo ustaljene kombinacije kodov (Jovanović 2008, 97).

Kod definiramo s pomočjo označevalcev in označencev. »Kod je sistem pravil, ki vežejo označevalca (zaznavna oblika, v kateri se znak manifestira – slika, beseda) z označencem (pojmem, mentalna slika).« Filmska fikcija je sintagma, kombinacija znakov, za katero veljajo pravila ustvarjanja znakov v montažnih filmskih strukturah oziroma scenah in sekvencah (Jovanović 2008, 95).

Vsakemu filmskemu kadru moramo kot gledalci predvsem verjeti, da bi, ko je film zmontiran, verjeli tudi celotnemu filmu. Prepričljivost filmskega kadra ustvarjamo prav z njegovo kompozicijo, kar pomeni spoštovanje vzročno-posledičnih dogajanj v kadru, spremljanja natančno določenih dramaturških točk kot tudi konkretnih igralskih nalog. Filmski režiser ustvarja kompozicijo kadra v sodelovanju s svojim snemalcem pred snemanjem in med njim. Kompozicijo kadrov narišemo (v t. i. storyboardu – scenariju, predstavljenem v slikah) (Jovanović 2008, 144).

V principu razlikujemo statično (kamera miruje) in dinamično kompozicijo (kamera se giblje), čeprav statična filmska kompozicija ni enaka kompoziciji v likovni umetnosti, ker tudi v okviru statičnega filmskega kadra osebe, bitja, gibljivi elementi ali stroji v gibanju s svojim gibanjem iz fotograma v fotogram spreminjajo kompozicijo danega kadra in s tem rušijo njegovo navidezno statičnost (Jovanović 2008, 141).

Filmske naracije so razvile lastne označevalne sisteme. Film ima svoje »kode« – nekakšne bližnjice, s katerimi vzpostavlja družbene in narativne pomene – ter svoje konvencije – nize pravil, v katera občinstva ob spremljanju filma privolijo in ki, denimo, omogočajo, da prezremo pomanjkanje realizma v tipični glasbeni sekvenci (Turner 2004, 342).

Film po Turnerju (2004, 343) ni diskreten označevalni sistem, kakršno je pisanje. V film so vključene posamezne tehnologije in diskurzi – kamere, osvetlitve, montaže, scenografije in zvoki, ki skupaj prispevajo k njegovemu pomenu.

Na nivoju konotacije, montažnega ustvarjanja scen in sekvenc, prav tako obstajata »plan izraza« in »plan vsebine«, kjer filmski kadri v montažnem kontekstu dobijo nove dimenzije pomena. Montaža združuje vse kode, ki so uporabljeni v toku snemanja, in dodaja nekatere nove ter tako ustvarja sistem kodov, »filmski tekst«, »realnost na platnu«, filmsko fikcijo, ki bo gledalcem omogočila razumevanje filma in filmsko doživetje (Jovanović 2008, 95).

Filmi, pravi Turner (2004, 355), niso avtonomni kulturni dogodki. Filme razumemo glede na filme, ki smo jih že videli, njihove svetove pa glede na svoje svetove. »Intertekstualnost« je pojem, ki opisuje načine, na katere bomo vsak filmski tekst razumeli glede na svoje izkušnje z drugimi filmi oziroma glede na svojo zavest o njih.

Zaradi kompleksnosti filmske proizvodnje postane interpretacija, aktivno branje filma, bistvena. Aktivni proces interpretacije je bistven tako za filmsko analizo kot za doživljanje ugodja, ki ga film ponuja (Turner 2004, 355).

3.7 Produkcijski vidik nastanka animiranega filma

V diplomski nalogi se bom osredotočila na kakovost sinhronizacije pri animiranih filmih, zato sem se pozanimala, kako poteka produkcija od začetka, od nastajanja in snemanja originalne verzije, kako ta pride v Slovenijo in kaj se potem z njo dogaja. Naredila sem intervju z direktorico Studia Ritem Heleno Petelin, ki sinhronizira Disneyjeve animirane filme in ima z njim podpisano pogodbo o delu. Petelinova (2009) je povedala, da je razlika v plačilu med slovenskimi interpreti in interpreti v drugih državah zelo visoka, kar skoraj gotovo vpliva na kakovost opravljenega dela.

Kljub temu da je pojav sinhronizacije v Sloveniji še zelo mlad, pa se število sinhroniziranih animiranih filmov povečuje. Razlika med originalno in sinhronizirano verzijo je ta, da pri originalu rišejo po besedilu, pri sinhronizaciji pa je potrebno slediti že narisanim premikanju ustnic likov, kar zmanjšuje možnost izbire besed pri prevodu, to pa povzroči rahla odstopanja in vpliva na kakovost. Včasih se zgodi, da si ustvarjalci filma zaželi tudi prevod pesmi, pri čemer je ponovno potrebno poiskati primerne glasove, ki pa morajo biti še glasbeno podkovani, da lahko kakovostno odpojejo pesem.

Izbira posojevalcev glasov oziroma glasovnih interpretov poteka na podlagi barve glasu, ne pa kakovosti igralcev. Petelinova pojasnjuje (2009), da moraš pri glavnem liku paziti na »voice match« (glasovno ujemanje op. p.), torej mora biti enake barve, potem je tukaj še interpretacija, smisel za humor, posojevalec glasu mora biti znana osebnost in še bi lahko naštevali. V Sloveniji, pravi, nimamo velike izbire, ker pri nas ni veliko igralcev. Zaradi tega so slovenski poklicni igralci preobremenjeni. Dopoldne imajo na primer vajo v gledališču, potem gredo v sinhronizacijski studio, kjer se morajo na hitro prilagoditi novi vlogi, drugačnemu značaju dela, zvečer pa verjetno nastopajo še v gledališki igri, ki ima popolnoma drugačne specifične kot risanka. Zaradi tega trpi kakovost sinhronizacije. Ima pa vsak jezik svoje specifične, ki morajo priti do izraza pri sinhronizaciji, da se domače občinstvo lažje identificira z izdelkom. Petelinova (2009) poudarja, da če želimo uspeh, je vseeno potrebno poslušati lokalni jezik in poskrbeti, da se jezik obarva v tem smislu, da je film zabaven, smešen, gledljiv in razumljiv.

Pri vsakem risanem filmu je iskanje glasov pomembno. Slovenija nima veliko šolanih ljudi s tega področja, tako da je potrebno k sodelovanju povabiti tudi amaterje. Razlika pa je, kot pravi Petelinova, samo v času. Z amaterjem delajo veliko dlje časa, da dobijo

enako kakovosten končni izdelek kot s profesionalnimi igralci. Če bi obstajali programi za učenje za posojevalca glasov, bi se te razlike med profesionalci in amaterji kmalu zmanjšale, dobili pa bi več glasov različnih barv, kar bi popestrilo področje sinhronizacije.

Po moji tezi kakovost sinhronizacije vpliva na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov. Helena Petelin (2009) pravi, da je sinhronizacija dobra takrat, ko pogledaš sinhronizirano verzijo in te nič ne zmoti. Če pa vedno primerjaš original s sinhronizirano verzijo, tudi vedno obstaja možnost, da ti bo nekaj bolj všeč pri originalu, nekaj pa pri sinhronizirani verziji. Pogosto je bilo slišati, da je bila sinhronizirana verzija precej boljša, saj so bile šale prilagojene nam, Slovencem, in so bile bolj zanimive. Osebe, ki so jim bolj všeč ameriške šale, bodo skoraj zagotovo šle gledat original.

V Sloveniji je vlada leta 2007 podala predlog, da bi prišla sinhronizacija v vse žanre. Slovenska javnost in strokovnjaki so se temu uprli. S tem se strinja tudi Petelinova (2009), ki pravi, da bi zelo težko gledala kakšno tujo filmsko uspešnico, ki bi bila sinhronizirana. Verjetno gre le za to, da tega nismo navajeni. To se ji zdi smiselno le pri risankah, ampak tudi za otroke je treba narediti kakovosten izdelek, ker so v nekaterih pogledih še bolj kritični kot ostala populacija.

4 ANIMACIJA

4.1 Kaj je animacija

Ko gledamo risanke, kjer junaki različnih oblik rešujejo zapletene naloge, niti ne pomislimo, koliko dela je bilo vloženega, preden so animirani film lahko prikazali v kinu ali na televiziji.

Munitić in Kovačić (1976, 9) razlagata, da se animirani filmi močno razlikujejo od igranih ali dokumentarnih. Medtem ko je pred kamero igranega filma živi igralec in pred kamero dokumentarnega filma resnični udeleženec nekega življenjskega dogodka, stoji pred kamero animiranega filma čisto »mrtva« stvar, docela negiben predmet: risba (za risani animirani film ali risanko), lutka (za animirani lutkovni film) ali izrezana figura (za animirani kolaž film) ali kak drug objekt, reč, stvar, snov.

Vse te reči lahko oživimo z animacijo, posebno tehniko, po kateri to zvrst tudi imenujemo animirani filmi. Beseda izhaja iz latinščine – »anima« je samostalnik ženskega spola, ki je prvotno pomenil zrak, veter, zatem pa dihanje, življenje, duša. »Animare« je glagol, ki pomeni nekaj napolniti z zrakom, nato z dihanjem, končno pa – spodbujati, vdihniti življenje, oživiti. »Animatio« (beri: animacio) je samostalnik ženskega spola, ki označuje življenjsko gibanje, lastnost, po kateri se živa, torej gibljiva bitja razlikujejo od mrtvih, negibnih stvari.

Animacija je torej postopek, s katerim razgibamo negibno ali, pesniško izraženo, oživljamo neživo. Razgibati negibno je osnova animacije kot izrazne tehnike, oživljati neživo pa je bistvo animacije kot umetnosti (Munitić in Kovačić 1976, 10–11).

V resnici namreč na filmskem platnu sploh ni nobenega gibanja: na zaslonu se v eni sekundi pojavi 24 mirujočih fotografskih sličic, faze posnetega gibanja. Ker pa naše oko ni tako natančno, da bi med kinopredstavo zaznalo posamezne faze in da bi lahko videlo vsako posamično štiriindvajsetinko sekunde (kolikor »traja« projekcija ene sličice), se nam zdi, da na platnu poteka ves čas enovito, naravno gibanje. A skrivnost je v tem, da vsaka projicirana sličica (oziroma njen odraz) ostane na naši očesni mrežnici nekoliko dlje od ene štiriindvajsetinke sekunde, zato se vse te sličice na površini našega očesa povezujejo in tako ustvarijo videz, mojstrsko slepilo polnega, brez premora ustvarjenega gibanja. Ta lastnost se imenuje percepcija vida in nam omogoča, da

statične sličice, ki jih v zaporedju predvajamo dovolj hitro, dojamemo kot gibanje, in je po mnenju Munitića in Kovačića (1976, 13–14) temelj, na katerem sloni pojav kinematografije in filma nasploh.

Animirani film zaradi različnih razlogov uvrščamo v filmsko umetnost. S filmom ima skupno zgradbo, ki jo tako igrani kot animirani film podajata gledalcu, skupni so tudi liki in delno celo tehnologija. Vendar pa je tehnično, izvedbeno in vizualno animirani film popolnoma samostojna umetnost. Igralca zamenja lutka ali risana podoba, ozadje je namensko pripravljena in pomanjšana scena, tehnološko pa pri animiranem filmu zajemamo manjšo enoto – posamezno sličico (Slatinšek 2007, 5).

4.2 Nastanek animacije

Oblikovni način filmske animacije se imenuje tudi »sličica za sličico«. Ta skovanka v vseh jezikih sveta označuje posebno animacijsko tehniko. Najpogostejša, najbolj znana in zagotovo najbolj splošno priljubljena oblika kinematografske animacije je risani film ali risanka. Ta nastaja tako, da s kamero na filmski trak preslikamo ali z roko narišemo toliko posamičnih sličic – faz, kolikor jih potrebujemo, da z njimi izpovemo kako zgodbo od začetka do konca. Barvna risba, kot pravita Munitić in Kovačić (1976, 18), je zato pri risanih filmih osnovno oblikovno sredstvo.

Za dobro in zanimivo zgodbo mora nekdo dobiti dobro in zanimivo idejo. Zato prvo delo na začetku risanega filma opravi filmski pisatelj, ki ga imenujemo scenarist. Ta napiše scenarij, filmsko zgodbo, v kateri je opisano vse, kar se bo moralo zgoditi v filmu, in kako se bo to zgodilo. Režiser je glavni vodja filmskega moštva, osrednji ustvarjalec filma. Ko sprejme scenarij, lahko ga sam napiše, pride na vrsto snemalna knjiga. Snemalna knjiga je pravzaprav scenarij, preoblikovan in spremenjen v vrsto slik, ki ilustrirajo dogajanje, osebe in položaje. Po snemalni knjigi nato umetniki animiranega filma narišejo like in ambiente (okolja), v katerih se zgodba dogaja. Tako v sodelovanju z glavnim režiserjem glavni risar obdela vse glavne in stranske like, medtem ko ambiente in dekoracije, na primer pohištvo v sobi ali drevesa, nariše risar ozadja ali scenograf. Ta dva morata pravzaprav s podobo ustvarjati tisto, kar režiserju igranega ali dokumentarnega filma že poklanja življenje samo: ustvariti morata »igralce« risanega filma in prostore, v katerih se ti gibljejo (Munitić in Kovačić 1976, 18).

Nadalje se morajo umetniki po mnenju Munitića in Kovačića (1976, 18) spoznati na to, kako bo določena narisana oseba gledalcem sporočila svoja različna razpoloženja: da se boji, da je pozorna, žalostna, prepadena, jezna, brezbrizna, praznoglava, posmehljiva, razburjena itd. Oblika gibanja je najpomembnejši in najbolj občutljivi del celotnega animatorskega dela, saj ima vsak lik svoj videz in se tudi giblje na svoj lasten, poseben način. Oblika gibanja posameznega junaka ni zgolj njegova samodejna lastnost, temveč se z duhovitimi posebnostmi v gibanju pravzaprav odreja življenje in obstajanje tega junaka na zaslonu. Poleg tega je pomembno, koliko časa bo trajalo gibanje ali kretnja določene risane osebe. To je seveda odvisno od želje režiserja in animatorja. Ne glede na trajanje giba pa bo moral glavni risar napraviti 24 sličic za 1 sekundo filmskega predvajanja.

Ko je vse delo, ki smo ga doslej spremljali, končano, nastopi trenutek, ko vse risane faze s papirja prenesemo na tanke prosojne liste celuloide. Tem listom animatorji pravijo folije. Na teh folijah se bodo znašle vse posamezne štiriindvajsetinke gibanja iz sekunde filmskega časa, posamične risbe na njih bo mojster v ubiranju barv, ki mu pravimo kolorist, pobarval v primernih barvah. Za dokončane risbe uporabljamo prozorne celuloide folije, da ozadje, ki je naslikano na dolgem papirnatem zvitku, naslikamo samo enkrat, v enem izvodu; na to ozadje med snemanjem polagamo drugo za drugo folije, na katerih so narisani junaki v eni fazi gibanja, in ker so folije prozorne, se ozadje jasno razgrne okrog naših junakov. Munitić in Kovačić (1976, 22) pravita, da če bi na primer celuloid ne bil prozoren, bi morali za vsako fazo gibanja ne samo narisati lik, ampak tudi vse prizorišče. To pa bi seveda hudo oteževalo in podaljšalo delo.

Pod kamero, s katero snemamo risani film (takšna »stop« kamera stoji zmeraj navpično), postavimo slikano ozadje, potem na to položimo folijo z narisanim junakom. Ves film lahko posnamemo na istem ozadju, vendar je teh ozadij lahko tudi več, za različne prizore in prostore, v katerih se naši risani junaki pojavljajo. Da pa se med risanjem in snemanjem ne bi pomešalo zaporedje posameznih faz risanega filma, vso delo spremljamo z natančnimi zapiski in pravili, v katerih so zajete osnove gibanja, vsaka od njegovih faz ter seveda njihov vrstni red (Munitić in Kovačić 1976, 22). Ko smo animirani film posneli od prve do zadnje sličice, opozarjata Munitić in Kovačić (1976, 27), ta nikakor še ni dokončan. Manjkajo mu še govor, glasba in zvoki, torej

zvočna oprema. V klasičnih animiranih filmih sta zaradi realistično (stvarno) narisanih likov pomembna predvsem jasna izgovorjava in razumljivo oblikovanje stavkov, to pa je spet odvisno od pravih smiselnih postankov, da ne bi pretrgali misli in gledalcu otežili razumevanja.

Munitić in Kovačić (1976, 27–29) priznavata, da so ustvarjalci animiranega filma večkrat zamenjali človeški govor z glasbo, in to z vokalno ali instrumentalno. Najpogosteje so umetniki animiranega filma uporabljali glasbene zvoke, ki so blizu resničnim in jih zato imenujemo zvočne slike. Te so z ustreznimi značilnimi toni pospremile dogajanje na filmskem platnu ter ponazarjale različna razpoloženja in ambiente, v katerih se je znašel risani junak. Tako so se instrumenti simfoničnega orkestra uporabljali le v klasičnem animiranem filmu. Vsekakor so glasbeni zvoki začimba animiranega filma. Vendar umetnikov, v tem primeru animatorjev, tak način ponazarjanja resničnih zvokov s klasičnimi glasbili kmalu ni več zadovoljil. Začeli so uporabljati naravne zvoke, ki pa so jih priredili. Tako prirejene šumi so postali več kot navadni šumi, zato so jih animatorji postavili kot poudarek, mostiček, ki je vezal en prizor z drugim. Ker pa je v novejšem času odpadlo vse ozvočenje risane filma, potem ko je bil že posnet, in so začeli »vrezovati« zvoke med snemanjem, se je seveda podaljšal čas zvočne obdelave filma in vrednost zvoka nasploh. Tako so z govorom, glasbo, zvoki in šumi umetniki animatorji nenavadnemu svetu risane filma – tej doslej neobstoječi fonetični deželi – dali tudi njegovo pravo, domišljijško govorico (Munitić in Kovačić 1976, 29).

4.3 Vrste in tehnike animacije

Poznamo klasično in moderno animacijo. Klasična animacija po Munitiću in Kovačiću (1976, 32–33) izhaja iz umetnikove želje in prizadevanja, da bi s svojimi risanimi oblikami posnemal oblike življenja in resničnosti. Seveda pa to posnemanje ni dobesedno in mehanično preslikovanje, ampak je ustvarjeno z veliko domišljije, sproščenosti in svobode. Tri poznana načela – tridimenzionalni prostor, tridimenzionalna figura in njen prožni, polni, naravni obseg gibanja – so trije kamni, na katerih sloni ves slikovni sestav klasične animacije, ki je značilna za vso svetovno kinematografijo prav do let po koncu druge svetovne vojne. Tedaj so se začeli pojavljati umetniki, ki so ubrali povsem drugačno pot.

Tako moderno animacijo – v primerjavi s klasično animacijo – predstavljajo tisti filmi, v katerih umetniki ne posnemajo več oblik in pojavov iz življenja ali iz igranega filma, ampak samostojno ustvarjajo svoje lastne, samo za animirani film značilne oblike prostora, lika in njihovega gibanja. Animirani film se je tako osvobodil sile fizične teže: ni več samo z barvnimi ploskvami prepletena slikanica, živobarvna igračka za zabavo, ki bode v oči – postal je umetnost, ki lahko izrazi vse tisto, kar so doslej izražale druge, starejše umetnosti (Munitić in Kovačič 1976, 36).

Disneyju in njegovim naslednikom je bilo vse to risano posnemanje resnično potrebno, da bi lahko čim bolj prepričljivo povedali vse tiste pravljice in bajke o princeskah in kraljevičih, o zmajih in čudežih, ki jih imajo radi vsi otroci sveta. Vendar animacija s takimi oblikami tudi ni mogla povedati nič drugega razen pravljič. Tako se je moderna animacija, prosta posnemanja resničnosti, osvobodila tudi vsebine in zgodb, namenjenih samo otrokom. Seveda, moderna animacija še naprej pripoveduje zgodbe za najmlajše (Pink Panter, profesor Baltazar, črni piščanček Kalimero), vendar v drugih zgodbah govori tudi o resnih problemih, o vseh, s katerimi se človek v današnjem svetu ukvarja in kar sestavlja njegovo sodobno življenje. Moderni animirani film ni več samo pravljica in bajka, postal je tudi roman, lirski pesem, drama, tragedija, filozofska misel (Munitić in Kovačič 1976, 36).

Moderni risani film lahko, pravita Munitić in Kovačič (1976, 36), izpove še tako zapletene probleme, ki mučijo človeka, na hitro in kratko, s tisto udarnostjo, ki jo premore samo on. S tem da je odvrгла nepotrebno breme in nadzor stvarnega sveta nad sabo, si je moderna animacija odprla pot v območje človekovega notranjega sveta, njegovega samogovora in pogovora s samim sabo, njegovih zmedenih sanj in misli, ki ga težijo in zaposlujejo podnevi in ponoči. Tako moderni animirani film ni samo zgodba, ampak postaja del sodobnega življenja, del sodobne miselnosti, sodobne umetnosti. Zato je tudi pomembno, da se spoznamo z njegovimi posebnostmi in zmožnostmi.

Animacijske tehnike, ki so opisane v delovnem zvezku Slon (Slatinšek 2007, 15–16), so risana animacija, stop-motion animacija ter računalniška animacija. Zvrsti animiranega filma ločimo po materialu, uporabljenem za izdelavo animacijskih objektov; tako poznamo risani animirani film, kolaž, lutkovni animirani film, animacije objektov ter

druge vrste animacije. Tehnike lahko med seboj tudi kombiniramo (Slatinšek 2007, 10). Med seboj se tehnike razlikujejo po pripomočkih, ki jih uporabijo za nastajanje sličic, različnimi tehnološkimi pristopi, ki omogočajo snemanje iz različnih kotov in na različne načine. Lahko pa celotno animacijo naredimo na računalnik – takšno animacijo v grobem delimo na tridimenzionalno in dvodimenzionalno tehniko. Bistvena razlika je, da je v 2D animaciji perspektiva oziroma iluzija prostora ustvarjena z likovnimi prostorskimi ključi. Pri 3D računalniški animaciji pa ustvarjamo v virtualnem 3D prostoru, kjer se orientiramo s prostorskimi koordinatami x, y in z.

5 SINHRONIZACIJA

5.1 Kaj je sinhronizacija

Sinhronizacija je eden izmed načinov prevajanja tujejezičnega filma v materni jezik drugega naroda. V primeru moje diplomske naloge gre za sinhroniziranje animiranega filma v slovenski jezik. Drugi in veliko pogostejši način prevajanja je podnaslavljanje, zato bom primerjala prednosti in slabosti sinhronizacije prav s podnaslovi, na katere smo Slovenci veliko bolj navajeni.

S člankom o primerjavi sinhronizacije in podnaslavljanja bom na podlagi literature Brulsa in Kerkmana (1989), Luykena in drugih (1991) ter na rezultatih raziskave javnega mnenja, ki sta jo naredila Spinhof in Peeters (1999), predstavila prednosti in slabosti tako sinhronizacije kot tudi podnaslavljanja. Obstajajo še tri prilagoditvene metode za tujejezične programe, ki se uporabljajo za določene žanre oddaj. To so »off-screen« pripovedovalec v programih, ki imajo že v originalu »zunanjšega pripovedovalca«, »voiceover« (zunanji, institucionalni glas) v novicah in »intertitle« (mednaslovi) v dokumentarnih in izobraževalnih programih, kjer so poudarjene slikovne informacije (Koolstra in drugi 2002, 2).

Sinhronizacija in podnaslavljanje sta prevladujoči metodi, ki se uporabljata, da tujejezični televizijski programi postanejo uporabni na domačem trgu. Vsaka prilagoditvena metoda ima svoje prednosti in slabosti. V tem članku so predstavljene na podlagi treh osnovnih vprašanj: Preko katere metode so informacije bolje prenesene do gledalcev? Kakšne so estetične prednosti in slabosti obeh metod? Katerih sposobnosti se gledalci podzavestno priučijo ob vsaki metodi (Koolstra in drugi 2002, 1)? Odgovori na ta vprašanja temeljijo, kolikor je le mogoče, na empirični raziskavi o sinhronizaciji in podnaslavljanju.

5.2 Razumevanje informacij pri sinhronizaciji in podnaslavljanju

Podnaslovljene programe gledalci dobro razumejo. Skrčitev, ki je potrebna, da govorjene besede zapišemo, ne vodi do izgube informacij in podnapisi ne odvrnejo gledalčevega pogleda od celotne slike. Tudi če zvok televizorja preglasijo šumi iz okolja, lahko gledalec spremlja podnaslovljene programe brez težav. Ker je branje

hitrejše od poslušanja, sta sprejemanje in razumevanje informacij učinkovita pri podnaslovljenih programih (Koolstra in drugi 2002, 14).

Tudi sinhronizirane programe lahko gledalci dobro razumejo. Poslušanje govornega teksta ni mentalno naporno, saj gledalcem ni treba istočasno še brati. Še posebej, ko je gledanje televizije drugotna aktivnost, je lahko slediti sinhroniziranim programom. Pri sinhronizaciji so odstranjeni originalni zvoki, tako da je enostavno slediti dialogom, slabost pa je, da so gledalci bolj izpostavljeni manipulaciji in cenzuri (Koolstra in drugi 2002, 14).

Pri razumevanju informacij so v prednosti podnapisi (glej Tabelo 5.1). Omogočajo zgoščenost informacij zaradi krajšanja, gledanje filma tudi v hrupnem okolju, obilje informacij in z branjem podnapisov vsak gledalec izboljšuje hitrost svojega branja. Prednost sinhronizacije pa je to, da se gledalec lahko hitro prilagodi poslušanju in da lahko med gledanjem oziroma poslušanjem počne še kakšne druge stvari. Pri sinhronizirani verziji je prevod včasih nepopoln, drugič pa raztegnjen, ker se morajo besede ujemati s premikanjem ustnic narisanih likov. Podnaslovljenim filmom moramo posvetiti popolno pozornost, naš pogled je omejen na premikajoče se slike, še posebej, če ne razumemo originalnega jezika, kar zahteva dodaten mentalni napor, in pri prevodu se zamenja kakšna informacija zaradi omejenega prostora.

Tabela 5.1: Pregled prednosti in slabosti sinhronizacije in podnaslovljanja – informacije

<i>Podnapisi Sinhronizacija</i>		
Razumevanj informacij		
Informacije, izgubljene z zamenjavo	–	+
Zgoščenost zaradi krajšanja	+	
Nepopoln ali raztegnjen prevod		–
Obilje in dodatne informacije	+	–
Lahka manipulacija in cenzura	+	–
Lahka, hitra prilagoditev	–	+
Omejen pogled na premikajoče se slike	–	+
Odvrnitev pozornosti od slike	–	+
Gledanje je mogoče s kombinacijo drugih dejavnosti	–	+
Ogled mogoč kljub hrupu v okolici	+	–
Potreba po visokem mentalnem naporu	–	+
Učinek s pomočjo branja	+	–

LEGENDA

+ **plus** – pozitiven vpliv, prednost
 - **minus** – negativen vpliv, slabost

Vir: Koolstra in drugi (2002, 25).

5.3 Estetski videz sinhronizacije in podnaslavljanja

Naslednji kriterij je posvečen estetskemu videzu (glej Tabela 5.2), kjer je pri sinhronizaciji programa prednost ta, da besedilo ne zakrije nobenega dela slike. Tako sinhronizacija obdrži enotnost zvoka in slike. Druga prednost je, da bodo gledalci začutili domačnost sinhronizacije, ker jo slišijo v maternem jeziku. Slabosti sta, da gledalci ne bodo slišali originalnega glasu igralca in da lahko zaznajo nepravilnosti, če se besede ne bodo ujemale s premikanjem ustnic. Pri podnaslovljenih programih poslušamo originalen glas, slika pa je »umazana« z vrsticami besedila (Koolstra in drugi 2002, 19).

Tabela 5.2: Pregled prednosti in slabosti sinhronizacije in podnaslavljanja – estetski videz

<i>Podnapisi Sinhronizacija</i>		
Estetski videz		
Avtentičnost pri poslušanju originalnih igralcev	+	–
Domačnost ob poslušanju lastnega jezika	–	+
Prekrivanje slike	–	+
Motenje sožitja med posnetkom in izgledom	–	+
Slab prevod zaradi ujemanja besed s premikanjem ustnic	+	–
Slab prevod zaradi zamenjave	–	+
Nenaravnost zaradi neistočasnosti	+	–

LEGENDA

+ **plus** – pozitiven vpliv, prednost
- **minus** – negativen vpliv, slabost

Vir: Koolstra in drugi (2002, 25).

5.4 Učenski učinki sinhronizacije in podnaslavljanja

Tako sinhronizirani kot podnaslovljeni programi lahko pospešijo obogatitev jezika (glej Tabela 5.3). Z gledanjem sinhroniziranih programov (in originalnih v lastnem jeziku) se otroci naučijo pomena besed v kontekstu, podkrepljenem s sliko na televiziji. Podnaslovljeni programi ponujajo otrokom, ki se še učijo brati, možnost treniranja, ob katerem se razvijajo tudi sposobnosti razbiranja pomena. Podnaslovljeni programi ponujajo mladim in odraslim gledalcem možnost učenja pomenov tujih besed, ker so izgovorjene besede pospremljene s prevodom in podkrepljene s slikovnimi informacijami. Slabost podnaslavljanja je vdor tujih besed v materni jezik (Koolstra in drugi 2002, 25).

Tabela 5.3: Pregled prednosti in slabosti sinhronizacije in podnaslavljanja – učenjski učinek

<i>Podnapisi Sinhronizacija</i>		
Učenjski učinek		
Stimulacija razvoja branja	+	–
Stimulacija besednega zaklada v lastnem jeziku	–	+
Stimulacija razvoja tujega jezika	+	–
Pomoč pri vdoru tujk v materni jezik	–	+

<p>LEGENDA + plus – pozitiven vpliv, prednost - minus – negativen vpliv, slabost</p>

Vir: Koolstra in drugi (2002, 25).

Zaključimo lahko z ugotovitvami, da ni empiričnega dokaza o prednostih in slabostih, ki so največkrat omenjene. Glede na druge pluse in minuse pa je to, ali je treba argument vzeti resno ali ne, odvisno od gledalcev, tipa televizijskega programa in načina, s katerim je program sinhroniziran ali podnaslovljen (Koolstra in drugi 2002, 26).

Tri značilnosti podnaslavljanja in sinhroniziranja, na podlagi katerih opazujemo njune prednosti in slabosti, so način, izpust in zamenjava. Pojem »način« se nanaša na dejstvo, da gledalci *berejo* tekst, ko gledajo podnaslovljene televizijske programe, medtem ko besedilo *poslušajo*, ko gledajo sinhronizirane oddaje. Pojem »izpust« v primeru podnaslavljanja uporabljamo, ko besedilo prekrije del kadra, medtem ko je pri sinhronizirani različici originalni besedni ton tisti, ki je izpuščen oziroma zamenjan. Tretja značilnost, »zamenjava«, se nanaša na najbolj razločevalno omejitev, ki jo je potrebno še nadgraditi, da bo prevod oblikoval »organsko celoto« z originalnimi komponentami, ki ostanejo nedotaknjene: krčenje v primeru podnaslavljanja in ujemanje ustnic z besedami pri sinhronizaciji (Luyken v Koolstra in drugi, 2002: 28).

6 ŠTUDIJA UČINKOV GLEDANJA SINHRONIZIRANIH ANIMIRANIH FILMOV

6.1 Metodološke zastavke

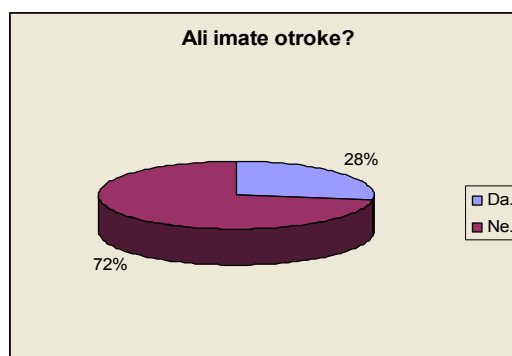
V empiričnem delu diplomske naloge bom preučila že zbrane podatke o gledanosti sinhroniziranih animiranih filmov, ki so mi jih posredovali iz Koloseja, še posebej se bom osredotočila na razliko med gledanostjo med podnaslovljeno in sinhronizirano različico. Predstavila in analizirala bom tudi podatke, ki sem jih dobila z anketo, ki sem jo sestavila sama (Priloga A). Z njo sem merila, kaj anketiranci menijo o kakovosti sinhronizacije v animiranih filmih, sinhroniziranih v slovenščino. Vzorec je štel 98 oseb. Ankete so bile opravljene preko spleta – obrazec je bil objavljen na spletni strani <http://spreadsheets.google.com/viewform?formkey=dFJXWIFWMkVsNldTSWN1eGV4cFVFTUE6MA> v času od 20. 10. 2009 do 9. 11. 2009. V sestavi vzorca je 24 % oseb moškega spola, dve tretjini pa ženskega spola, kar vpliva na druge odgovore, vendar pa po mojem mnenju ženske, mame večkrat peljejo otroke v kino, tako da so ti odgovori mogoče bolj točni.

Večina oseb, ki so zajete v mojem vzorcu, še nima otrok, zato so odgovarjale, kako bodo odreagirale kot starši, kar pa se lahko potem, ko si bodo dejansko ustvarili družino, spremeni. V vzorcu so bile osebe stare od 17 do 54 let, največ pa jih je bilo starih od 20 do 25 let, kar pojasni, zakaj je večina anketiranih še brez otrok.

Graf 6.1: Spol anketirancev



Graf 6.2: Ali imate otroke



V analizo so vpeti tako primarni kot sekundarni viri. Med primarne sodijo informacije, ki sem jih dobila v dveh intervjujih. Prvega sem naredila v pisarni Helene Petelin v prostorih Studia Ritem septembra 2008 (Priloga B). Helena Petelin je direktorica Studia Ritem, ki ima sklenjeno pogodbo za sinhroniziranje Disneyjevih animiranih filmov. Z Andrejo Hafner, ki je urednica animiranih oddaj na Televiziji Slovenija, pa sem se pogovarjala v njenem uredništvu oktobra 2008 (Priloga C). Sekundarne vire, podatke o gledanosti animiranih filmov, so mi posredovali iz Koloseja (Priloga D), bolj podrobno pa sem jih predstavila in analizirala v naslednjem poglavju.

Poslužila sem se dveh metod, in sicer poglobljenega intervjuja in ankete. Poglobljeni intervju je bil delno strukturiran. Imela sem pripravljena vprašanja, ki pa se jih nisem strogo držala. Če je pogovor zavil v kakšno drugo smer, a so bili podatki še vedno zanimivi za moje diplomsko delo, sem dodajala še podvprašanja, če pa je bilo kakšno moje pripravljeno vprašanje neumestno, sem ga izpustila. Pri analizi anket sem preučila frekvenčne porazdelitve, ki so povedale, kolikšen odstotek anketiranih se je odločil za posamezni odgovor. Anketo sem razdelila tudi na več ravni: odnos do obiska kina, poznavanje in odnos do sinhronizacije, vpliv na gledanost, pomembnost posameznih elementov, kot so ustrezen prevod, izbira posojevalcev glasov, razumljivost, pristnost glasu, sinhronizirani film znanega animirnega studia, smešnost in ujemanje premikanja ustnic z besedo.

6.2 Podatki Koloseja o gledanosti sinhroniziranih celovečernih animiranih filmov

V Sloveniji je na velika platna prišel prvi sinhronizirani celovečerni animirani film leta 1995. To je bila risanka Asterix osvaja Ameriko. Naslednjo smo si lahko ogledali čez 7 let: Mišek Stuart Little 2. Od leta 2002 pa do danes se je v kinematografih odvrtelo 39 sinhroniziranih celovečernih animiranih filmov. Nekatere risanke so bile predvajane tako v podnaslovljeni kot sinhronizirani različici (Tabela 6.1). Iz podatkov, ki so mi jih posredovali iz Koloseja, je razvidno, da je bila gledanost sinhronizirane različice višja od podnaslovljene vedno, ko sta bili na izbiro obe možnosti, razen pri Simpsonovih, ki pa so že v originalu namenjeni starejšemu občinstvu. To pomeni, da večina ljudi vseeno raje pogleda sinhronizirano verzijo, ne glede na splošno prepričanje, da sinhronizacija med Slovenci ni najbolj priljubljena. Ti podatki so dostopni tudi distributerjem in naročnikom izdelave sinhronizacije, ki se za ta dragi postopek zagotovo odločijo zaradi visoke gledanosti in dobička. Podatki o kupljenih vstopnicah, ki so napisani v tabeli

(Tabela 6.1), so veliko bolj točni kot odstotki, dobljeni v anketah, ki jih Kolosej na lastno pobudo objavlja na spletni strani.

Tabela 6.1: Gledanost animiranih filmov v Koloseju

SLOVENSKI NASLOV	ORIGINALNI NASLOV	OBISK LJ
Ledena doba 2 – SINHRONIZIRANA	Ice Age 2: The Meltdown	30393
Ledena doba 2 – PODNASLOVLJENA	Ice Age 2: The Meltdown	24447
Garfield 2 – SINHRONIZIRANA	Garfield: A Tail of Two Kitties	39892
Garfield 2 – PODNASLOVLJENA	Garfield: A Tail of Two Kitties	3823
Shrek Tretji – SINHRONIZIRANA	Shrek 3 / Shrek the Third	27725
Shrek Tretji – PODNASLOVLJENA	Shrek 3 / Shrek the Third	18151
Simpsonovi – SINHRONIZIRANA	The Simpsons Movie	4420
Simpsonovi – PODNASLOVLJENA	The Simpsons Movie	15379
Ledena doba 3 SINHRONIZIRANA	Ice Age 3	25982
Ledena doba 3 PODNASLOVLJENA	Ice Age 3 3D	22316
Kung fu panda – SINHRONIZIRANA	Kung Fu Panda	44483
Kung fu panda – PODNASLOVLJENA	Kung Fu Panda	11045
Madagaskar 2 – SINHRONIZIRANA	Madagascar: Escape 2 Africa	39191
Madagaskar 2 – PODNASLOVLJENA	Madagascar: Escape 2 Africa	16403
V višave – SINHRONIZIRANA	Up	11401
V višave – PODNASLOVLJENA	Up	2659

Kot je razvidno iz tabele (Tabela 6.1), so pri sinhronizirani različici po gledanosti v Ljubljani povsod višje številke, razen pri Simpsonovih, ki so zaradi specifične humorja namenjeni starejši ciljni skupini. Razlika v gledanosti med obema verzijama je najnižja pri Ledeni dobi 2, pri ostalih animiranih filmih pa je skoraj dvakrat več ljudi gledalo sinhronizirano verzijo.

V anketah, ki jih Kolosej samoiniciativno objavlja na svoji spletni strani, pa je slika popolnoma obratna (Tabela 6.2). Iz njih je razvidno, da si bo več ljudi, ki so izpolnili anketo na spletni strani, ogledalo podnaslovljeno verzijo, kjer bosta na izbiro obe. Ker pa je vprašanje zastavljeno za prihodnost, je razumljivo, da se odstotki razlikujejo od dejanskih podatkov o kupljenih vstopnicah.

Tabela 6.2: Podatki iz spletnih anket na strani Koloseja

NASLOV FILMA	SINHRO-NIZIRANO	POD-NASLOVLJENO	3D SINHRO-NIZIRANO
Ledena doba 2	12 %	79 %	/
Garfield 2	28 %	41 %	/
Schrek 3	11 %	72 %	/
Ledena doba 3: Zora dinosavrov	8 %	37 %	50 %
Pošasti proti Nezemljanom	/	30 %	39 %
V višave	7 %	37 %	26 %

Zadnje čase se v kinematografih pojavlja vse več animiranih filmov, ki uporabljajo 3D računalniško animacijo. V tej različici je slika globlja, ima tri dimenzije, podnapisi pa samo eno, kar je še posebej težko brati z očali, ki jih dobiš v kinematografu za gledanje 3D animiranih filmov. Dodatna vrednost risank zaradi 3D animacije vpliva po podatkih tudi na gledanost oz. poslušnost sinhronizacije. Pri 3D animaciji je težava v tem, da ima samo slika tri dimenzije, podnapisi pa še vedno ostanejo v eni ravnini. In ko gledaš tridimenzionalni animirani film ali kateri koli 3D film s posebnimi očali, se jim prilagodi samo slika, ne pa tudi podnapisi, zato takšnega filma ni najbolj prijetno gledati. Veliko bolje je, če ob 3D sliki poslušáš govor in ti ob gledanju ni treba naprezati oči.

»Jaz zagovarjam eno stvar. Pri prvi sinhronizaciji sem entuziastično odprla internetno stran in šla brat komentarje na Kolosejevi strani, kjer so ljudje komentirali sinhronizirano verzijo. To sem nehala delati, to je brezveze [...]. Ljudje, ki komentirajo, bi morali vedeti, da to ni namenjeno njim, da je namenjeno mlajši populaciji ali pa nekemu, ki ne more brati tako hitro, ali pa nekemu, ki se mu ne da brati. Kdaj je sinhronizacija dobra? Dobra je takrat, ko pogledaš sinhronizirano verzijo in te nič ne

zmoti. Če pa vedno primerjaš z originalom, vedno tudi obstaja možnost, da ti bo nekaj všeč tam, nekaj pa tukaj« (Petelin 2009).

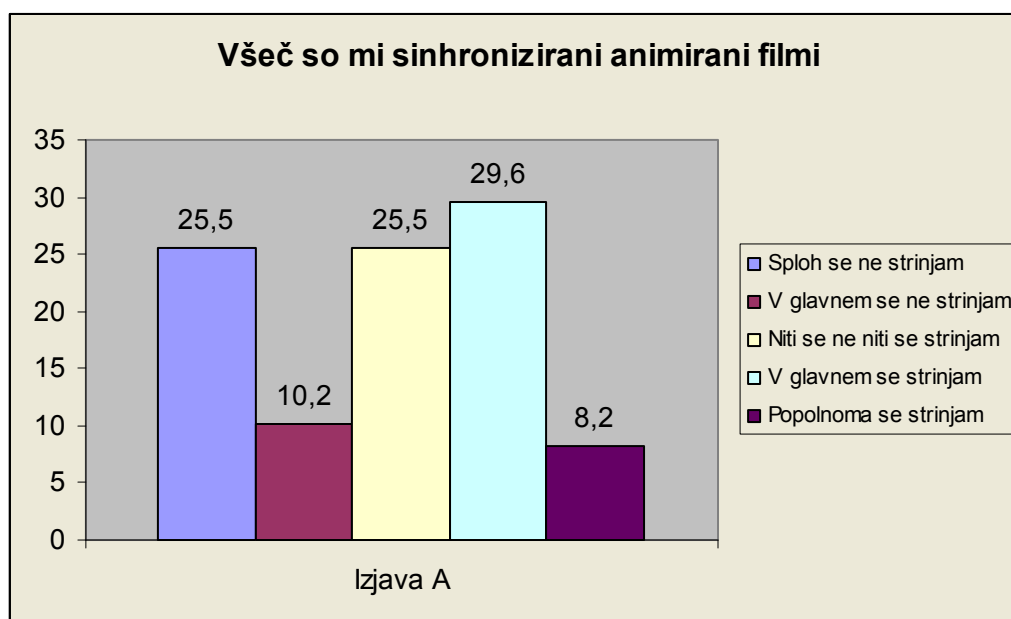
Helena Petelin (2009): »Jaz vidim najprej original, ki ga potem ne gledam več. Naslednjič pa vidim slovensko verzijo v kinu. In zelo objektivno lahko rečem, da se vmes ne omejujem s celim postopkom in se ves čas niti ne vtikam v sam proces, tako da šele na koncu zares pogledam sinhronizirano različico in vidim, ali je v redu ali kaj popravljamo. Ko pa gledaš v kinu slovensko verzijo ... moram reči, da se mi še nikoli ni zgodilo, da bi na koncu rekla *uuuu, ne*. Vedno je bilo – super. Ampak tako kot imajo vsake oči svojega malarja, tako vsaka ušesa drugače slišijo. Nekateri so že »a priori« proti, se jim kar *zdi*, da je to totalno mimo. Se pa strinjam tudi jaz, da bi zelo težko gledala kakšno tujo filmsko uspešnico, ki bi bila sinhronizirana. Verjetno nismo navajeni, najbrž gre samo za to. Nasprotno pa se mi zdi sinhronizacija smiselna za risanke in morda tudi za filme, ki so namenjeni malo večjim otrokom. Konec koncev tudi zato, ker v teh risankah delamo tudi z otroki, saj tudi oni nastopajo v njih. In na nek način se verjetno tudi delno izobražujejo v tej smeri, poskusijo nekaj novega. Oni so tako navdušeni, neverjetno. In to se mi ne zdi nič slabega. Zdi se mi zelo koristno, tudi za otroke« (Petelin 2009).

6.3 Raziskava mnenj o kakovosti animiranih filmov

6.3.1 Splošni podatki o gledanosti in poznavanju sinhroniziranih animiranih filmov

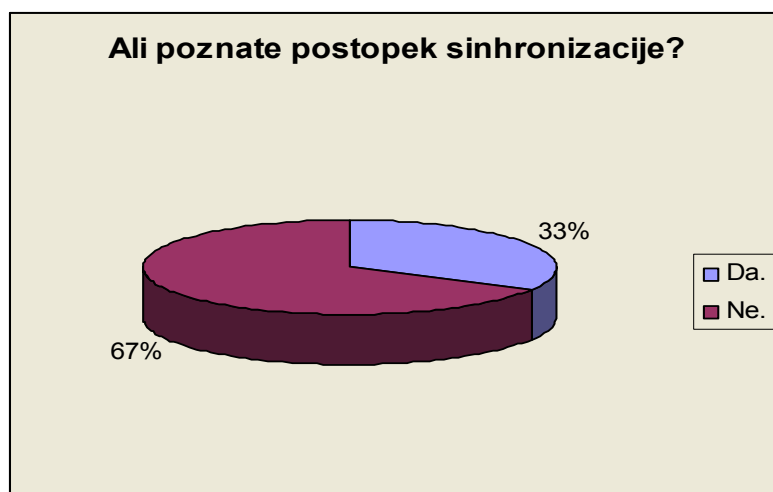
Večina sodelujočih pri anketi hodi v kino vsake pol leta, kar pomeni, da si ne grejo ogledat vseh filmov, ki se jim zdijo dobri, ampak se odločijo samo za izbrane. Dve tretjini oseb v vzorcu sta med svoje izbrane filme uvrstili tudi sinhronizirani animirani film. To pomeni, da so si ga šli ogledat, kljub temu da še nimajo otrok, zaradi katerih si večina ogleda sinhronizirani animirani film, ampak jim je všeč ta zvrst filmov, kar je razvidno tudi iz grafa 6.3. Če seštejem odgovore, od nevtralnega do pozitivnih dveh, ki se popolnoma strinjajo, je seštevek več kot 63 %, kar je zelo veliko, glede na splošno znano mnenje, da sinhronizacija v Sloveniji ni priljubljena.

Graf 6.3: Strinjanje z izjavo *Všeč so mi sinhronizirani animirani filmi*



Čeprav je 67 % vprašanih odgovorilo, da ne poznajo postopka sinhronizacije (Graf 6.4), jih pa 74 % ve, da se vsak glas snema posebej (Graf 6.5). Prav tako jih je 87 % prav označilo, da je razlika med originalom in sinhronizacijo drug jezik (Graf 6.6), samo 7 % pa jih je napisalo, da tega ne vedo. To pomeni, da je prepričanje anketirancev, da ne poznajo postopka sinhronizacije, glede na nadaljnje rezultate napačno. Večina oseb iz vzorca se spozna na postopek. Sicer bi lahko na slepo izbrali pravo možnost, vendar je to manj verjetno, saj večino vzorca sestavlja mlajša populacija, ki dobro pozna zmožnosti računalniških programov.

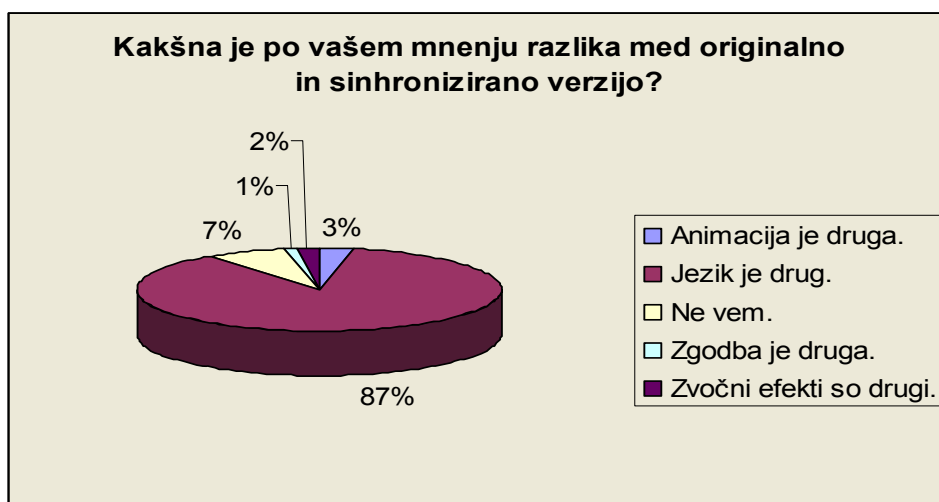
Graf 6.4: Ali poznate postopek sinhronizacije



Graf 6.5: Ali veste, kako snemajo sinhronizirano različico



Graf 6.6: Kakšna je po vašem mnenju razlika med originalno in sinhronizirano verzijo



Večina pozna razliko med sinhronizirano in originalno različico, za kakovost sinhronizacije pa so pomembni posamezni elementi in jaz sem vsakemu posvetila svoje poglavje, v katerem sem predstavila mnenja oseb, ki so sodelovale v moji anketi.

Sinhronizacija je v Sloveniji še mlada in po mojem mnenju še ni na visokem kakovostnem nivoju, Petelinova (2009) pa se ne strinja s tem in pravi, da je v primerjavi z drugimi državami pri nas res še zelo mlada, ampak mlada v smislu, da se prej ni toliko pojavljala. Glede na to, koliko je sinhronizacija pri nas nova, pa se je dobro prijela. Na vprašanje, zakaj se ji tako zdi, Petelinova pojasnjuje, da zato, ker vidi, da se iz leta v leto čedalje več ljudi odloča zanjo. To pomeni, da so rezultati, tudi njihovi, ko štejejo

sedeže in gledalce, na njihovi strani. To dokazuje tudi vse višje število sinhroniziranih animiranih filmov v Sloveniji. Od leta 2007 se število stopnjuje navzgor (Petelin 2009).

Največja razlika med originalno in sinhronizirano verzijo je, da pri originalni najprej snemajo besedilo, potem pa rišejo, animirajo, pri sinhronizirani različici je pa ravno obratno, zaradi česar se po mojem mnenju tudi zniža kakovost.

»Smo v drugačnem položaju, tako je s sinhronizacijo po celem svetu. Sledimo nečemu, kar je že narejeno. Animacija, slika ostane takšna, kot je v originalu. Vsebina tudi. Ne dovoljujejo odstopanja« (Petelin 2009). Mogoče bi bila sinhronizacija boljša, če bi si režiser vzel toliko časa in šel skupaj s prevajalko še enkrat čez risanko in preveril ujemanje besed oziroma poiskal boljše sopomenke.

Sinhronizirana in originalna risanka imata popolnoma enake zvoke, tako da ni mogoče iskati napak v šumih in hrupu, zato tudi ni vpliva na kakovost. Petelinova dodaja (2009), da glasba ostane originalna, razen v primeru, kadar je to kakšen glasbeni vložek, za katerega se dogovorijo, da ga bodo sinhronizirali v slovenščino. Priredbo besedila in glasbeno interpretacijo so v Studiu Ritem tudi že velikokrat naredili in oboje je bilo zelo dobro. Drugače pa so vsi zvoki, ki se slišijo v ozadju, originalni. Slovenski je samo vokalni, glasovni del. Tudi pri predelavi pesmi ostane podlaga enaka, naredi se samo sinhronizacija oziroma prevod in priredba besedila. Priredba besedila, pri kateri je za kakovost zelo pomemben ustrezen prevod in primerna izbira glasov, ki morajo biti v primeru glasbene interpretacije še glasbeno podkovani.

6.3.2 Kakovost sinhronizacije – prevod in jezik

Prevod je bistveni del za razumevanje vsebine zgodbe in sledenje rdeči niti animiranega filma. Če se prevajalec zmoti, pride do nerazumevanja celotne zgodbe. Tudi več kot dvema tretjinama oseb, ki so sodelovale v moji raziskavi, se zdi prevod zelo pomemben za kakovost sinhronizacije (glej Tabela 6.1).

Tabela 6.1: Kako pomemben se vam zdi prevod za kakovost sinhronizacije?

	Ni pomemben	V glavnem ni pomemben	Niti ni niti je pomemben	V glavnem je pomemben	Zelo pomemben
Ustrezen prevod	0 %	1 %	6,1 %	25,5 %	65,3 %

Petelinova (2009) pravi: »V bistvu to, kar dobimo, prevajalka prevede in se temu reče prvi prevod. V idealnem svetu (to rečem zato, ker v današnjem svetu nihče nima toliko časa, da bi se s tem zares ukvarjal) naj bi šel režiser še enkrat čez besedilo in sliko ter že sproti prilagajal besede, jih 'polagal v usta'. To pomeni, da se besede lepo začnejo, da se tudi zlogi sinhronizirane različice pokrijejo s sliko in da se besede končajo s tisto črko, kakor ostanejo usta odprta – če je a, da ni i« (Petelin 2009).

Pri slovenski sinhronizaciji so sodelujoči pri moji anketi dali največ odstotkov odgovoru, da jim prevod niti ni niti je vseč, samo 1 % manj pa se jih je odločil za odgovor, da jim je prevod v glavnem vseč (glej Tabela 6.2). Kot mi je v intervjuju povedala Helena Petelin (2009), pri prevodu sledijo nečemu, kar je že narejeno (s tem je mislila animacijo, ki se ne spreminja), in mora prevajalec poiskati ustrezne besede, ki se morajo ujemati še s premikanjem ustnic narisanih likov. To seveda ne velja samo za slovenski prostor – tako je s sinhronizacijo po vsem svetu.

Tabela 6.2: Všečnost prevoda pri slovenski sinhronizaciji

	Ni mi vseč	V glavnem mi ni vseč	Niti mi ni niti mi je vseč	V glavnem mi je vseč	Zelo mi je vseč
Ustrezen prevod	9,2 %	11,2 %	33,7 %	32,7 %	10,2 %

Pri enem od vprašanj v anketi so morali sodelujoči na podlagi pogojnih trditev izbrati, ali bi šli gledat sinhronizirani film, če bi bili določeni elementi boljši. Pri izjavi, če bi šli večkrat gledat sinhronizirani animirani film, če bi bil prevod boljši, so bili odstotki dokaj enakomerno porazdeljeni med vse odgovore (glej Tabela 6.3), največ pa jih je dobil odgovor, da izjava v glavnem ne drži – torej si največ oseb, ki so sodelovale pri anketi, ne bi šlo večkrat ogledat sinhroniziranega animiranega filma, tudi če bi bil

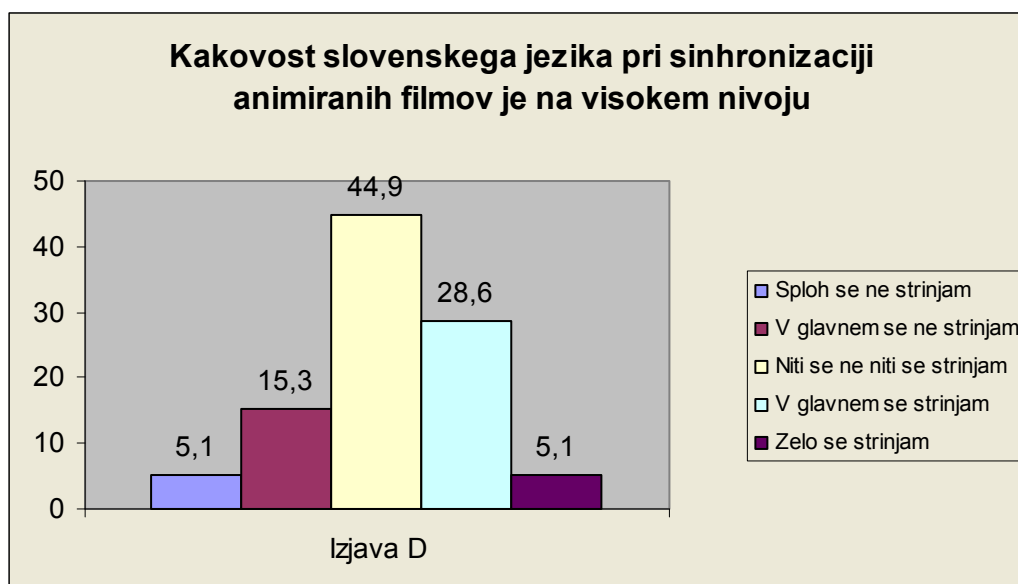
prevod boljši. To lahko pomeni, da je kakovost prevoda že zdaj na dobrem nivoju ali da kakovosten prevod ni prvi kriterij za ogled animiranega filma, kar je razvidno tudi iz podatkov, pridobljenih v anketah. Na prvem mestu je izbira posojevalcev glasov, prevod pa na tretjem.

Tabela 6.3: Strinjanje z izjavo *Če bi bil prevod boljši, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film*

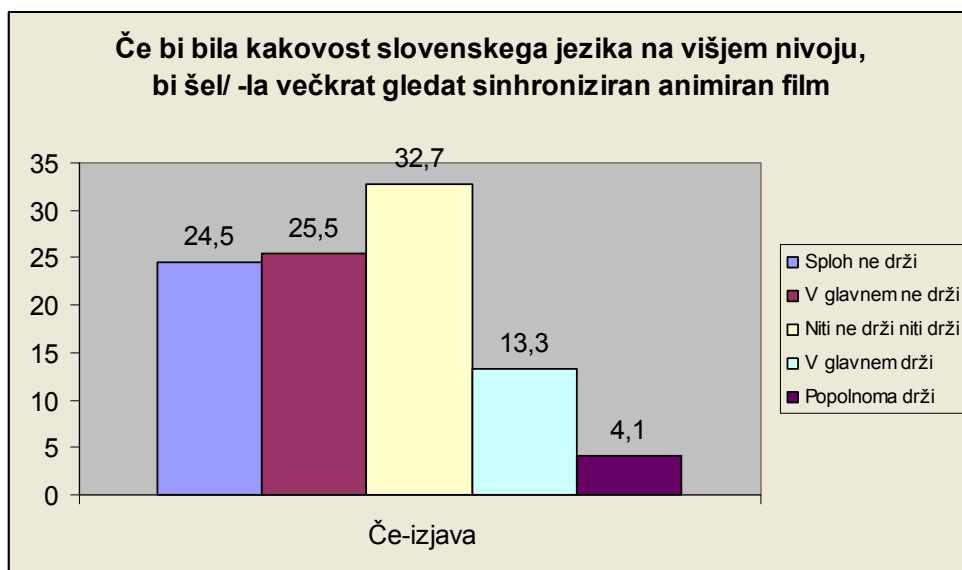
	Sploh ne drži	V glavnem ne drži	Niti ne drži niti drži	V glavnem drži	Popolnoma drži
<i>Če bi bil prevod boljši, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film.</i>	20,4 %	26,5 %	23,5 %	20,4 %	9,2 %

Hkrati pa se največji odstotek anketirancev ne more odločiti, ali se strinja z izjavo, da je kakovost slovenskega jezika pri sinhronizaciji na visokem nivoju (glej Graf 6.7). V glavnem pa se z izjavo, da bi šel večkrat gledat sinhronizirani animirani film, če bi bila kakovost jezika na višjem nivoju (glej Graf 6.8), niti ne strinja niti strinja skoraj tretjina anketirancev, zaradi česar bi rezultate lahko interpretirala, da ne bi šlo več oseb gledat sinhroniziranega animiranega filma, če bi bil prevod boljši, ker je prevod že zdaj dovolj kakovosten in že zdaj ne vpliva na odločitev o ogledu risanke, ampak so pri izbiri filma pomembnejši drugi vidiki.

Graf 6.7: Kakovost slovenskega jezika pri sinhronizaciji animiranih filmov je na visokem nivoju

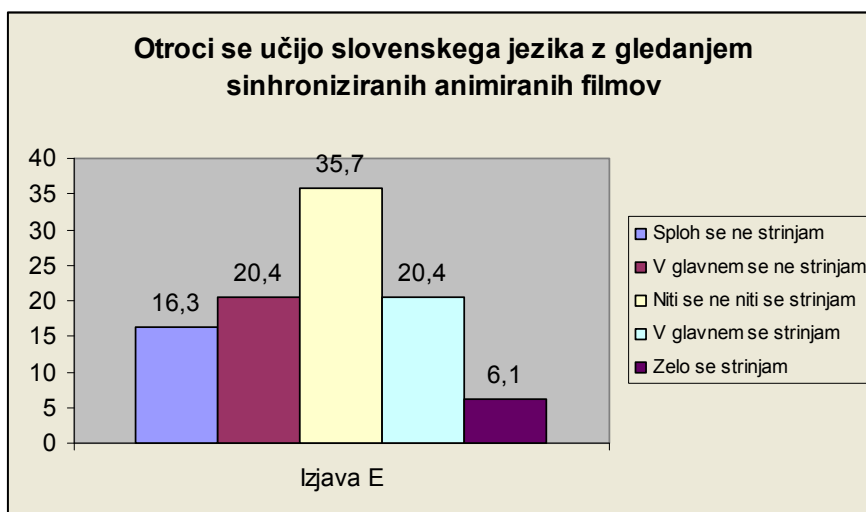


Graf 6.8: Strinjanje z izjavo *Če bi bila kakovost slovenskega jezika na višjem nivoju, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film*

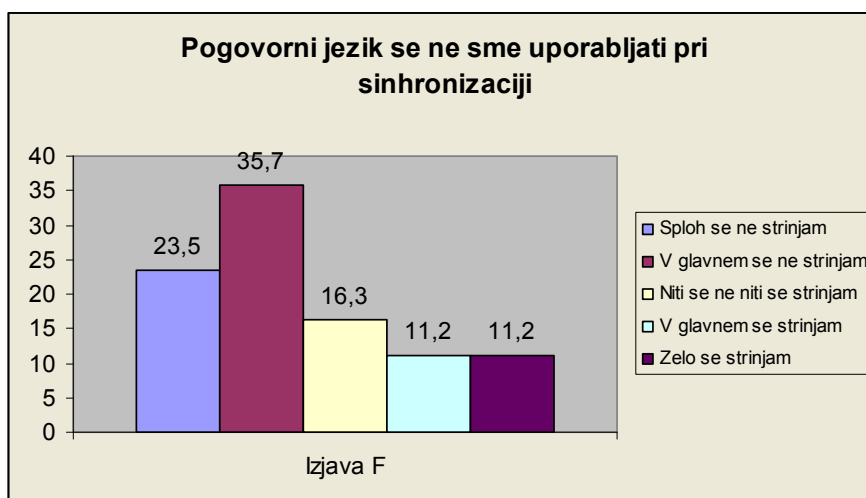


Po seštevku odstotkov je več anketirancev mnenja, da se otroci v glavnem ne učijo slovenskega jezika iz sinhroniziranih filmov (glej Graf 6.9). Torej kakovost slovenskega jezika ni pomembna za njihovo odločitev, ali si bodo ogledali neko risanko – češ da jezik v njej ne vpliva na otroke in njihovo znanje materinščine. Razumljivo je, da iz tega sledi, da se dobra tretjina anketirancev strinja z uporabo pogovornega jezika v sinhroniziranih animiranih filmih (glej Graf 6.10). S tem se sama ne strinjam. Mediji imajo velik vpliv na otroke in otroški žanri so predvsem risanke. Otroci se iz njih veliko naučijo, zato strokovnjaki opozarjajo starše, naj pazijo, kaj gledajo otroci po televiziji. Otroci so bolj vizualno naravnani, vendar imajo tudi besede nanje velik vpliv. Po mojem mnenju bi se moral v sinhroniziranih risankah uporabljati knjižni pogovorni jezik, da bi si otroci širili besedni zaklad, ustvarjalci pa bi s kakovostnejšim jezikom dvignili kakovost celotni slovenski sinhronizaciji.

Graf 6.9: Otroci se učijo slovenskega jezika z gledanjem sinhroniziranih animiranih filmov



Graf 6.10: Pogovorni jezik se ne sme uporabljati pri sinhronizaciji



6.3.4 Kakovost sinhronizacije – izbira glasov

Izbira posojevalcev glasov je pomembna predvsem zaradi ujemanja barve glasu, ker ustvarjalci animiranega filma poslušajo barvno ujemanje. Ponavadi ne razumejo jezika, v katerega je risanka sinhronizirana.

Naročniki potrjujejo izbiro igralcev oziroma glasov in v primeru Studia Ritem je to Disney. Tisti, ki to potrjujejo, gledajo na to, da se pokriva barva, izmislili so si vse, od

prvega do zadnjega lika, ter so barve glasov in interpretacije tudi določili (Petelin 2009).

Ima pa vsak jezik svoje specifične lastnosti, ki morajo priti do izraza pri sinhronizaciji, da se domače občinstvo lažje identificira z izdelkom. Petelinova (2009) poudarja, da če želimo uspeh, je treba vseeno poslušati tudi lokalni jezik, toliko da se jezik obarva, v tem smislu, da je film zabaven, smešen, gledljiv in razumljiv.

Izbira posojevalcev glasov oziroma glasovnih interpretov poteka na podlagi barve glasu, ne pa kakovosti igralcev. Petelinova pojasnjuje (2009), da moraš pri glavnem liku paziti na »voice match« (glasovno ujemanje, op. p.), torej mora biti posojevalčev glas enake barve kot v originalni različici, pomembni so še interpretacija, smisel za humor, posojevalec glasu mora biti znana osebnost in še bi lahko naštevali. »Pri nas imamo zato težave – pri vseh slovenskih igralcih se velikokrat zgodi, da so izjemno zasedeni. Kar pomeni, da če imajo cel dan vaje in še potem po predstavi, so zelo izčrpani in težko delajo. Če mene vprašaš, je v primerjavi s predstavo na odru ali z vajami v gledališču tudi sinhronizirati in biti 3 ure zaprt v studiu in se koncentrirati na sliko izjemen napor. In če je človek čisto izčrpan, težko dela« (Petelin 2009).

Za vsak risani film je iskanje glasov pomembno. Slovenija nima veliko šolanih ljudi s tega področja, tako da je potrebno k sodelovanju povabiti tudi amaterje. Razlika pa je, kot pravi Petelinova (2009), samo v času: z amaterjem delaš dlje časa, da dobiš enako kakovosten izdelek, kot če bi snemal s profesionalnim igralcem. Moje mnenje pa je, da bi se te razlike med profesionalci in amaterji kmalu zmanjšale, če bi obstajali programi za učenje za posojevalca glasov. Hkrati bi dobili več glasov različnih barv, kar bi popestrilo področje sinhronizacije.

»Istočasno poslušajo originalni in slovenski jezik. Poslušajo barve in interpretacijo. Reciva, da to poslušanje predstavlja 40 %. Vse ostalo pa so potem še naša priporočila, kaj mi mislimo, kaj misli režiser. Ker ti poslušáš nekoga, ki ga ne poznaš. Nekdo, ki dela z njim, pa ve, kakšne so njegove sposobnosti, kje bi lahko še kaj popravil in kaj in kako. Zelo upoštevajo naše komentarje, se pravi mnenja ekipe, ki je predlagala določenega glasovnega interpreta. Ko to poslušajo, vedno dobimo nazaj informacijo, ali bi bilo potrebno še dotestirati, ker se jim še nekaj zdi, ali je igralec potrjen ali pa mu rečejo »possible« in se moramo potem sami odločiti. Testiranje vedno poteka za glavne

like, npr. če je v risanki 60 likov, so glavni štirje, pet, vse ostalo pa je prepuščeno naši ekipi. Da se mi odločimo po glasu, energiji, igri, barvi, čemerkoli» (Petelin 2009).

Osebe, ki so sodelovale pri moji anketi, so z 72,4 % izbrale odgovor, da je ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov zelo pomembno (glej Tabelo 6.4). (Toliko odstotkov je dobil tudi element razumljivosti – glej Tabelo 6.6.)

Tabela 6.4: Kako pomembno je ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov na splošno

	Ni pomembno	V glavnem ni pomembno	Niti ni niti je pomembno	V glavnem je pomembno	Zelo pomembno
Izbira posojevalcev glasov	1,0 %	2,0 %	4,1 %	19,4 %	72,4 %

Pri izjavi *Če bi bila izbira posojevalcev glasov boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film*, se je največ oseb odločilo, da ta izjava zanje v glavnem ne drži (glej Tabelo 6.5). Blizu sta bila tudi odgovora, da izjava v glavnem drži in da izjava niti ne drži niti drži. Ljudje se torej zavedajo izbire posojevalcev glasov, ki jo imamo v Sloveniji in je na žalost omejena, ker ni šol za glasovne interprete, kamor bi lahko šel vsak, ki bi ga to zanimalo, ampak to delo v Sloveniji opravljajo le poklicni igralci in radijski ali televizijski govorniki.

Tabela 6.5: Strinjanje z izjavo *Če bi bila izbira posojevalcev glasov boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film*

	Sploh ne drži	V glavnem ne drži	Niti ne drži niti drži	V glavnem drži	Popolnoma drži
<i>Če bi bila izbira posojevalcev glasov boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film.</i>	17,3 %	29,6 %	22,4 %	23,5 %	7,1 %

6.3.5 Kakovost sinhronizacije – razumljivost

Po prevodu in iskanju besed, ki se ujemajo s premikanjem ustnic narisanih likov, pa je pomembna tudi razumljivost sinhronizacije. V Disneyjevih studiih naredijo dokončni postopek mešanja – temu se v žargonu reče »finalni miks«. To pomeni, da na osnovni ton »primešaš« jezikovno varianto in pripraviš »finalni miks«, ki se potem zapeče na enoto in je osnova za izdelavo filmske kopije v kinu. »Končujejo sami v Disneyju. Mi posnamemo ves material, to je en ogromen 'file', in to odpošljemo z opisom vseh karakterjev. Oni potem to 'vmiksajo' v originalno verzijo, mi, distributer, pa to dobimo v pogled in gremo v kino pogledat, ali zadeve stojijo – ali so v redu ali niso« (Petelin 2009).

Na vprašanje, ali je finalni miks še mogoče popraviti, Petelinova (2009) razlaga: »Težava nastane, kadar 'miksaš' različne jezike, ki so tako specifični. Ne vem, npr. angleški, nemški, francoski, italijanski. Slovenščina včasih s svojimi č-ji, š-ji in ž-ji. Zgodilo se je že, da so bili IT oz. vsi ti efekti absolutno preveč na glas in je bil tekst nerazumljiv. Oni so svoje s tehničnega vidika dobro naredili, ni pa bilo razumljivo nam. To so specifikje jezika. In je treba potem to popraviti, npr. znižati ton. To kar upoštevajo« (Petelin 2009).

Razumljivost sinhronizacije je v moji raziskavi dobila najvišji odstotek (skupaj z izbiro posojevalcev glasov) pri odgovoru o pomembnosti za sinhronizacijo.

Tabela 6.6: Kako pomembna je razumljivost sinhronizacije na splošno

	Ni pomembna	V glavnem ni pomembna	Niti ni niti je pomembna	V glavnem je pomembna	Zelo pomembna
Razumljivost	0 %	0 %	2 %	24, 5 %	72, 4 %

Polovica sodelujočih pri anketi je ocenila, da jim je razumljivost slovenske sinhronizacije v glavnem všeč. To pomeni, da distributerji za posamezne risanke dobro opravijo svoje delo, ko v predogled dobijo »finalni miks«. Natančno poslušajo izgovorjavo in predlagajo, kako to popraviti, če se ne sliši dobro.

Tabela 6.7: Všečnost razumljivosti pri slovenski sinhronizaciji

	Ni mi všeč	V glavnem mi ni všeč	Niti mi ni niti mi je všeč	V glavnem mi je všeč	Zelo mi je všeč
Razumljivost	2, 0 %	5, 1 %	24, 5 %	50 %	14, 3 %

Pri izjavi *Če bi bila razumljivost govora boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film* se je največ oseb odločilo, da ta izjava zanje v glavnem ne drži (glej Tabela 6.8). Na drugem mestu po odstotkih je bilo nevtralnno mnenje o izjavi. To pomeni, da pravi vzrok za manj pogosto gledanje sinhroniziranih animiranih filmov ni v tem, kako razumljiv je govor, verjetno ravno zato, ker jim je v glavnem všeč in se o tem ne sprašujejo.

Tabela 6.8: Strinjanje z izjavo *Če bi bila razumljivost govora boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film*

	Sploh ne drži	V glavnem ne drži	Niti ne drži niti drži	V glavnem drži	Popolnoma drži
<i>Če bi bila razumljivost govora boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film.</i>	17, 3 %	40, 8 %	19, 4 %	13, 3 %	9, 2 %

6.3.6 Kakovost sinhronizacije – pristnost

Pristnost v izgovorjavi in barvi glasu lahko dosežemo na več načinov. Lahko sledimo sliki in istočasno beremo besedilo ali se besedilo naučimo na pamet in se posvetimo samo sliki ali pa se vživimo v karakter, v posamezne dele animirane risanke in prilagajamo besedilo. To je odvisno od vsakega posameznega posojevalca glasov.

Kako se snema sinhronizacija? Petelinova (2009) razlaga, da v studiu stoji igralec (ali skupina), ki pred sabo vidi sliko in ima v roki le besedilo. Ta sliši režiserjeva navodila v slušalkah in začne s sinhronizacijo. Ko je režiser zadovoljen z odsekom, ki ga posnemamo, nadaljujemo z naslednjim. Tako se lahko čez risanko pomikamo zelo dolgo (Petelin 2009).

O načinih, ki jih uporabljajo igralci, Petelinova pove, da interpreti večinoma kar berejo. Nekateri imajo izjemne sposobnosti memoriranja in jim je lažje, da si besedilo dvakrat preberejo, zaprejo oči in v mislih spremljajo sliko. Eni pa berejo in so sposobni brati in hkrati gledati sliko. Tukaj ni pravila (Petelin 2009).

Po podatkih, ki sem jih dobila od sodelujočih pri anketi, je pristnost (barva in ton glasu) zelo pomembna za dobri dve tretjini (glej Tabela 6.9). Lahko bi rekli, da je to pomembno zato, da se bolj uživimo v samo zgodbo in značaj likov in se lažje odločimo, za koga bomo »navijali« v risanki.

Tabela 6.9: Kako pomembna je pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu pri sinhronizaciji na splošno

	Ni pomembno	V glavnem ni pomembno	Niti ni niti je pomembno	V glavnem je pomembno	Zelo pomembno
Pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu	0 %	2, 0 %	6, 1 %	29, 6 %	61, 2 %

Glede na to, kako pomembna se zdi vprašanim pristnost na splošno, so odgovorili, da jim je zelo pomembna, pri slovenski sinhronizaciji pa jim je pristnost v glavnem vseč (glej Tabela 6.10), kar pomeni, da slovenski igralci, tisti redki, ki jih imamo, svoje delo opravljajo zelo dobro, se uživajo v lik in vse prepričajo o vlogi lika, ki so mu posodili glas.

Tabela 6.10: Všečnost pristnosti (barva in ton glasu) pri slovenski sinhronizaciji

	Ni mi vseč	V glavnem mi ni vseč	Niti mi ni niti mi je vseč	V glavnem mi je vseč	Zelo mi je vseč
Pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu	2 %	11, 2 %	31, 6 %	38, 6 %	13, 3 %

6.3.7 Kakovost sinhronizacije – humor in smešnost

Humor je pomemben dejavnik pri večini filmov, najdemo ga tudi v kriminalkah. So pa ljudem v različnih kulturah in različnih starostnih obdobjih smešne drugačne besedne zveze, besede ali situacije, dogajanje na platnu. Še posebej otroci so bolj vizualni tipi in se bolj kot besedam smejiijo smešnemu dogajanju, spotikanju, prerivanju, ki se starejšim ne zdi več zabavno. Da je smešnost sinhronizacije zelo pomembna, se je odločilo 43,9 % vprašanih (glej Tabelo 6.11).

Tabela 6.11: Kako pomembna je smešnost pri sinhronizaciji na splošno

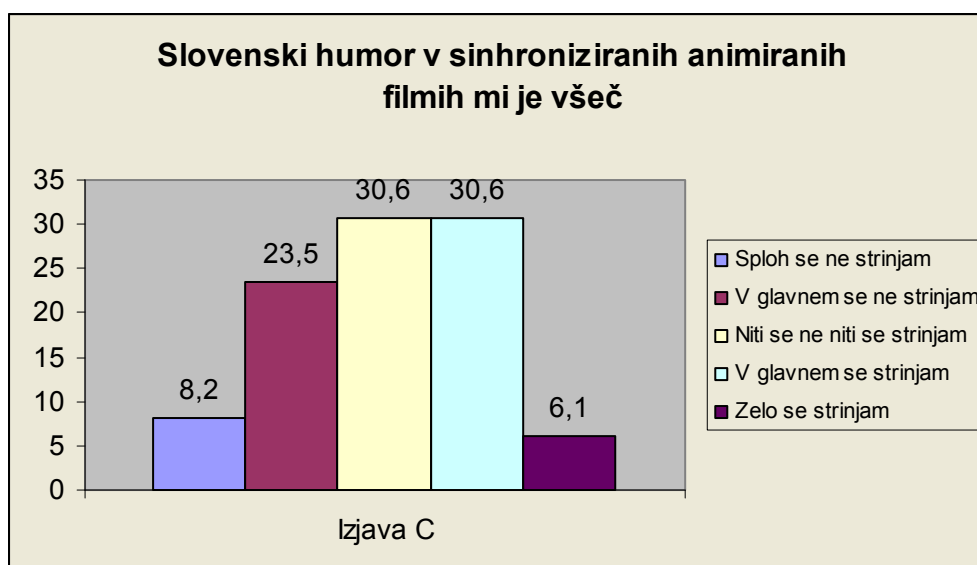
	Ni pomembno	V glavnem ni pomembno	Niti ni niti je pomembno	V glavnem je pomembno	Zelo pomembno
Smešnost	0 %	2 %	19,4 %	31,6 %	43,9 %

Slovenski humor ima svoje specifikke, ki se mogoče ne zdijo vsakomur enako smešne, kar je pokazal tudi najvišji odstotek pri odgovoru, da se ne morejo odločiti, ali jim je humor dialogov pri slovenski sinhronizaciji všeč ali ne (glej Tabelo 6.12). Vendar je ta odstotek nizek v primerjavi z odstotki pri drugih elementih kakovosti sinhronizacije. Ko so morali anketiranci oceniti različne izjave v povezavi s sinhronizacijo, sta dobila enak odstotek nevtralnega odgovora in odgovora, da jim je slovenski humor v sinhroniziranih animiranih filmih všeč (glej Graf 6.11). Na podlagi dobljenih rezultatov ne morem oceniti všečnosti humorja v slovenskih animiranih filmih.

Tabela 6.12: Smešnost dialogov pri slovenski sinhronizaciji

	Ni mi všeč	V glavnem mi ni všeč	Niti mi ni niti mi je všeč	V glavnem mi je všeč	Zelo mi je všeč
Smešni dialogi	4,1 %	15,3 %	33,7 %	31,6 %	13,3 %

Graf 6.11: Slovenski humor v sinhroniziranih animiranih filmih mi je všeč

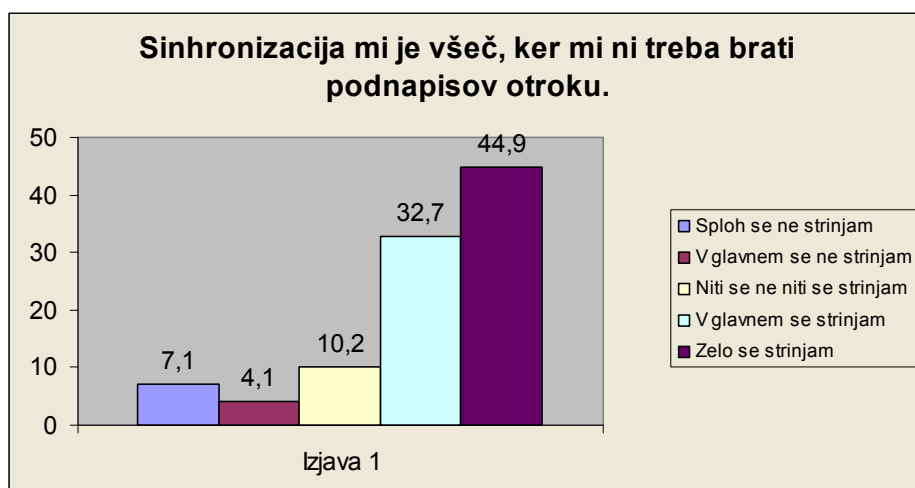


6.3.8 Mnenje oseb, ki vozijo otroke v kino, o sinhronizaciji

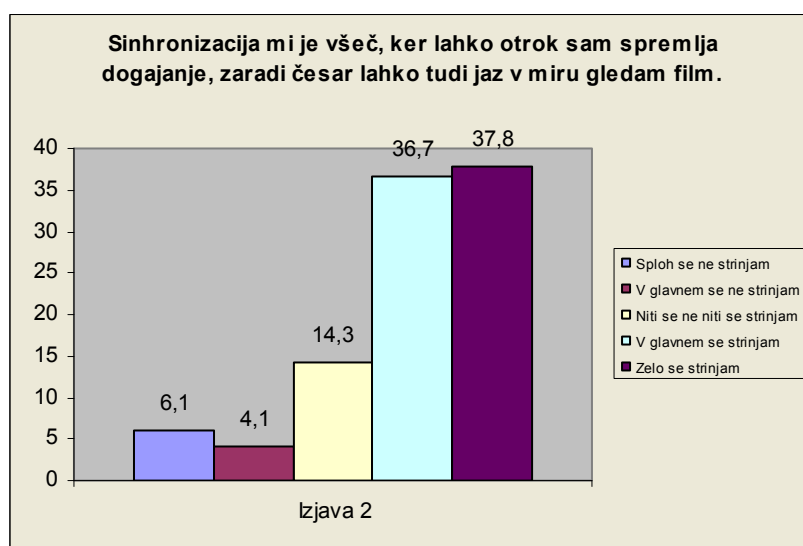
Otroci hodijo v kino organizirano s strani šole ali pa s starši, starejšimi brati ali sestrami in drugimi sorodniki. Čedalje več je tudi praznovanje rojstnih dni, ko gre skupina otrok skupaj v kino pod vodstvom odrasle osebe. To je postalo tako enostavno prav zaradi sinhronizacije in možnosti lažjega spremljanja risank za otroke.

44,9 % anketiranih, največji delež, se zelo strinja z izjavo, da jim je sinhronizacija všeč, ker otrokom ni treba brati podnapisov (glej Graf 6.12). Tako se lahko osredotočijo na razlaganje vsebine, posameznih besed in njihovih pomenov. V drugi skrajnosti pa tudi nista potrebna popolna zbranost in sledenje dogajanju na platnu, ker lahko otroci s pozornim poslušanjem izvedo vse pomembne informacije za razumevanje rdeče niti. S tem pa se pri otrocih izboljšuje tudi sposobnost koncentriranja na dogajanje in poslušanje.

Graf 6.12: Sinhronizacija mi je všeč, ker mi ni treba brati podnapisov otroku

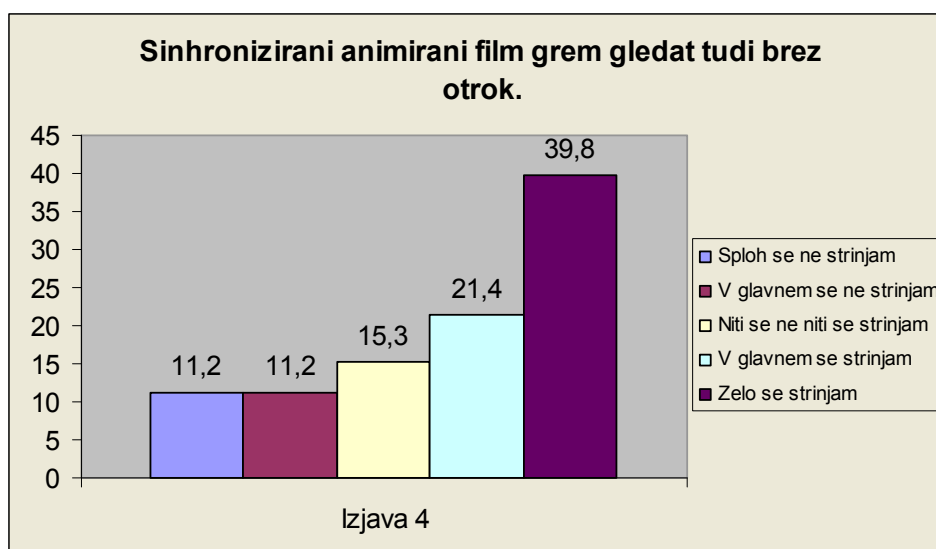


Graf 6.13: Sinhronizacija mi je všeč, ker lahko otrok sam spremlja dogajanje, zaradi česar lahko tudi jaz v miru gledam film



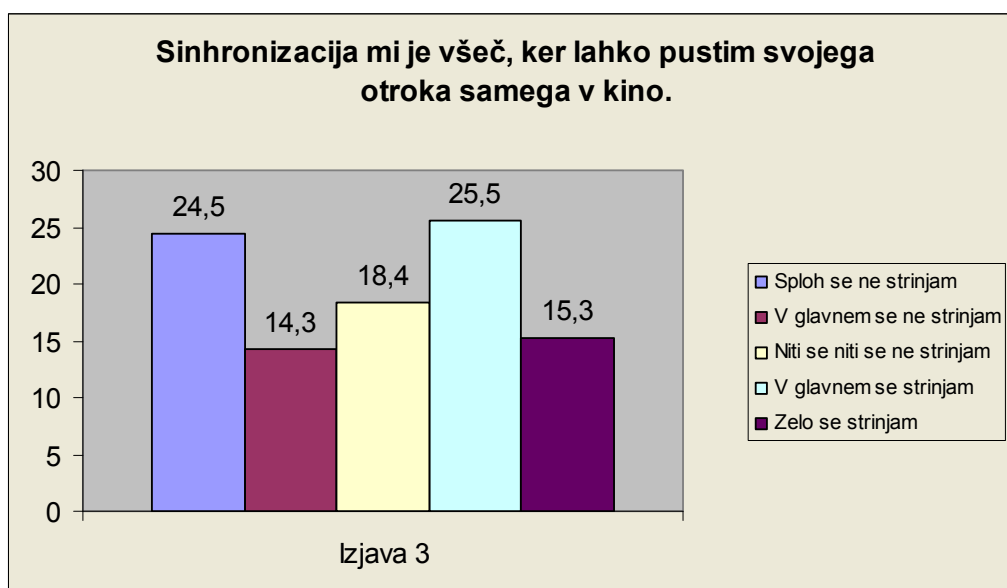
Najvišji odstotek anketiranih se popolnoma strinja z izjavo, da jim je sinhronizacija všeč, ker lahko otrok sam spremlja dogajanje, zaradi česar lahko tudi oni v miru gledajo film (glej Graf 6.13). To izjavo še bolj podpre podatek, da se z izjavo, da gredo sinhronizirane animirane filme gledat tudi brez otrok, zelo strinja 39,8 % vprašanih (Graf 6.14). V moji anketi je bila večina sodelujočih brez lastnih otrok, tako da bi morali peljati kakšnega mlajšega sorodnika ali prijatelja s seboj, če bi želeli v kino z otrokom. Je pa zanimivo, da hodijo gledat animirane filme, čeprav še nimajo otrok, se pravi, da jih gredo gledat, ker jih resnično zanima vsebina, ne pa, ker bi to delali zaradi otrok.

Graf 6.14: Sinhronizirani animirani film gledam tudi brez otrok



Ob tem pa je presenetljivo, da se največji delež anketiranih oseb, 43,9 %, sploh ne strinja z izjavo, da jim je sinhronizacija všeč, ker jih motijo starši, ki berejo podnapise svojim otrokom. Iz tega lahko sklepam, da jih glasno branje podnapisov med risanko ne moti, vseeno pa jim je udobneje, če jim med gledanjem animiranega filma tega ni treba početi. Anketirancev, ki se v glavnem strinjajo z izjavo, da jim je sinhronizacija všeč zato, ker gre lahko njihov otrok v kino sam, je samo 1 % več kot tistih, ki se s tem sploh ne strinjajo (glej Graf 6.15).

Graf 6.15: Strinjanje z izjavo, da mi je sinhronizacija všeč, ker lahko pustim svojega otroka samega v kino



6.4 Diskusija

V svoji diplomski nalogi sem preverila različne elemente sinhronizacije in njihov vpliv na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov v Sloveniji. Na različnih ravneh sem preučila, kaj si sodelujoči pri anketi mislijo o sinhronizaciji na splošno, o slovenski sinhronizaciji, o kakovosti prevoda, posojevalcih glasu, prepričljivosti barve glasu, vživljanju v karakterje, smešnosti, razumljivosti in ujemanju besed s premikanjem ustnic narisanih likov. Moja teza je bila, da boljša kot je sinhronizacija (kar je odvisno od prej naštetih elementov), več ljudi se odloči, da si bodo šli v kinematograf tudi ogledat ta animirani film. In obratno, slabša kot je kakovost sinhronizacije, nižja je gledanost sinhroniziranega animiranega filma. Tezo sem preverila z vprašalnikom in ugotovila, da to ne drži.

Kar se ravni jezika tiče, sem ugotovila, da se vprašani ne morejo niti strinjati niti zanikati, ali je kakovost slovenskega jezika v sinhronizaciji na visokem nivoju ali ne. Prav tako vprašani ne morejo z gotovostjo trditi, da se otroci z gledanjem sinhroniziranih risank učijo slovenskega jezika. Slovenski humor v risankah, ki ga lahko povežemo tudi z jezikom, saj je v veliki meri povezan z narečnimi skupinami v slovenščini, pa je v glavnem vseč skoraj 90 % vprašanih.

Med različnimi elementi, ki vplivajo na kakovost sinhronizacije, so se anketiranim zdeli zelo pomembni (po vrstnem redu od tistega, ki je dobil največji odstotek, do tistega, ki je dobil najmanj): izbira posojevalcev glasu, razumljivost, ustrezen prevod, pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu, ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov in smešnost. Ali je animirani film delo znanega studia, se jim ne zdi niti pomembno niti nepomembno. Pri nobenem vprašanju, kako so anketiranim vseč naštetih elementi pri slovenski sinhronizaciji, ni dobil večine odstotkov odgovor, da jim kakšen element sploh ni vseč, niti možnost, da jim kakšen element v glavnem ni vseč. Iz tega sklepam, da je slovenska sinhronizacija vseč večini sodelujočih pri moji anketi. Ti podatki se popolnoma skladajo s podatki, ki so mi jih poslali iz Koloseja – iz teh je razvidno, da je bila gledanost sinhronizirane različice višja od podnaslovljene vedno, ko sta bili na izbiro obe možnosti, razen pri Simpsonovih, ki so že v originalu namenjeni starejšemu občinstvu. To pomeni, da večina ljudi vseeno pogleda sinhronizirano verzijo,

ne glede na splošno prepričanje, da sinhronizacija ni najbolj priljubljena med Slovenci in Slovenkami.

Preiskovala sem tudi spletne strani RTV SLO in našla anketo (2009), ki sprašuje, ali bi bilo potrebno vse tuje filme sinhronizirati v slovenščino. Na anketo je odgovorilo le 21 oseb; to je podatek, ki ne pove ničesar o demografski sestavi vzorca. Skoraj tri desetine se strinjajo, da bi bilo dobro sinhronizirati samo otroške filme in risanke, 71 % pa je proti vsakemu sinhroniziranju – podatki o dejanski gledanosti sinhroniziranih filmov pa so nasprotni.

Čeprav sta dve tretjini vprašanih v moji raziskavi odgovorili, da ne poznata postopka sinhronizacije, je večina pravilno odgovorila na vprašanji, ki sta bili povezani s poznavanjem postopka. 74 % jih ve, da se vsak glas sinhronizirane različice snema posebej, prav tako pa jih je 87 % prav označilo, da je razlika med originalom in sinhronizacijo samo drug jezik. Poznavanje celotnega postopka je visoko, kar ne vpliva na gledanost sinhronizacije. Če ne bi vedeli, kako se snema ta različica, bi lahko rekla, da se jim zdi končni izdelek slab, ker ne vedo, kakšna je dejanska razlika med originalom in sinhronizirano verzijo, tako pa tega ne morem reči.

Največjemu deležu oseb, ki vozijo otroke v kino, je sinhronizacija v glavnem všeč, ker jim ni treba brati podnapisov. Drugi razlog je ta, da zaradi slovenskega govora lahko otrok sam spremlja komuniciranje likov na zaslonu, zaradi tega pa lahko tudi odrasli spremljevalci v miru gledajo animirani film. Skoraj 40 % odraslih si tudi na lastno željo ogleda sinhronizirani animirani film, ker jim je všeč in ne potrebujejo otroka za izgovor, da gredo lahko v kino gledat risanko.

S trditvijo »Če bi bil prevod boljši, bi šel/-la večkrat gledat sinhronizirani animirani film« se največji odstotek vprašanih v glavnem ne strinja, samo za dobrih devet odstotkov ta trditev popolnoma drži. Tudi če bi bile teme bolj poučne, jih tretjina v glavnem ne bi šla večkrat gledat sinhroniziranega animiranega filma. Prav tako kakovost slovenskega jezika v animiranih filmih ne vpliva na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov, 50 % je seštevek odgovorov oseb, za katere to ne drži, tretjina pa jih ne misli, da bi kakovost slovenskega jezika vplivala na gledanost v kateri koli smeri. Pri vplivu izbire posojevalcev glasu pa rezultati pravijo, da za slabo tretjino to v glavnem

ne drži, za 23,5 % pa to v glavnem drži. Za skoraj dve tretjini oseb sploh ne drži, da bi gledale tudi vse druge zvrsti filmov (npr. kriminalke, drame, komedije ...) v sinhronizirani verziji, če bi bila sinhronizacija boljša. Če bi bila razumljivost govora boljša, bi šlo več oseb gledat sinhronizirani animirani film.

Po pregledu vseh odgovorov po elementih lahko zaključim, da kakovost sinhronizacije ne vpliva na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov, torej moja teza ne drži.

7 ZAKLJUČEK

Sinhronizacija animiranih celovečernih filmov v Sloveniji prinaša dovolj zaslužka, da jo distributerji še vedno predvajajo, vendar pa ji manjka kulturna širina, da bi se spremenilo splošno mnenje med Slovenci in bi se dvignila njena popularnost. Žal ni bila narejena še nobena raziskava, ki bi načrtovala starostne meje in vzroke za ogled sinhroniziranega animiranega filma v Sloveniji. Zаметke sem poskušala narediti v tej diplomski nalogi, v kateri razlagam spremembe v kinematografu kot množičnem mediju, ki so imele velik vpliv na dožemanje kinematografa. Ta je na začetku predstavljal zabavo za nižje sloje, preko pomembnega informatorja med vojnama pa se je razvil do multipleksa, kjer so na enem mestu združeni kinodvorane ter nakupovalni in drugi objekti. Omenjam tudi kulturni vidik filma, pod katerega spadajo medijske reprezentacije in medijski učinki na občinstvo, kakšne odzive to sproža pri gledalcih po različnih teorijah in metodah, ki sovpadajo z njimi, kakšno vlogo imajo kulturni posredniki pri proizvodnji sinhroniziranih animiranih filmov. Na kratko predstavljam tudi produkcijski vidik filma, pri katerem sem se posebej osredotočila na nastanek animiranega filma.

Animacija je posebna tehnika oživljanja narisanih likov. Razvoj tehnike in tehnologije je na začetku dolgotrajen in zamuden postopek močno pospešil in premaknil meje ustvarjanja. Računalniško oblikovanje in oživljanje sta med drugim dodala tudi tretjo dimenzijo – globino, in čedalje več animiranih filmov si zdaj lahko ogledamo tudi v 3D različici. Pri 3D različici je sinhronizacija zaenkrat še v prednosti, ker so podnapisi samo dvodimenzionalni in niso jasno vidni ob gledanju skozi 3D očala. Pri dvodimenzionalnem animiranem filmu je sinhronizacija po Kolosejevih podatkih o prodanih vstopnicah, ko sta bili na ogled tako podnaslovljena kot sinhronizirana različica, v prednosti, čeprav rezultati anket, ki jih Kolosej po lastni iniciativi objavlja na svoji spletni strani, temu nasprotujejo. V pogovoru z direktorico Studia Ritem, ki ima z Disneyjem sklenjeno pogodbo za sinhronizacijo njihovih animiranih risank, Heleno Petelin, sem izvedela, da je Disney zadovoljen z njihovim delom in da je zanje bolj kot natančen prevod pomembna barva glasu. V Sloveniji pa je krog profesionalnih igralcev, ki bi lahko posodili svoje glasove narisanim likom, zelo ozek, zato se glasovi hitro ponavljajo. Žal pa tudi ni možnosti, da bi se zainteresirani amaterji naučili obvladovanja svojega glasu do te mere, da bi lahko sodelovali pri sinhronizaciji. Moja druga

sogovornica, Andreja Hafner, urednica animiranih oddaj na RTV SLO, je tudi zelo zadovoljna s sinhronizacijo risank na televiziji in z delom oseb s šolanimi glasovi. Obe se strinjata, da je sinhronizacija namenjena mlajši populaciji oz. tistim, ki ne morejo dovolj hitro brati. Do razlike med originalom in sinhronizirano različico prihaja zaradi dejstva, da pri originalu rišejo po besedilu ter sličice prilagajajo govornim besedam in dogajanju. Pri sinhronizirani različici pa morajo ustvarjalci slediti narisanimu in poiskati besede, ki se bodo lepo usedle v premikajoča se usta.

V svoji raziskavi sem preučevala, na kakšen način ta razlika vpliva na samo kakovost in kako kakovost vpliva na gledanje sinhroniziranih animiranih celovečernih filmov. Kakovost sinhronizacije sem razdelila na elemente, in sicer na kakovost prevajanja, izbire posojevalca glasu, razumevanje izgovorjave, pristnost in humor v risankah. H kakovosti nisem uvrstila izdelave, ker pri sinhronizaciji vizualni izgled ostane enak, spremeni se samo jezik. V anketi je sodelovalo 98 oseb, kar dve tretjini izmed njih sta brez otrok. Anketiranim osebam so se pri sinhronizaciji na splošno zdeli vsi elementi, s katerimi sem določila kakovost, zelo pomembni. Po številu odstotkov, ki so jih dobili, pa si sledijo: izbira posojevalcev glasu, razumljivost, ustrezen prevod, pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu, ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov in smešnost. Pri slovenski sinhronizaciji nista nikjer večine glasov dobila odgovora, da vprašanim kakšen element sploh ni všeč oz. jim v glavnem ni všeč, iz česar lahko sklepam, da je slovenska sinhronizacija všeč večini anketiranih. To potrjujejo tudi podatki o prodanih vstopnicah, ki so mi jih posredovali iz Koloseja, v katerih piše, da je bila gledanost višja pri sinhronizirani različici, ko sta bili na razpolago obe in ko je šlo za animirani film, namenjen otrokom.

Pri hipotetičnih vprašanjih tipa »sinhronizirano animirano verzijo bi šel/-la večkrat gledat, če bi bil določen element boljši« je povsod dobil večino odgovor, da to v glavnem ne drži. Zaradi teh podatkov sem morala zavreči svojo glavno tezo, da bi bila gledanost sinhroniziranih animiranih filmov višja, če bi bila kakovost sinhronizacije boljša. Podatki kažejo na to, da na gledanost sinhroniziranih animiranih filmov ne vpliva kakovost, ampak drugi dejavniki. Lahko bi to kulturno podrejanje slovenskega jezika (predvsem ob gledanju filmov, tudi animiranih) nakazovalo nezaupanje slovenskim prevajalcem, da bodo kvalitetno opravili svoje delo, saj pri podnapisih še vedno slišiš originalni jezik in s tem tudi odstopanja od podnapisov, pri sinhronizaciji

pa ne. Morda pa je vzrok popolnoma drugje. Vsekakor bi gledalci veliko bolj uživali, če bi samo gledali animirani film in sprejemali, kar jim ponuja, ne pa ga primerjali z originalom.

8 LITERATURA

Althusser, Louis. 1971. *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press.

Barthes, Ronald. 1987. *Ko grem iz kina*, ur. Vrdlovec, Zdenko. Ljubljana: DZS.

Bulc, Gregor. 2004a. Kulturni posredniki v proizvodnji kulture. *Javnost* (11): 89–106.

--- 2004b. Proizvodnja kulture: vloga in pomen kulturnih posrednikov. Maribor: Subkulturni azil.

Calvert, Sandra L. 2001. Media Effects on Children. *Encyclopedia of Social Science and Behaviour* (14): 9479–9483.

Ellis, John. 1997. *Visible Fictions*. London: Routledge.

Franklin Institut. 2009. *Hystory*. Dostopno prek: <http://www.fi.edu/fellows/fellow5/may99/History/history.html> (24. september 2009).

Gfk Slovenija tržne raziskave d.o.o.. 2009. *Poglobljeni intervju*. Dostopno prek: http://www.gfk.si/4_4_slov_poglobl_i_interv.html (24. september 2009).

Hafner, Andreja. 2008. Intervju z avtorico. Ljubljana, 20. oktober.

Hall, Stuart. 2002. "Encoding/Decoding". V *Media and Cultural Studies*, ur. Meenakshi Gigi Durham in Douglas M. Kellner, 166–176. Massachusetts: Blackwell Publishers.

--- 2004. Delo reprezentacije. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt, 33–96. Ljubljana: Študentska založba.

James, Patrick. 2009. *History of Animation*. Dostopno prek: <http://www-viz.tamu.edu/courses/viza615/97spring/pjames/history/main.html> (17. oktober 2009).

Jensen, Klaus Bruhn in Karl Eric Rosengren. 1996. Pet tradicij iskanja občinstva. *Teorija in praksa* 33 (2) 308–331.

Jovanović, Jovan. 2008. *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: Umco, Javni sklad RS za kulturne dejavnosti.

Koolstra, Cees M., Peeters, Allerd L. and Spinhof, Herman. 2002. The Pros and Cons of Dubbing and Subtitling. *European Journal of Communication* 17 (3) 325–354.

Kristen Anderson Wagner. 2009. *Reception Studies and Classical film theory*. Dostopno prek: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Reception-Theory-RECEPTION-STUDIES-AND-CLASSICALFILM-THEORY.html> (17. oktober 2009).

Lacey, Nick. 2005. *Introduction to Film*. Palgrave Macmillan: England and Wales.

Madsén, Jenny in Susanne Nyman. 2004. *Identite, identifikation och kulturella skillnader i animerad film – med inriktning mot hjälterollen*. Magisteruppsats från programmet Kultur, samhälle, mediegestaltning. Švedska: Institutionen för tematisk utbildning och forskning.

May, Tim. 2001. *Social Research, Issues, Methods and Process*. Philadelphia: Open University Press.

Mihelič, Aleša. 2005. *Raba multikina v Sloveniji (v primerjavi z ZDA) kot nova oblika kinematografa*. Magistrsko delo. Ljubljana: Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Mulvey, Laura. 2001. Vizualno ugodje in pripovedni film, prevedla Polona Poberžnik V *Ženski žanri: spol in množično občinstvo v sodobni kulturi*, ur. Ksenija H. Vidmar, 271–289. Ljubljana: IHS, Fakulteta za podiplomski humanistični študij.

Munitić, Ranko in Lojze Kovačič. 1976. *Dežela animiranih čudes*. Ljubljana: Univerzum.

Petelin, Helena. 2008. Intervju z avtorico. Ljubljana, 30. september.

Pohar, Lado, ur. 1993. *Televizija prihaja, spominski zbornik o začetkih televizije na Slovenskem: 35 let televizije, 65 let radia*. Ljubljana: RTV Slovenija, uredništvo Kričiča.

Slatinšek, Petra, ur. 2007. *Animirani film in otroški program Slon*. Pedagoško gradivo za učitelje in starše II. Ljubljana: Društvo za oživljanje zgodbe 2 koluta, Mednarodni festival animiranega filma Animateka.

Staiger, Janet. 1992. *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Šimenc, Stanko. 1996. *Panorama slovenskega filma*. Ljubljana: DZS.

Toš, Niko. 1975. *Metodologija raziskovanja*. Ljubljana: FSNP.

Turner, Graeme. 2004. Filmski jezik. V *Medijska kultura: kako brati medijske tekste*, ur. Breda Luthar, Vida Zei in Hanno Hardt, 337–358. Ljubljana: Študentska založba, prevedel Gregor Bulc.

Volčič, Zala. 2008. *Mediji in indentiteta – (medijski) prostori identitete in pripadnosti*. Maribor: Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko.

Weise Wand. 2009. *Kleine Geshichte der Synchronisation*. Dostopno prek: <http://www.weisse-wand.info/pdfs%20synchro/kleine%20gesch.pdf> (17. oktober 2009).

PRILOGE

Priloga A: Vprašalnik o kakovosti sinhronizacije pri animiranih filmih

Spoštovani!

Na Fakulteti za družbene vede v Ljubljani pišem diplomsko nalogo o kakovosti sinhronizacije pri animiranih filmih. Ker bi mi vaši odgovori pri pisanju diplomske naloge zelo pomagali, bi vas prosila, da rešite sledeči vprašalnik in da na zastavljena vprašanja odgovorite čim bolj iskreno.

Zagotavljam vam popolno anonimnost pri odgovarjanju na vprašanja.

Že v naprej se vam najlepše zahvaljujem za vaše sodelovanje.

Tinkara Belčič

Kako pogosto hodite v kino?

- a) vsak teden
- b) vsak mesec
- c) vsake dva meseca
- d) vsake pol leta
- e) drugo: _____

Ali ste že gledali sinhroniziran animiran celovečerni film (risanko) v kinematografu?

- a) Da.
- b) Ne.

Obkrožite, kako pomembni se vam zdijo napisani elementi za kakovost sinhronizacije na splošno. Ocenite pomembnost s številkami od 1 do 5, kjer pomeni:

1 ni pomembno

2 v glavnem ni pomembno

3 niti ni pomembno niti je pomembno

4 v glavnem je pomembno

5 zelo je pomembno

	Ni pomembno	V glavnem ni pomembno	Niti ni pomembno niti je pomembno	V glavnem je pomembno	Zelo pomembno
Izbira posojevalcev glasov	1	2	3	4	5
Ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov	1	2	3	4	5
Pristnost (barva in ton glasu) posojevalca glasu	1	2	3	4	5
Razumljivost	1	2	3	4	5
Smešnost	1	2	3	4	5
Animirani film, ki je delo znanega studia (Disney, Warner Bros ...)	1	2	3	4	5
Ustrezen prevod	1	2	3	4	5

Obkrožite, kako so vam všeč napisani elementi pri slovenski sinhronizaciji.

Ocenite s številkami od 1 do 5, kjer pomeni:

1 ni mi všeč

2 v glavnem mi ni všeč

3 niti mi ni všeč niti mi je všeč

4 v glavnem mi je všeč

5 zelo mi je všeč

	Ni mi všeč	V glavnem mi ni všeč	Niti mi ni všeč niti mi je všeč	V glavnem mi je všeč	Zelo mi je všeč
Ujemanje besed s premikanjem ustnic narisanih likov	1	2	3	4	5
Pristnost (barva in ton glasu) posojevalcev glasu	1	2	3	4	5
Razumljivost	1	2	3	4	5
Smešnost dialogov	1	2	3	4	5
Ustrezen prevod	1	2	3	4	5
Glasnost govorjenja	1	2	3	4	5

Označite, v kolikšni meri držijo spodnje trditve za vas kot (bodoče) starše oz. osebe, ki peljejo otroke v kino.

Ocenite strinjanje s številkami od 1 do 5, kjer pomeni

1 sploh se ne strinjam

2 v glavnem se ne strinjam

3 niti se ne strinjam niti se strinjam

4 v glavnem se strinjam

5 popolnoma se strinjam

	Sploh se ne strinjam	V glavnem se ne strinjam	Niti se ne strinjam niti se strinjam	V glavnem se strinjam	Popolnoma se strinjam
Sinhronizacija mi je všeč, ker mi ni treba brati podnapisov otroku.	1	2	3	4	5
Sinhroniziran animiran film grem gledat tudi brez otrok.	1	2	3	4	5
Sinhronizacija mi je všeč, ker me drugi starši, ki berejo podnapise svojim otrokom, motijo.	1	2	3	4	5
Sinhronizacija mi je všeč, ker lahko pustim svojega otroka samega v kino.	1	2	3	4	5
Sinhronizacija mi je všeč, ker lahko otrok sam spremlja dogajanje, zaradi česar, lahko tudi jaz v miru gledam film.	1	2	3	4	5

Označite, v kolikšni meri držijo spodnje trditve za vas osebno.

Ocenite strinjanje s številkami od 1 do 5, kjer pomeni

1 sploh se ne strinjam

2 v glavnem se ne strinjam

3 niti se ne strinjam niti se strinjam

4 v glavnem se strinjam

5 popolnoma se strinjam

	Sploh se ne strinjam	V glavnem se ne strinjam	Niti se ne strinjam niti se strinjam	V glavnem se strinjam	Popolnoma se strinjam
Všeč so mi sinhronizirani animirani filmi.	1	2	3	4	5
Original mi je bolj všeč kot sinhronizirana različica.	1	2	3	4	5
Slovenski humor v sinhroniziranih animiranih filmih mi je všeč.	1	2	3	4	5
Kakovost slovenskega jezika je pri sinhroniziranih animiranih filmih na visokem nivoju.	1	2	3	4	5
Otroci se učijo slovenskega jezika z gledanjem sinhroniziranih animiranih filmov.	1	2	3	4	5
Pogovorni jezik se ne sme uporabljati pri sinhronizaciji.	1	2	3	4	5

Označite, v kolikšni meri držijo spodnje trditve.

Ocenite strinjanje s številkami od 1 do 5, kjer pomeni

1 sploh ne drži

2 v glavnem ne drži

3 niti ne drži niti drži

4 v glavnem drži

5 popolnoma drži

	Sploh ne drži	V glavnem ne drži	Niti ne drži niti drži	V glavnem drži	Popolnoma drži
Če bi bil prevod boljši, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film.	1	2	3	4	5
Če bi bile teme bolj poučne, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film.	1	2	3	4	5
Če bi bila izbira posojevalcev glasov boljša, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film.	1	2	3	4	5
Če bi bila kakovost slovenskega jezika na višjem nivoju, bi šel/-la večkrat gledat sinhroniziran animiran film.	1	2	3	4	5
Če bi bila razumljivost govora slabša, ne bi šla gledat sinhroniziranega animiranega filma.	1	2	3	4	5
Če bi bila sinhronizacija boljša, bi gledal/-a tudi vse druge zvrsti filmov (npr. kriminalke, drame, komedije ...) v sinhronizirani verziji.	1	2	3	4	5

Poznate postopek sinhronizacije?

- a) Da.
- b) Ne.

Kakšna je po vašem mnenju razlika med originalno in sinhronizirano verzijo?

- a) animacija je druga
- b) zvočni efekti so drugi
- c) jezik je drug
- d) zgodba je druga
- e) ne vem

Ali veste, kako snemajo sinhronizirano različico?

- a) vse glasove naenkrat
- b) vsak glas posebej
- c) ne vem

Spol Ž M

Ali imate otroke?

- a) Da.
- b) Ne.

Koliko ste stari? _____

Najlepša hvala za sodelovanje!

Tinkara Belčič

Priloga B: Zapis intervjuja z direktorico Studia Ritem Heleno Petelin, 30. 9. 2009, v njeni pisarni v Studiu Ritem

Studio Ritem ima certifikat za sinhronizacijo Disneyjevih risank. Kako ste ga dobili in kaj natančno to pomeni?

Certifikat ne obstaja. Dejstvo pa je, da se, preden začneš delati za Disney, oglasijo ljudje, ki so pri Disneyju odgovorni za tehnično kvaliteto, in absolutno tudi kreativci. Najprej pride nekdo, ki preveri studio, pregleda in premeri opremo. Medtem na drugi strani kreativci preverijo vsebino, kaj ste že delali, kako ste delali. Zato moraš do njih nastopiti izjemno profesionalno – za nazaj in za naprej. Zanima jih vse: kakšni so načrti, kaj bomo razvijali ... Po tem obisku dobiš odgovor, ali si primeren ali nisi. V Slovenijo so prišli, s tem da smo mi že več kot 10 let nazaj delali za Disney, potem pa dolga leta nič. Nazadnje, ko so prišli, so pregledali nekaj slovenskih studiev in se odločili za nas. Prvi projekt so bili Neverjetni, The Incredibles. Izjemno zahtevna risanka, dolga in težka.

In potem so rekli, da boste vse Disneyjeve risanke sinhronizirali vi?

Ne, nič ni večno, tudi večnih pogodb ni. Je pa res, da se iz projekta v projekt dokazuješ. In si pri vsakem projektu na neke vrste testu. In res je tudi, da se z vsakim projektom odnosi in potek samega dela razvijajo. Nivo, na kakršnem smo z njimi zdaj, in komunikacija, ko sodelujemo že dolga leta, ti na nek način dajejo občutek, da z njimi ostajaš. Definitivno je na prvem mestu kvaliteta izdelka, Disney kot Disney in potem še Disney Pixar, te risanke so pa še posebej na udaru. Če bi se karkoli zalomilo pri kvaliteti, sem prepričana, da ne bi bilo nobenih opravičil, čez to ne grejo.

Kakšno kvaliteto imajo v mislih?

Kvaliteto v primerjavi med originalnim izdelkom in sinhronizirano verzijo. Tehnično in kreativno kvaliteto izdelka.

Disney vam pošlje risanko in kako gre postopek naprej?

V bistvu se začne že s »trailerji«, napovedniki – že kakšno leto prej prihajajo minuto in pol dolgi filmčki, s katerimi se najavlja risanka, ki prihaja. V njih že nastopajo glasovi in liki. Včasih se pri »trailerjih« zgodijo, da še ne vemo, kdo bo igral, in mogoče kdo drug nastopi v tistem liku. Gre bolj za to, da ga glasovno zadenemo. Materiali ne prihajajo

več po pošti, to so materiali, ki so globoko zaščiteni, zdaj že kar nekaj časa. Pošljejo nam jih po posebnih kanalih, po posebni tehnologiji. Te stvari naj bi bile zelo tajne in se o njih ne govori. Večina ljudi, ki se ukvarjajo z določenim projektom, se tega tudi zelo dobro drži. Čeprav se včasih zgodi, da kdo od navdušenja kaj »zine«, niti ne zamerijo več, ker je to neke vrste reklama. Mi smo tako majhen trg, da jim ne predstavljamo problemov.

Najprej dobimo napovednike, potem risanko. Postopek je pri obojih enak. Najprej jih je treba prevesti, potem pa sinhronizirati, se pravi glasovno obdelati. Pri prevodu sodelujemo z izredno dobrimi slovenskimi prevajalkami. One dobijo sliko in skripto. Dobijo tudi celoten »creative letter« – se pravi, vsebino filma, vse podatke, navodila, tega je ogromno, opise likov, kaj je kdo, zakaj nekdo govori v nekem narečju ... Njihova naloga je, da naredijo čim bolj smiseln prevod in že pazijo na to, da bodo usta šla skupaj z besedo.

Razlika med originalno in sinhronizirano različico je v tem, da prvo najprej snemajo in potem rišejo. Mi pa smo v drugačnem položaju, tako je s sinhronizacijo po celem svetu. Sledimo nečemu, kar je že narejeno, in imamo težje delo. V bistvu to, kar dobimo, prevajalka prevede in se temu reče prvi prevod. V idealnem svetu (to rečem zato, ker v današnjem svetu nihče nima toliko časa, da bi se s tem zares ukvarjal) naj bi šel režiser še enkrat čez besedilo in sliko ter že sproti prilagajal besede, jih »polagal v usta«. To pomeni, da se besede lepo začnejo, da se tudi zlogi sinhronizirane različice pokrijejo s sliko in da se besede končajo s tisto črko, kakor ostanejo usta odprta – če je a, da ni i.

Režiser pripravi tudi že »cast« – izbor igralcev. Vendar vedno obstaja razlika, ker so liki potem drugačni, samosvoji. Nekateri znani slovenski igralci nekaj »vozijo s seboj« in je potem zanje težko prevajati, ker bodo najverjetneje sami bistveno več doprinesli. Še vedno obstaja neki določeni odstotek »zraka«. Se pravi: nastane osnovni prevod, potem pa po končanem snemanju pride tako imenovana »as recorded« skripta – skripta, kot je bilo posneto – in tu se pojavijo razlike v razmerju s prvim prevodom. Ni odstopanj v smislu, vsebini in pomenu. So pa odstopanja v kakšnih stavkih, besedah.

Če si želimo konkretnega igralca, je smiselno, da on vloži kaj svojega, da se ga prepozna, ne pa da ga peljemo v neko smer, kjer ga nihče ne bo prepoznal, nihče ne bo vedel, da je on.

Vsa ekipa (režiser, prevajalec) je že prej sestavljena, pred napovedniki?

Mi imamo že dovolj ustaljene ekipe, s katerimi delamo že dolgo let. Na začetku ni bilo tako, zdaj pa lahko rečem, da je. Vedno se že pri prvem napovedniku usedemo, zato da se pogovorimo o risanki, pogledamo, kaj je, ali smo vsi razumeli isto, in potem začne vsak s svojim delom. Naprej zelo povezano teče delo med režiserjem in prevajalko. S tem govorimo že o vsebini. Onadva morata to urediti do konca in potem mora biti tako, kot je. Režiser dobi skripto, oba dobita tudi »preliminari« verzije – verzije z zaščitnimi kodami, črno-belimi slikami, karakterji so že narisani, nekateri še niso animirani. Zato še nimaš občutka, kaj delaš. Šele v kinu tudi mi vidimo idealno verzijo, saj delamo na delovnih (črno-belih) verzijah slike, nikoli ne delamo na originalni.

Animacija oziroma slika ostane takšna, kot je v originalu. Vsebina tudi. Ne dovoljujejo odstopanj. Tudi ko prevajamo šale, vice, zadeve, ki jih je treba podložiti s smehom, je treba zelo natančno z »back translation«, »prevodom nazaj«, razložiti originalnim kreativcem, kaj smo s tem mislili. Včasih namreč njihovi vici za nas niso najbolj smešni in jih je treba prevesti, posloveniti – kakor vsak narod v svoj jezik. To je treba zapakirati, označiti v skripti, točno razložiti, kaj smo s tem mislili – zgodovino tega štosca, da ga razumejo tudi oni. Ne smemo odstopati ne levo ne desno.

Če njim ni smešno, potem tega ne smete uporabiti?

Nam zaupajo. Če je razlaga, ki jo damo, razumljiva, če jim je jasna, je dejansko to to. Ker že toliko časa sodelujemo, so tri četrtine našega odnosa v zaupanju – da vedo, da bomo res dobro naredili.

Tipičen primer je bil Mali pišček. Pri nas je bil Matjaž Javšnik. Če bi njegov glas primerjali z originalnim igralcem, je bil Matjaž čisto nekaj drugega, ni se niti približno ujema z glasom v originalu. Odločitev je bila v redu, rekli so, da ga lahko imamo, če mislimo, da je to prava stvar. Mimogrede: Mali pišček je bil absolutna uspešnica – v primerjavi z ostalimi 32 državami (če pogledamo enake parametre) smo dosegli briljantne rezultate.

Ali je ujemanje glasu, »voice match«, pomembno?

Zelo. Nekateri pri tem ne odstopajo. Pri glavnem liku moraš paziti na glas, se pravi, da mora biti enake barve kot v originalu – potem pa je tukaj še interpretacija, mora imeti še izjemen smisel za humor, mora biti znana osebnost in še bi lahko naštevali. V Sloveniji imamo malo možnosti, ker pri nas ni veliko igralcev. Enkrat smo dobili naročilo, da moramo za eno vlogo poslati 15 ali 20 likov – absolutno lahko čakamo, da se še rodijo, ker nimamo toliko primernih ljudi z ustreznimi sposobnostmi! In krog se hitro zaključi. Tukaj imamo malo zraka.

Je pa »voice match« pomemben. Tisti, ki potrjujejo našo izbiro igralcev, gledajo na to, da je barva glasu ustrezna. Oni, ki so delali risanko, so si zamislili vse, od prvega do zadnjega lika, in so barve in interpretacije tudi določili. Sinhronizacija ni nič drugega: naredimo isto, samo predelamo v različico z drugim jezikom in oni to pogledajo. Je pa treba – če želimo uspeh – vseeno upoštevati lokalni jezik, da se jezik »obarva« do te mere, da je film zabaven, smešen, gledljiv in razumljiv.

Igralci potem posnamejo en del in vi pošljete posnetke nazaj Disneyju?

Glavne vloge so vedno testirane vnaprej, še preden začnemo karkoli delati. Tako da dobimo posebne materiale, ki se imenujejo »voice clip«. Pri tem mi že naredimo izbor igralcev, ki bi jih povabili k sodelovanju. Razlike obstajajo – enkrat je treba poslati samo enega, včasih želijo več glasov. Največkrat Disney reče, predlagajte, koga mislite. Ista zgodba, prevod in gremo v studio in naredimo »clip«, ki je vedno sestavljen iz več delov, ker en lik ni celo risanko enak, ampak se spreminja. »Clip« je sestavljen iz različnih delov risanke, tako da se seka – par sekund tega, par tega, minuto tega. In potem mi to pošljemo, da dobimo odobritev naših glasov.

Oni poslušajo to v slovenščini?

Ja. Istočasno poslušajo originalni in slovenski jezik. Poslušajo barve in interpretacijo. Reciva, da to poslušanje predstavlja 40 %. Vse ostalo pa so potem še naša priporočila, kaj mi mislimo, kaj misli režiser. Ker ti poslušáš nekoga, ki ga ne poznaš. Nekdo, ki dela z njim, pa ve, kakšne so njegove sposobnosti, kje bi lahko še kaj popravil in kaj in kako. Zelo upoštevajo naše komentarje, se pravi mnenja ekipe, ki je predlagala določenega glasovnega interpreta. Ko to poslušajo, vedno dobimo nazaj informacijo, ali

bi bilo potrebno še dotestirati, ker se jim še nekaj zdi, ali je igralec potrjen ali pa mu rečejo »possible« in se moramo potem sami odločiti. Testiranje vedno poteka za glavne like, npr. če je v risanki 60 likov, so glavni štirje, pet, vse ostalo pa je prepuščeno naši ekipi. Da se mi odločimo po glasu, energiji, igri, barvi, čemerkoli.

Imajo ti sinhronizatorji kakšno posebno ime?

Ne. V bistvu je posebnost pri nas v Sloveniji to, da v primerjavi z drugimi državami mi veliko delamo z igralci. Medtem ko v vseh ostalih državah po svetu, kjer sinhronizirajo tudi ostali program, npr. v Nemčiji, imajo skupino ljudi, ki so sinhronizatorji in ves čas posojajo glas istemu igralcu – ena je vedno Greta Garbo, drugi je vedno kaj vem, kdo. Z njimi delajo, ne toliko z igralci – s slednjimi mogoče kakšno glavno vlogo. Pri nas še vedno imenujemo te ljudi *glasovni interpreti*, ki delajo *glasovno interpretacijo* določenega lika v določeni risanki.

Avdicije imate. Vendar pravite, da za glavne vloge morajo že nekaj časa sodelovati z vami?

V bistvu ne. Pri glavnih vlogah in pri igralcih, ki jih testiramo za glavne vloge, ni avdicij. Saj to tudi delajo – Lado Bizovičar recimo tudi ni igralec po poklicu, načeloma dobro igra, vendar počne tudi druge stvari v življenju, pa je imel recimo glavno vlogo. In bil je odličen, absolutno odličen, prava čistota. Ne, pri vsaki risanki se pustimo presenetiti. Ko se usedemo, ko pogledamo delovno verzijo, si poskusimo zamisliti glavni lik. In se ne obremenjujemo s tem, ali je res profesionalni igralec, koliko ima izkušenj, ker je razlika taka: isto vlogo lahko delata dva, eden jo bo naredil v dveh dneh, drugi pa jo lahko dela 14 dni. Takšne so razlike med njimi.

Kakšen je učinek na koncu, je rezultat enak?

Ja, ja. Saj zato: če želimo enak učinek, bo tako. Eden bo zelo hiter, ker recimo to že dalj časa dela, drugi pa se bo bolj trudil – in vsi skupaj z njim, on, režiser. Ker je treba počasneje delati in več piliti, če hočemo isti učinek.

Kako poteka snemanje? Ali dobijo igralci za svojo vlogo besedilo in se vse to naučijo in koliko časa potem poteka snemanje? Samo en lik naenkrat in do konca?

Glavni liki lahko dobijo besedilo vnaprej, če želijo. Nekateri ga ne želijo. Lahko dobijo risanko, če želijo, oziroma jo pridejo pogledat sem (v studio op. p.). Da se pripravijo –

ker če si glavni lik v risanki, je pa že dobro, da jo res poznaš. Ostalo ni tako pomembno, pri glavnih likih pa je. Oni v bistvu dobijo besedila, potem pa mi ne snemamo en dan enega, drugi dan drugega. Ampak imamo za risanko recimo dva tedna časa, da jo posnamemo. To je zelo malo časa. Snemanje poteka tudi po 10 ur na dan. Pri nas imamo zato težave – pri vseh slovenskih igralcih se velikokrat zgodi, da so izjemno zasedeni. Kar pomeni, da če imajo cel dan vaje in še potem po predstavi, so zelo izčrpani in težko delajo. Če mene vprašaš, je v primerjavi s predstavo na odru ali z vajami v gledališču tudi sinhronizirati in biti 3 ure zaprt v studiu in se koncentrirati na sliko izjemen napor. In če je človek čisto izčrpan, težko dela. Tako da se ti urniki usklajujejo – res vesoljsko, termini so nemogoči. Predvsem pa je lažje potem z drugimi, ko se prilagodimo.

Skratka, naša ekipa je takrat 24 ur na razpolago. Se pravi režiser, tonski tehnik, producentka ... Vidimo, kako se da – še vsako smo speljali. So pa zelo korporativni, z njimi se da pogovoriti. Glede na količino besedila, ki ga ima določena vloga, že preračunamo, koliko točno bo glasovni interpret potreboval, to je neko povprečje. Odstopanja je malo gor, malo dol. Že ko kličemo ljudi, rečemo: ti bi takrat, potrebujemo tri termine po tri ure. Potem pa vidimo, če potrebujemo še enega, ga že najdemo, če pa smo končamo prej, je pa sploh najlepše. Tako da je že pri samem kreiranju urnika veliko sodelovanja z vseh strani – plus sposobnost določiti, koliko časa bo kdo potreboval in kako bo komu šlo. Isti ljudje tri dni ne delajo enako. Enkrat si v boljšem razpoloženju, drugič nič ne gre. Včasih je kakšna replika tako zelo obrabljena, da jo delajo po pol ure, včasih tudi eno uro eno repliko. Ni šlo, ni šlo in ni šlo. Ni ustrezalo to in to, ni »pasalo« na usta, ni bila prava, ni bila smešna, ni bila ne vem, kaj. Skratka: se zgodi. Včasih pa leti in gre cela rola mimo. To je različno. In ko je urnik sestavljen, je to taka pisana zgodba vseh teh ljudi, ki pridejo; eni so na primer liki, drugi pa množice, ki so v risanki. To pomeni, da pokličemo 5 do 10 ljudi, grejo noter, se zapremo za dve uri in gremo čez risanko. Enkrat smo navdušeni, vpijemo, potem se smejimo, potem nekdo nekaj reče. Takrat pa seveda gremo naenkrat čez cel film, ne snemamo vsake množice posebej.

Istočasno gledate film in potem zraven snemate glas?

Ja. V bistvu v studiu stoji igralec ali množica, vidi pred sabo sliko in ima pred seboj besedilo. Sliši režiserjeva navodila v slušalkah in gremo. Pogledamo tekst in gremo. Ko

je režiser zadovoljen z odsekom, ki ga posnamemo, reče »OK, naslednji«. Tako se pomikamo čez risanko lahko tudi zelo dolgo.

Govorijo po pisni predlogi ali znajo besedilo na pamet?

Ne, večinoma kar berejo. Različni so, tako kot vsi ljudje. Eni imajo izjemne sposobnosti memoriranja teksta in jim je lažje, da si dvakrat preberejo, zaprejo oči in gledajo sliko. Eni pa berejo in so sposobni brati, gledati sliko in narediti. Tukaj ni pravila.

Pri risanki torej ni nič drugačnega od originala razen jezik? Kaj pa zvok?

Tako je. Animacija ostane enaka. Vsi zvoki, ki so v ozadju, absolutno ostanejo. To ostane originalno, razen v primeru, kadar je to kakšen glasbeni komad, za katerega se dogovorimo, da ga bomo sinhronizirali v slovenščino. Tudi to smo naredili že velikokrat in je bilo zelo dobro. Gre za priredbo besedila in glasbeno interpretacijo. Drugače pa vsi zvoki, ki se slišijo v ozadju, tresk, bum, bam, škripanje, to je vse originalno. Naš je samo vokalni, glasovni del.

Koliko časa traja ves postopek, vse skupaj?

Snemanje traja 14 dni. V kompletu pa tri mesece trdega dela. Napovedniki kapljajo že eno leto prej. Tri mesece za risanko. Pri vsakem napovedniku pa zagotovo kakšen teden, prevod, priredba, izbor, snemanje, sinhronizacija. Na risanki se par mesecev intenzivno dela.

Oprema je verjetno zelo pomembna?

Tehnična oprema, ja. To preverijo že prej. S svojega stališča (kot spikerka) povem, da je veliko v opremi. Že v samem mikrofону. Pri nas imamo tako zbirko mikrofónov, da nas tudi po Evropi kontaktirajo, ker iščejo take. Borut je res s srcem in dušo v tem in že pred 17 leti je bilo ustvarjenih toliko različnih možnosti. Vsak ima drugačno barvo glasu in en mikrofón podpira to, drugi to, tretji to. Zelo težko snemaš na isti mikrofón, ne vem, starejšo žensko z globokim glasom in potem neko pevko, ki praktično že cvili. Od tehnologije je veliko odvisno. Kadar želimo biti zelo natančni, se glede na glavne like prilagaja tudi tehnika. Se pravi: kar lahko prilagajamo, so mikrofóni. Vsega ostalega ne moreš. Končnih izdelkov mi glasovno ne barvamo. To delajo drugi, mi samo snemamo.

Kdo pa glasovno barva?

Končujejo sami v Disneyju. Mi posnamemo ves material, to je en ogromen »file«, in to odpošljemo z opisom vseh karakterjev. Oni potem to »vmiksajo« v originalno verzijo, mi, distributer, pa to dobimo v pogled in gremo v kino pogledat, ali zadeve stojijo – ali so v redu ali niso.

Potem oni čisto dokončajo?

Ja, Disney dokonča. Imajo svoje studie po svetu ravno v ta namen, ker potem »zmiksajo« več različic naenkrat, in to delajo oni sami.

Ali oni odstranijo originalni jezik?

Ja. Vzamejo samo IT, »international tone« oziroma »mednarodni ton«, to pomeni samo vse, kar so zvoki, razen glasov, in noter dodajo slovenski ali pa katerikoli drug jezik. Na ista mesta.

Potem tudi oni preverijo ujemanje z animacijo?

Ja, temu se reče »finalni miks«. Mi načeloma delamo tudi to. Tukaj imamo dvorano z Dolbi digital licenco, ampak glede na to, da imajo sami svoje studie, ne bo tega delal nekdo drug. Zato ta postopek dobro poznamo. Recimo Ninja želve smo tukaj »miksali« za več držav. Na osnovni ton dodaš jezikovno različico in pripraviš »finalni miks«, ki se potem zapeče na enoto in je osnova za izdelavo filmske kopije v kinu.

Potem vi lahko še vedno rečete, da ni v redu, da naj še kaj popravijo?

Seveda. Težava nastane, kadar »miksaš« različne jezike, ki so tako specifični. Ne vem, npr. angleški, nemški, francoski, italijanski. Slovenščina včasih s svojimi č-ji, š-ji in ž-ji. Zgodilo se je že, da so bili IT oz. vsi ti efekti absolutno preveč na glas in je bil tekst nerazumljiv. Oni so svoje s tehničnega vidika dobro naredili, ni pa bilo razumljivo nam. To so specifikje jezika. In je treba potem to popraviti, npr. znižati ton. To kar upoštevajo.

Kakšno je po vašem mnenju zanimanje za sinhronizirane risanke v Sloveniji v primerjavi z drugimi državami?

Je čisto odvisno od risanke do risanke, če ni uveljavljena blagovna znamka, se je malo težje prebiti. Medtem ko so rezultati, informacije, ki jih dobim, v prid sinhronizacije.

Jaz bolj dobivam informacije, da ne rečem »z ulice«, od navdušenih mamic, ki lahko končno pustijo otroke v kino, da sami gledajo. In tudi od kolegov, igralcev in vseh ostalih. Mi na končni animirani film gledamo kot na svojega otroka in gremo gledat to risanko, med vse te pamžke, in vidimo, kako se režijo in uživajo, in meni v bistvu ta del največ pomeni. Tudi če je 1000 gledalcev več ali manj – ko slišiš celo dvorano otrok, ki se režijo in krohota do solz, se mi to zdi uspeh.

V primerjavi z drugimi državami je ta zadeva pri nas še zelo mlada. Mlada v smislu, da se prej ni toliko delala. Ampak glede na to, koliko je ta stvar pri nas nova, se je dobro prijela. Ker vidim, da se jih iz leta v leto vedno več odloča za to. To pomeni, da so rezultati, tudi njihovi, ko štejejo sedeže in gledalce, na njihovi strani.

Leta 1995 se je pojavila prva sinhronizirana risanka, leta 2002 (po sedmih letih) pa naslednja. Vmes ni bilo nič?

Vmes ni bilo nič, potem pa je bil Garfield, vsaj mi smo tega napovedali, potem pa še Neverjetni.

Leta 2004 jih je bilo največ.

Potem je pa kar steklo. Mislim, da so bile lani med junijem in septembrom štiri celovečerne sinhronizirane risanke (Simpsoni, Ratatouille, ...), mislim, take močne risanke na sporedu.

Po vašem mnenju potem sinhronizirane risanke največ gledajo otroci?

Jaz zagovarjam eno stvar. Pri prvi sinhronizaciji sem entuziastično odprla internetno stran in šla brat komentarje na Kolosejevi strani, kjer so ljudje komentirali sinhronizirano verzijo. To sem nehala delati, to je brezveze, bolje, da si greš rezat žile. Ljudje, ki komentirajo, bi morali vedeti, da to ni namenjeno njim, da je namenjeno mlajši populaciji ali pa nekemu, ki ne more brati tako hitro, ali pa nekemu, ki se mu ne da brati. Kdaj je sinhronizacija dobra? Dobra je takrat, ko pogledaš sinhronizirano verzijo in te nič ne zmoti. Če pa vedno primerjaš z originalom, vedno tudi obstaja možnost, da ti bo nekaj všeč tam, nekaj pa tukaj. Dostikrat je bilo slišati, da je bila sinhronizirana verzija »ful boljša«. Zakaj? Ker so bile šale prilagojene nam, Slovencem, in so bile zanimivejše. Ampak najdejo se ljudje, ki se jim zdijo slovenske šale »brezvezne«, »dol pa padejo« na ameriške »fore«. Tak človek bo torej šel gledat

original. Mislim, da je sinhronizacija res namenjena otrokom oziroma tistim, ki si želijo gledati slovensko različico, drugim pa skoraj rajši ne.

Mislite, da se ljudje potem odločajo na podlagi tega, kar ste zdaj povedali, če imajo oboje na razpolago?

Človek se mora odločiti sam. Jaz vidim najprej original, ki ga potem ne gledam več. Naslednjič pa vidim slovensko verzijo v kinu. In zelo objektivno lahko rečem, da se vmes ne omejujem s celim postopkom in se ves čas niti ne vtikam v sam proces, tako da šele na koncu zares pogledam sinhronizirano različico in vidim, ali je v redu ali kaj popravljamo. Ko pa gledaš v kinu slovensko verzijo ... moram reči, da se mi še nikoli ni zgodilo, da bi na koncu rekla *uuuu, ne*. Vedno je bilo – super. Ampak tako kot imajo vsake oči svojega malarja, tako vsaka ušesa drugače slišijo. Nekateri so že »a priori«
proti, se jim kar *zdi*, da je to totalno mimo. Se pa strinjam tudi jaz, da bi zelo težko gledala kakšno tujo filmsko uspešnico, ki bi bila sinhronizirana. Verjetno nismo navajeni, najbrž gre samo za to. Nasprotno pa se mi zdi sinhronizacija smiselna za risanke in morda tudi za filme, ki so namenjeni malo večjim otrokom. Konec koncev tudi zato, ker v teh risankah delamo tudi z otroki, saj tudi oni nastopajo v njih. In na nek način se verjetno tudi delno izobražujejo v tej smeri, poskusijo nekaj novega. Oni so tako navdušeni, neverjetno. In to se mi ne zdi nič slabega. Zdi se mi zelo koristno, tudi za otroke.

Kaj mislite, da je otrokom na splošno bolj pomembno: glas ali slika?

Tipičen primer je bil, ko smo mnogo let nazaj sinhronizirali Malo morsko deklico. In tam nastopa rak Sebastjan. Igralec, ki ga je interpretiral, se je pozneje pojavil na nekem odru in nekaj povedal in otroci so začeli kričati »rak Sebastjan, rak Sebastjan« – nezmotljivo so ga prepoznali. To je bilo za televizijsko različico. Istočasno se je delala še različica za DVD ali VHS, ki je nismo delali mi, in otroci so rekli, da to pa ni rak Sebastjan. Kdaj je sinhronizacija dobra? Kot sem že rekla: kar je njim pomembno, je to, da ko ga zagledajo, mu verjamejo, da dobijo odprte učke, odprejo usta – in to je to. Ne bosta jih motila glas ali slika. Njim mora ugajati oboje skupaj. Otroci so najboljša publika. In najbolj kritična in najbolj iskrena. Oni povejo: *to je to* ali pa *to ni to*.

Sinhronizacija je dražja od podnaslavljanja – mislite, da se na koncu izplača, se pokrije vse stroške?

Ne vem natančno, kako pokrivajo stroške. Nekoč so mi razložili, da je sinhronizacija sestavljena iz šestih »kosov« financ – in eden od teh smo mi. Zelo težko rečem karkoli o tem, dejstvo pa je, da če se jim stroški ne bi pokrivali, tega ne bi delali.

Kdo potem plača?

Disney – oni morajo sami skrbeti za vse finančne stvari, oni so naš direktni naročnik, mi vse urejamo z njimi. Samo snemanje je en del, potem je pa še veliko drugih stroškov, tudi sama nisem vedela, koliko tega res na koncu nastane. Rezultati se kažejo, tako da zelo dvomim, da bi delali sinhronizacijo, če se ne bi.

Pri nas je tako, da se trudimo na svoj način. V primerjavi s TV Slovenijo, ki razpolaga z velikimi sredstvi in večjo količino dela, je v našem podjetju verjetno malo drugače. Mi delamo bolj projektno – ena risanka pa druga risanka in tako naprej. Sami honorarji glasovnih interpretov pa stroški sinhronizacije in vse vloženo delo – če sva prej rekli 3 mesece dela plus vsi napovedniki – če bi to razporedil na mesec, res ni veliko. Ampak na koncu se vsem izzide, zato tudi vsi to delamo. Je pa res, da so pri nas honorarji glasovnih interpretov v primerjavi z ostalimi državami pogosto višji, smo v samem evropskem vrhu, toliko pravzaprav cenimo sami sebe.

Priloga C: Zapis intervjuja z urednico animiranih oddaj na RTV SLO, Andrejo Hafner, 20. 10. 2009 na RTV

Kdaj in kako ste začeli s sinhronizacijo?

Na začetku smo sinhronizirali samo krajše 5–10-minutne risanke, kjer ni bilo dialogov, ampak je zgodbice interpretiral samo en glas – pripovedovalec. Posnete so bile na filmski trak, zvočni zapis pa je bil posnet na perfo traku. Za sinhronost sta se morala filmski in perfo trak ujeti, kar pa je bilo veliko težje kot dandanes, ko so vsi ti zapisi elektronski in lahko ujameš sinhronost na vsakem posameznem stavku. To pomeni, da lahko igralci, kadar morajo popraviti napako, to storijo z vsako posamezno repliko. V pionirskih časih sinhronizacije pa se igralec ni smel zmotiti, ker je moral ponavljati besedilo cele zgodbice, da se je ujela sinhronost. Zato smo bili zelo omejeni pri izbiri igralcev. Prve sinhronizirane nanizanke s pripovedovalcem so bile Cvetlične zgodbe, Mala čebelica, Pravljice o čarobni žogi, Simon v deželi risb s kreda, Stare japonske pravljice, Jakec in čarobna lučka – med letoma 1975 in 1978. Risanke so se potem spreminjale, v njih se je pojavljalo vse več junakov, odkar pa je posamezne sličice začel risati računalnik in ne več umetnikova roka, se je animacija bliskovito razširila.

Prva polurna sinhronizirana risanka je bila Čebelica Maja, delo se je pričelo leta 1977. Dialogi. Precejšnje število igralcev. Sinhronizacija je potekala na Viba filmu. Čebelica Maja je bila ena prvih daljših animiranih serij za otroke in je doživela predvajanje domala po vsem svetu. Sinhronizacija je pomemben dejavnik predvsem pri narodih z majhnim jezikovnim področjem, kjer je še posebej pomembna materinščina pri vzgoji malih gledalcev. Produkcija animiranih oddaj pa je zaradi zapletenosti postopka in ogromnega finančnega vložka predvsem domena velikih narodov. Kar pomeni, da je večina risank v originalu v angleščini, nemščini, španščini, francoščini. Za manjše narode je zato pri odkupu licence sinhronizacija še dolgotrajen tehnični postopek in seveda temu primeren finančni zalogaj.

Veliki producenti navadno že sami posnamejo serije tudi v angleškem jeziku, ker je najbolj razširjeni tuji jezik pri vseh narodih angleščina. Zato tudi mi pri odkupu pravic za serije, ki so v originalu kdaj tudi v katerem drugem tujem jeziku, dobimo od distributerja oddajo v angleškem jeziku. Je pa vselej najbolj natančno položen junakom na usta dialog v originalnem jeziku. Tudi največ prevajalcev se je za prevajanje za

sinhronizacijo – ki je tudi popolnoma specifičen postopek – izurilo prav za prevajanje iz angleškega jezika, pa tudi igralci najlaže v slušalkah lovijo iztočnice v angleščini. Če režiser in igralec razumeta originalni jezik risanke, delo v sinhronizacijskem studiu najhitreje poteka.

Koliko se izgubi s prevodom?

Različno. Vsak prevod za sinhronizacijo je v resnici priredba originala, ker se morajo zlogi ujemati »na usta«, seveda se mora dialog ujemati tudi z dogajanjem na sliki. Zato je glede na težavnost prevoda treba paziti pri izbiri prevajalca. Zagotovo je dober prevod predpogoj za kvalitetno sinhronizacijo.

In seveda izbor režiserja in igralcev – interpretov. Igralec naj bi bil z interpretacijo čim bližje značaju lika, ki ga v risanki predstavlja. Režiser pa igralca vodi skozi različna razpoloženja, ki ga spremljajo skozi posamezne zgodbice. Vse karakterne značilnosti posameznega lika se morajo odražati v igralčevem glasu in interpretaciji.

Za nekatere serije moramo poslati glasove v presojo producentu. Zaenkrat smo bili za svoj izbor in potem tudi za sinhronizirano različico vselej pohvaljeni.

Vi delate samo s profesionalnimi igralci?

Ja. Za vsak posamezni lik moramo tudi poiskati ustreznega igralca. Zagotovo samo tako lahko dosežemo zahtevano kvaliteto. Igralci so izšolani in to znajo. Seveda je pa pomemben izbor igralca za določen lik. Zmotna je namreč presoja, da je sinhronizacija posnemanje lika, ki ga interpret posluša skozi slušalke v originalnem jeziku. Šole, ki bi bila namenjena samo sinhronizaciji, v Sloveniji nimamo; ne vem, ali v tujini tovrstne šole obstajajo.

Kakšna je razlika v snemanju zdaj?

Z razvojem tehnologije smo pri snemanju lahko bolj natančni, popravljamo lahko vsako posamezno repliko, vsak lik lahko interpretira drug igralec, ker vsak lik posnamemo posebej. Včasih je v studiu sedelo več igralcev naenkrat in je bilo kasneje veliko težje polagati posamezne replike natančno »na usta«.

Na traku dobimo na dveh kanalih sliko z originalnimi glasovi, glasbo in zvočnimi efekti, na preostalih dveh kanalih pa samo glasbo in zvočne efekte. Ko so posneti vsi glasovi v slovenskem jeziku, oblikovalec zvoka najprej položi vse te glasove osebam »na usta« in na koncu doda glasbo in zvočne efekte.

Od česa je odvisna kakovost sinhronizacije?

Kakovost sinhronizacije je odvisna od prevoda, igralčeve interpretacije, režiserja in tehnologije. Končna kvaliteta je odvisna od vsake posamezne komponente.

Torej se je sinhronizacija začela že za časa Jugoslavije in se je samo nadaljevala, ko smo se osamosvojili?

Vsaka republika bivše države je sinhronizirala risanke v svojem jeziku. Center za odkup licence je bil JRT – Jugoslovenska radiotelevizija. Takrat smo imeli omejene možnosti pri izboru posameznih oddaj. Odločitev za podnapise ali sinhronizacijo pa je bila individualna.

Za nekatere oddaje smo dobili ustrezen tehnični material, da smo jih lahko sinhronizirali, za nekatere pa ne. V tistih časih smo morali poleg posnetka na filmskem traku dobiti tudi perfo trak, na katerem je bila posneta samo glasba in ostala zvočna oprema. Če tega traku ni bilo, risanke nismo mogli sinhronizirati.

Potem se vsaka država sama odloči?

Že dolgo vse dežele tega sveta stremijo k temu, da otroci slišijo oddaje, ki so jim namenjene, v svojem maternem jeziku. Z ustreznim tehnološkim razvojem je sinhronizacija otroških animiranih oddaj postala pravilo.

Imate kakšne podatke, koliko serij sinhronizirate na leto, koliko risank imate? Ali se številka zvišuje ali znižuje?

Svetovna animirana produkcija je enormna. Trudim se, da odkupim licenco za najboljše risane serije, ki so namenjene najmlajšim gledalcem, ki še ne znajo brati podnapisov, in zato te serije tudi sinhroniziramo. Vsak večer v tednu je na sporedu ena ali dve risanki, vsak dan epizoda iz druge serije, vsako nedeljo v jutranji matineji Živ Žav trenutno 17 različnih naslovov.

Za sinhronizacijo risank imamo na RTV Slovenija poseben sinhronizacijski studio, v katerem sinhroniziramo oddaje od ponedeljka do petka vsak dan po dva sedemurna termina. Sinhronizacija 26 polurnih epizod risane serije (npr. Pika Nogavička, Kljukec s strehe, Cofko Cof, Tabaluga, Marcelino, kruh in vino) traja približno pol leta.

Ali je z leti čedalje več risank, ki jih sinhronizirate?

Vse več jih je, ker jih že vrsto let sinhroniziramo, in odkar je tehnično opremo obogatil računalnik, delo poteka hitreje. Kot primer: sinhronizacija prve serije Čebelice Maje (26 polurnih epizod) je trajala eno leto. Računalniki so skrajšali vse postopke: snemanje glasov igralcev, polaganje na usta, končni mikš.

Sinhroniziramo predvsem serije, namenjene predšolskim otrokom in zgodnjim šolarjem. Sinhronizacija je tehnično in stroškovno zahteven postopek. Tolikšno količino sinhroniziranih oddaj nam omogoča lasten sinhronizacijski studio. Stroški najemanja zunanjega studia bi bili previsoki za tolikšno količino animiranega programa, kot ga uspemo sinhronizirati v zadnjih letih.

Ali se z večanjem števila risank, ki jih želite sinhronizirati, veča tudi število posojevalcev glasov, medijev in gledalcev?

Gledalci so vedno tista populacija, ki so ji sinhronizirane risanke namenjene. Otroci, ki gledajo večerne risanke kot pravljico za lahko noč, in Živ žav. To sta dva termina, ki sta namenjena otrokom. Pri tolikšni ponudbi na tržišču poskušaš dobiti najboljše stvari. Potem so tu še songi – čedalje več je serij, kjer so pomembni songi. Tukaj je postopek enak, je pa prevod odločilnega pomena.

Na kakšne načine se lahko sinhronizacija še izboljša? Je to povezano samo s tehnologijo?

Ne zdi se mi, da bi bilo pri nas kaj narobe. Imamo najboljše prevajalce in izvajalce. Tehnologija je nekaj drugega. Jaz to delam in lahko rečem, da je odlično. Če je lik otrok, iščemo bolj otroški glas. Tisto, kar naredimo, je dovolj kvalitetno. Imamo dovolj igralcev, ne mislim, da nam kaj manjka.

Mislite, da se bo sinhronizacija razvijala, napredovala glede na razvoj tehnologije?

O tehnologiji ne morem govoriti, ker se s tem ne ukvarjam. Naj vam sami povejo, kaj pogrešajo pri teh strojih, kaj bi lahko še izboljšali. Jaz se ukvarjam s prevodom in interpretacijo.

Mogoče veste, katera država je začela s sinhronizacijo?

Ne vem. Predstavljam si, da je bilo tako, da ko so se pojavile risanke, so države, ki so uporabljale drug jezik kot original, začele sinhronizirati. Drugače tudi ne more biti.

Potem se sinhronizacija ne zgleduje po nikomer, po nobeni državi? Ni nobenih konferenc o sinhronizaciji, predlogov o izboljšavah, olajšav dela?

Ne vem, po kom bi se zgledovali in zakaj. Mi vse vemo in sinhroniziramo. Odvisno je, ali dosežeš to s tistimi ljudmi, s katerimi delaš, ali ne. Dobra sinhronizacija je taka, da ko jo otroci gledajo, morajo imeti občutek, da je risanka slovenska. Morajo verjeti junaku, ki jim govori, oziroma verjeti, da je res, kar se dogaja v risanki – da je čim bolj verodostojno. In pa jezik, seveda. Mi se zelo veliko ukvarjamo z jezikom, ker otroka s tem učimo tudi slovenščino. Otroci se iz teh risank ogromno naučijo, če uporabljaš lep jezik. Osnoven poudarek je na jeziku, zato pa imamo sodelavce, ki so stoodstotni.