

# Wprowadzenie

## Analiza historyczna pojęcia sztuki

W ciągu wieków znaczenie pojęcia sztuki ulegało znacznym modyfikacjom. Geneza słowa „sztuka” wywodzi się od łacińskiego wyrazu *ars*, który z kolei jest odpowiednikiem greckiego *techné*. W starożytnej Grecji i Rzymie *techné* oraz *ars* związane były z konkretnymi umiejętnościami praktycznymi, jakie mógł posiadać człowiek. Były to m.in.: „(...) umiejętność zrobienia jakiegoś przedmiotu, domu, posagu, okrętu, łóżka, garnka, odzieży, a ponadto także umiejętność dowodzenia wojskiem, mierzenia pola, przekonywania słuchaczy”<sup>1</sup>.

Wszystkie wymienione czynności wymagały określonych mechanizmów postępowania. Dlatego z definicją sztuki już od początku jej funkcjonowania związane było pojęcie reguły. Aż do renesansu zakres sztuki był zdecydowanie szerszy niż obecnie. Zaliczały się do niej rzemiosła, niektóre z nauk, jak również część z tych sztuk, które obecnie nazywamy „pięknymi”. Zostały one podzielone na sztuki wyzwolone (*liberales*) oraz pospolite (*vulgares*). Sztuki wyzwolone, do których włączono czynności niewymagające aktywności fizycznej, cenniejsze były znacznie bardziej niż sztuki pospolite, gdzie wysiłek fizyczny był niezbędny. Do tych drugich wliczano również malarstwo i rzeźbę.

W średniowieczu pojęcie sztuki nieco się zawężyło. W jej skład wchodziły już tylko sztuki wyzwolone, tj. dialektyka, retoryka i gramatyka nazywane mianem *trivium* oraz astronomia, arytmetyka, geometria, muzyka – określane jako *quadrivium*. Sztukę zaczęto traktować jako coś, co stawia się wyżej, ponad innymi czynnościami, którymi

---

<sup>1</sup> W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1988, s. 21.

zajmuje się człowiek. W liczebności sztuk mechanicznych starano się zachować symetrię w stosunku do sztuk wyzwolonych. W tym celu wymieniano również siedem dziedzin: *lanificium*, *armatura*, *navigatio*, *agricultura*, *venatio*, *medicina*, *theatrica*. Poezja, traktowana jako część filozofii, w ogóle nie została ujęta wśród sztuk. Malarstwa i rzeźby również nie włączano do ich grona. Władysław Tatarkiewicz tłumaczy to następująco:

(...) w wykazach tych sztuk, programowo ograniczonych do siedmiu, wymieniano jedynie najważniejsze, a dla sztuk mechanicznych sprawdzianem ważności była użyteczność, tymczasem użyteczność sztuk plastycznych, malarstwa czy rzeźby, była mała<sup>2</sup>.

W epoce renesansu doszło do trzech znaczących zmian w podejściu do pojęcia sztuki. Pierwszą z nich było przyłączenie poezji do grona sztuk dzięki włoskiemu wydaniu *Poetyki* Arystotelesa, w której autor traktował poezję właśnie jako umiejętność. Dwiema kolejnymi zmianami było odłączenie rzemiosła od sztuk oraz oddzielenie sztuk pięknych od nauki. Plastycy, a później rzeźbiarze, dążyli do podniesienia swojego znaczenia w ówczesnym społeczeństwie. Zaczęli czuć się ważniejsi niż rzemieślnicy. Ponadto, na skutek złej sytuacji ekonomicznej ich dzieła stały się lepszą lokatą kapitału niż inne dotychczas stosowane. Okoliczności te poprawiły status społeczny artystów i wyznaczyły ich odrębność w stosunku do zawodów rzemieślniczych. Oddzielenie artystów od naukowców następowało nieco trudniej. W renesansie przez długi czas malarstwo, architektura i rzeźba oparte były na idealnych proporcjach i matematycznych wyliczeniach. Dopiero za sprawą Michała Anioła i Galileusza zaczęto odchodzić od matematyczności sztuk, podkreślając jej wyższość i odrębność.

Droga do wydzielenia **sztuk pięknych** była równie długa i zawiła. Choć twórcy tacy jak Marsilio Ficino, Giovanni Pietro Capriano, Lodovico Castelveto czy Claude François Ménestrier i François Blondel próbowali grupować poszczególne sztuki według określonych reguł i określać je mianem „wytwornych”, „przyjemnych”, „poetycznych” bądź „obrazowych”, to dopiero w 1747 roku Charles Batteux określił je mianem sztuk „pięknych”. Taka nazwa łatwo się przyjęła i weszła

---

<sup>2</sup> Ibidem, s. 25.

do powszechnego użytku. Batteux wymienił pięć sztuk pięknych: malarstwo, muzykę, poezję, rzeźbę i taniec oraz dodatkowo architekturę i wymowę. Dzięki niemu powszechnie ustalone zostało zarówno pojęcie sztuk pięknych, jak również ich zakres. Od tego czasu sztuki definitywnie zerwały ze swoimi korzeniami związanymi z rzemiosłem. Od XIX wieku pojęcie sztuk pięknych zaczęło funkcjonować jedynie w odniesieniu do dzieł plastycznych.

Według Charlesa Batteux wszystkie sztuki miały jedną cechę wspólną – naśladowały rzeczywistość. Było to wyraźne nawiązanie do starożytności, gdzie malarstwo, rzeźba czy architektura pełniły właśnie taką funkcję. W XIX wieku powszechna była opinia, że sztuką jest to, co wytwarza piękno. Taka definicja funkcjonowała ponad sto lat. Jednakże wraz z nadejściem XX wieku przestała być wystarczająca.

### Nowe poszukiwania definicji sztuki

W XIX wieku na nowo zaczęły pojawiać się wątpliwości odnośnie do zakresu definicji pojęcia sztuki. Część artystów z Williamem Morrisem na czele zajęła stanowisko, że rzemiosło wraz z przedmiotami użytkowymi powinno być włączone do sztuk. Całkowicie odmienne poglądy mieli moderniści, w tym Stanisław Przybyszewski, którzy głosili hasło „sztuka dla sztuki”<sup>3</sup>. Niektórzy sądzili, że sztuka powinna służyć pięknu, inni, iż powinna być przede wszystkim użyteczna. Pojęcie historyczne przestało być wystarczające, natomiast określenie nowego, adekwatnego terminu wywoływało wiele niejasności. Stanisław Ignacy Witkiewicz, reprezentujący estetykę formalistyczną, ograniczył sztukę do pojęcia **czystej formy**<sup>4</sup>. Sytuacja uległa dalszej komplikacji wraz z awangardowym podejściem do nowej sztuki. *Manifest futurystyczny* Filippa T. Marinettiego<sup>5</sup> zapoczątkował trend do całkowitego przewartościowania całej kultury wysokiej. Jak zauważył Tatarkiewicz: „Wytworzyła się sytuacja taka: trudno było ustalić

<sup>3</sup> S. Przybyszewski, *Confiteor*, „Życie” 10.01.1899, strona tytułowa.

<sup>4</sup> Zob. S.I. Witkiewicz, *Nowe formy w malarstwie i wynikające stąd nieporozumienia*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2002.

<sup>5</sup> Zob. F.T. Marinetti, *Manifeste du futurisme [Manifest futurystyczny]*, „Le Figaro” 20.02.1909, cyt. za: U. Eco, *Historia brzydoty*, tłum. J. Czaplińska et al., Rebis, Poznań 2007, s. 370.

treść pojęcia, skoro jego zakres był niestabilny, a trudno było wytyczać zakres, skoro co do treści nie było zgody”<sup>6</sup>.

Niemniej jednak dopatrywano się pewnych cech wspólnych dla poszczególnych dziedzin twórczości. Od XVIII wieku twierdzono, że sztuka wytwarza piękno i jest to jej jedynym zadaniem. Rozumując w inny sposób, głoszono pogląd, iż celem sztuki jest odtwarzanie bądź naśladowanie rzeczywistości. Opinie tego typu nie dotyczyły jednak całej dziedziny sztuki, lecz tylko poszczególnych dzieł. Pojawiła się też teza nawiązująca do myśli Arystotelesa, że sztuka powinna nadawać kształt rzeczom. Interpretowano i rozwijano tę myśl jako nadawanie rzeczom formy. Do kolejnych cech sztuki zaliczano ekspresję, związaną z postawą twórczą artysty. W oddziaływaniu sztuki na odbiorców dostrzegano zaś konieczność wywoływania przeżycia estetycznego bądź wstrząsu, jednakże formułowane na tej podstawie definicje również stawały się zbyt wąskie w stosunku do różnorodnej twórczości człowieka.

Z perspektywy czasu czymś, zdawałoby się, nieuniknionym była próba zrezygnowania z definicji sztuki i potraktowanie jej jako pojęcia niedefiniowalnego, pierwotnego. Argumentację taką przyjęli Morris Weitz oraz William E. Kennick. Była to jednak droga donikąd – wielu estetyków nie zgadzało się z taką swoistą ucieczką przed problemem. Jednym z nich był Władysław Tatarkiewicz, który w książce *Dzieje sześciu pojęć* (wyd. I – 1975) zaproponował swoją własną definicję sztuki.

### Podwójnie alternatywna definicja sztuki

W XX wieku różnorodność dziedzin ludzkiej działalności aspirujących do grona sztuk stała się imponująca, a ludzi określających się mianem artystów można było dostrzec niemal wszędzie. Tatarkiewicz doszedł do wniosku, że wszystkie próby definiowania pojęcia sztuki są chybione ze względu na zbyt wąski i arbitralny zakres definicji.

Można, oczywiście, określać sztukę jak kto chce. Można powiedzieć, „Sztuka jest konstruowaniem czystych form”, tak zrobił S.I. Witkiewicz. Albo: „Sztuka jest odzwierciedlaniem rzeczywistości”, tak czyniło i czyni wielu. Albo: „Sztuka jest ekspresją”, tak ją określał Croce.

---

<sup>6</sup> W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, op. cit., s. 38.

Wszystko są to określenia szczególnego rodzaju: nie odtwarzają pojęcia, jakim się ogół posługuje, lecz ustanawiają inne, jakie dany autor chce przyjąć<sup>7</sup>.

Sztuki mają różne właściwości i pełnią wiele funkcji. Niektóre odtwarzają istniejące przedmioty, inne konstruują nowe bądź wyrażają przeżycia wewnętrzne artysty. Niewątpliwie oddziałują też na ludzi, budząc w nich pewne określone reakcje, takie jak zadowolenie, wstrząs, zachwyty itd. Należy jednak dodać, że żadna ze sztuk nie ma wszystkich tych właściwości. Nie można więc znaleźć ich jednej, a zarazem konkretnej wspólnej cechy. Daje się jednak zauważyć, że nieskończona ilość przedmiotów zaliczanych przez ogół ludzkości do zbioru sztuk ma skończoną liczbę właściwości, które taki zbiór opisują. Prawdziwe jest też stwierdzenie, że sztuki poddają się analizie pod względem pewnych określonych kryteriów. Co więcej, odpowiednio dobrane kryteria mogą wiele powiedzieć na temat konkretnych sztuk. Tatarakiewicz analizuje te ostatnie z punktu widzenia czterech właściwości<sup>8</sup>: **intencji, działania na ludzi, stosunku do rzeczywistości i wartości**, jakie zawierają w sobie.

Intencją jest potrzeba utrwalenia rzeczywistości, chęć nadania kształtu, formy bądź potrzeba ekspresji artysty. Działanie na odbiorców przejawia się w budzeniu w nich przeżycia estetycznego, z którym związane są zachwyty, wstrząs lub wzruszenie. Stosunek sztuki do rzeczywistości jest zaś ściśle połączony z intencją – może ona bowiem odtwarzać rzeczywistość albo konstruować abstrakcyjne kształty. Z kolei liczba wartości estetycznych w sztuce jest właściwie nieskończona, a zarazem każde dzieło sztuki zawiera w sobie jakieś wartości.

Wszystkich czterech właściwości sztuki według kryteriów przyjętych przez Tatarakiewicza nie można wprost wykorzystać do stworzenia jej definicji. Bazę swojej definicji buduje on na dwóch podstawowych właściwościach sztuki. Pierwszą z nich jest jej intencja: „Określając sztukę przez intencję, musimy powiedzieć, że intencją jej jest bądź potrzeba utrwalenia rzeczywistości, bądź potrzeba kształtu, bądź potrzeba ekspresji. Będzie to więc definicja alternatywna”<sup>9</sup>.

<sup>7</sup> Ibidem, s. 48.

<sup>8</sup> Nazywam je właściwościami, jednakże można je rozumieć jako kryteria bądź funkcje.

<sup>9</sup> W. Tatarakiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, op. cit., s. 51.

Taka definicja jest niepełna, gdyż nie wszystkie elementy spełniające jej warunki będą zaliczone do zbioru sztuk. Konieczne jest odwołanie się do drugiej z właściwości sztuki, czyli jej działania na odbiorcę: „(...) do wytworów sztuki zaliczamy te, które bądź zachwycają, bądź wzruszają, bądź wstrząsają”<sup>10</sup>.

To sformułowanie również nie oddaje całego sensu pojęcia. Konieczne jest scalenie tych dwóch alternatywnych definicji w jedną komplementarną, ponieważ definicja sztuki musi uwzględniać zarówno jej intencję, jak i działanie. Taka podwójnie alternatywna definicja brzmi następująco: „(...) sztuka jest odtwarzaniem rzeczy bądź konstruowaniem form, bądź wyrażaniem przeżyć – jeśli wytwór tego odtwarzania, konstruowania, wyrażania jest zdolny zachwycać bądź wzruszać, bądź wstrząsać”<sup>11</sup>.

Tatarkiewicz zaproponował definicję sztuki na podstawie dwóch z jej czterech przyjętych właściwości. Dlaczego zostały pominięte, przynajmniej w bezpośrednim ujęciu, pozostałe zaprezentowane właściwości: stosunek do rzeczywistości i obecność wartości? Otóż poszukiwania wartości w sztuce, a zwłaszcza piękna, były domeną przeszłości. Począwszy od oświecenia zaczęto konstruować definicje sztuki w oparciu o tę własność. Definicje te były jednak zbyt wąskie, gdyż nie można każdej sztuki opisać tylko za pomocą występujących w niej wartości. Dzieje się tak dlatego, że zbiór potencjalnych wartości, które mogą zawierać się w sztuce i jej wytworach jest nieograniczony. Definiowanie przedmiotu za pomocą nieskończonej liczby elementów nie jest zaś użyteczne dla metodologii badań, bo taka definicja będzie miała nieskończoną liczbę spełniających ją argumentów.

Stosunek do rzeczywistości został po części zawarty w intencji. Jest on pozostałością po starożytnym pojmowaniu sztuki, kiedy niezwykle istotny był aspekt odtwarzania rzeczywistości. Przez długi czas właśnie tak definiowano sztukę. Obecnie bezdyskusyjny wydaje się fakt, że musi ona mieć jakikolwiek stosunek do rzeczywistości. Ta właściwość jest jednak mniej pomocna i użyteczna dla formułowania definicji sztuki niż intencja i działanie.

---

<sup>10</sup> Ibidem, s. 52.

<sup>11</sup> Ibidem.

## Teza

W celu zbadania, w jaki sposób dźwięk w filmie spełnia kryteria definicji sztuki, konieczna jest niewielka modyfikacja wspomnianej definicji Tatarkiewicza. W formie tezy brzmiałaby ona następująco: dźwięk w filmie jest odtwarzaniem rzeczywistości bądź konstruowaniem form, bądź wyrażaniem przeżyć – a wytwór tego odtwarzania, konstruowania, wyrażania jest zdolny zachwycać bądź wzruszać, bądź wstrząsać.

Aby teza była prawdziwa, konieczne jest spełnienie przynajmniej jednego z warunków każdego członu zaproponowanej definicji:

<b>Intencja</b>	Dźwięk w filmie odtwarza rzeczywistość <i>lub</i> Dźwięk w filmie konstruuje formy <i>lub</i> Dźwięk w filmie wyraża przeżycia
	<i>i</i>
<b>Działanie</b>	Dźwięk w filmie jest zdolny wzbudzić zachwyty <i>lub</i> Dźwięk w filmie jest zdolny wywołać wzruszenie <i>lub</i> Dźwięk w filmie jest zdolny wywołać wstrząs

Jeżeli którykolwiek z warunków związanych z intencją oraz z działaniem zostanie spełniony, będzie to oznaczało, że dźwięk w filmie spełnia kryteria definicji sztuki nakreślone przez Tatarkiewicza. Konieczne jest więc zbadanie, czy i w jaki sposób dźwięk w filmie odtwarza i tworzy rzeczywistość, konstruuje różne formy, w tym formę filmu, a także wyraża przeżycia, emocje artysty dźwiękowca. Niezbędne będzie również wykazanie, że ścieżka dźwiękowa filmu jest w stanie wywołać zachwyty bądź wzruszenie, bądź wstrząs i oddziaływać na widza.

## Zespołowy i twórczy charakter realizacji dźwięku w filmie

Proces powstawania filmu fabularnego jest wysoce złożony. Obecnie zaczyna się on wiele miesięcy przed nakręceniem pierwszego ujęcia. Ów **okres przygotowawczy**, poprzedzający rozpoczęcie zdjęć na planie filmowym, ma istotny wpływ na kształt utworu audiowizualnego, gdyż zapadają wtedy kluczowe dla danego filmu decyzje. Powstaje scenariusz, producent szuka źródeł finansowania przedsięwzięcia oraz wyodrębnia się grupa ludzi, która będzie odpowiedzialna za poszczególne piony produkcji<sup>12</sup>. Zapadają pierwsze ustalenia dotyczące koncepcji i pożądanego kształtu filmu.

Kolejna faza powstawania filmu, czyli **etap produkcji**, nazywana jest także okresem zdjęciowym. Etap produkcji pełnometrażowego filmu fabularnego trwa najczęściej nie krócej niż 20 dni zdjęciowych. Generuje znaczne koszty oraz cechuje się dużą wewnętrzną dynamiką i intensywnością prac. Od stopnia mobilizacji ekipy i warunków na planie zależy jakość zarejestrowanych materiałów, która w prosty sposób przekłada się na ilość czasu potrzebnego do ich opracowania w późniejszym czasie, już po zakończeniu zdjęć. Dlatego budżet na właściwym poziomie oraz prawidłowe przygotowanie i przeprowadzenie okresu produkcji nierzadko determinują jakość i wartość artystyczną powstającego filmu.

Za dźwięk w filmie odpowiedzialny jest operator dźwięku. Ścisłe współpracuje on z reżyserem i operatorem, a jego praca wymaga często ingerencji w pozostałe piony produkcyjne. Dysponuje on asystentami (tzw. mikrofoniarzami) – osobami fizycznie „zbierającymi” dźwięk za pomocą kierunkowego mikrofonu. Operator dźwięku – przez twórcze działania i podejmowane decyzje – odpowiada za jakość rejestrowanego dźwięku, przede wszystkim za jego barwę oraz zrozumiałość kwestii wypowiedzianych przez aktorów. Podczas etapu produkcji operator dźwięku nagrywa również efekty i tła dźwiękowe charakterystyczne dla danego filmu, które mogą okazać się bezcenne w toku dalszych prac.

---

<sup>12</sup> Jest to tzw. pion produkcyjny, w strukturze którego funkcjonują działy zajmujące się konkretną, specjalistyczną dziedziną przy powstawaniu filmu, np. pion oświetleniowy, pion scenograficzny itd.



Gdy faza produkcji zostanie zakończona, rozpoczyna się trzeci etap powstawania filmu – tzw. **postprodukcja**. Na ogół trwa ona najdłużej. Pełni istotną funkcję, gdyż to od niej zależy ostateczny kształt dzieła i jego walory artystyczne. Materiał audiowizualny zarejestrowany na planie dostarcza bowiem wielu możliwości edycyjnych i kreatywnych. Wraz z rozwojem kinematografii obserwuje się wzrost znaczenia postprodukcji względem okresu zdjęciowego. Możliwości kreowania dźwięku i obrazu są coraz korzystniejsze ekonomicznie i pewniejsze w porównaniu do fazy produkcji. Ważniejsza rola postprodukcji powoduje zwiększanie budżetu oraz wydłużenie czasu tego etapu realizacji filmu.

Z zasady praca nad postprodukcją dźwięku w filmie zaczyna się w chwili zamknięcia montażu obrazu, to jest ułożenia ostatecznej jego wersji w montażowni<sup>13</sup>. Jest całkowicie osobnym, niezależnym procesem, który ma swoją wewnętrzną specyfikę, dynamikę i tempo pracy. Powstająca warstwa dźwięku jest luźniej związana z etapem produkcji, a jej kreacja na etapie postprodukcji w znacznej mierze odbywa się na nowo<sup>14</sup>.

Postprodukcja dźwięku w filmie jest zagadnieniem dość złożonym i pełni istotną funkcję w kształtowaniu ostatecznego brzmienia dzieła filmowego. W swojej najprostszej postaci polega ona na opracowaniu i wyczyszczeniu materiału nagranych na planie i dopasowaniu go do obrazu. Najczęściej jednak jej rola w znaczny sposób wykracza poza prostą edycję nagranych dźwięku, koncentrując się na twórczej kreacji dźwiękowej rzeczywistości korespondującej z obrazem dostarczonym od montażysty.

Z reguły jest tak, że warstwa dźwiękowa tworzona jest w znacznym stopniu od podstaw, podczas gdy warstwa obrazu wykorzystuje materiał nakręcony w trakcie okresu zdjęciowego. Z tego powodu związek ścieżki dźwiękowej z etapem produkcji jest mniejszy, gdyż powstaje ona dopiero w oparciu o gotowy – zmontowany – obraz. Choć zakończenie okresu zdjęciowego oznacza skompletowanie przeważającej części materiału wizualnego niezbędnego do wykorzystania

---

<sup>13</sup> Coraz częściej dochodzi do sytuacji, gdy reżyserzy dźwięku zaczynają postprodukcję nie w pełni ukończonego obrazu. Dotyczy to zwłaszcza filmów, w których znaczna część warstwy wizualnej kreowana jest w studiu animacji 3D.

<sup>14</sup> Zob. s. 33.

w filmie, w postprodukcji dźwięku dopiero zaczyna się wtedy długa i żmudna praca. Dzieje się tak dlatego, że ścieżka dźwiękowa składa się z wielu elementów zgrupowanych funkcyjnie w warstwy, z których jedynie niewielka część nagrywana jest na planie filmowym.

W coraz większej liczbie przypadków operator dźwięku nie ma też obowiązku bądź warunków, aby nagrywać cokolwiek więcej niż dialog. Dobrym i wciąż powszechnym zwyczajem jest jednak rejestrowanie charakterystycznych dźwięków na planie. Należą do nich np. odgłos silnika zabytkowego auta jeżdżącego w filmie, tło dźwiękowe huty szkła, gdzie kręcone są ujęcia, bądź obcojęzyczne rozmowy w kawiarni, w której rozmawiają aktorzy. Jednakże bardzo często dochodzi do nienagrania takich dźwięków spowodowanego zbyt napiętym dniem zdjęciowym i niedoborem czasu, co skutkuje następnie uzupełnieniem braków już na etapie postprodukcji.

Osobą czuwającą nad całością warstwy audytywnej i nadzorującą proces powstawania dźwięku w filmie na wszystkich etapach produkcyjnych jest **główny reżyser dźwięku**. Zwykle pełni on również funkcję operatora dźwięku na etapie produkcji, niemniej jednak coraz częściej odchodzi się od tej praktyki w ramach postępującej specjalizacji zawodów dźwiękowych. Reżyser dźwięku jest odpowiedzialny za ostateczny kształt i kompozycję całej warstwy dźwiękowej. Odgrywa główną rolę w zespole twórców dźwięku filmowego. Naprowadza podległych mu dźwiękowców na sposób udźwiękowania dzieła zgodny z wizją wypracowaną z reżyserem filmu. W celu osiągnięcia spójności całej ścieżki dźwiękowej często współpracuje też z kompozytorem przy tworzeniu muzyki.

Podstawowym zaś i coraz powszechniej jedynym zadaniem operatora dźwięku na etapie zdjęciowym jest prawidłowe **nagranie dialogów**. Stanowią one bowiem fundament semantycznej warstwy filmu, niezbędnej dla procesu rozumienia i percypowania fabuły. Brak czytelnych, zrozumiałych bądź dobrze brzmiących dialogów oznacza konieczność ich rekonstrukcji na etapie postprodukcji. Organizuje się wówczas tzw. **postsynchrony**, których przeprowadzenie najczęściej leży w gestii **montażysty dialogów**. Aktorzy proszeni są wtenczas o przybycie do studia i powtórne odegranie swoich kwestii w celu zarejestrowania ich głosów. Postsynchrony, z powodu wielu komplikacji natury wykonawczej i warsztatowej, stanowią jednak niewielki procent warstwy dialogowej w filmie.