

„přistříhování“ připraveného materiálu a o nějakých vyšších nárocích v oblasti střihu nemůže být řeči.¹⁴

Zejména se to vztahuje na film (nebo část filmu), který je proveden podle předem natočené hudby, podle fonogramu. Každá náhradní změna obrazu by v takovém případě narušila veškerou synchronnost akcí. Pokud jsou takové zásahy nezbytné, může je provést jedině vysoce odborně zdatný a zkušební střiháč. Už jen proto je třeba, aby měl střiháč animovaného filmu hudební vzdělání, aby bylo lze zajistit odbornou spolupráci s režisérem a skladatelem od prvních rozhovorů o hudbě k filmu.

Pracovní kopii obrazu, sestřiženou do konečného tvaru, nazýváme „fajšnytem“ – jemným střihem.

NAHRÁVKA HUDBY NA SESTRÍŽENÝ OBRAZ (SYNCHRON)

Pokud hudba není natočena před animací, rozhovory o ní začnou po ukončení prací na jemném střihu pracovní kopie.

Zde připadají v úvahu dvě možnosti: buď natočit originální komponovanou hudbu nebo použít hudby archivní. První způsob je přirozeně lepší, druhý je jednodušší a levnější, ale nemůže vždy uspokojit dramaturgické a ideové záměry autora.

Rozhodne-li se pro speciálně komponovanou hudbu, je třeba, abycho skladatele důkladně seznámili se sestřiženým obrazem filmu a nahrávanými dialogy, pokud existují.

V okruhu režisér – vedoucí střiháč – skladatel se rozhodne o charakteru a druhu hudby, o její dramaturgii. Potom se hudba rozdělí na hudební celky (čísla), které odpovídají jednotlivým sekvencím filmu.

Následuje tzv. stopáž filmových akcí, aby bylo možné změřit potřebné délky jednotlivých hudebních čísel. Současně se v hudebních

14) U nás jsou jiné zkušenosti a proto práci střiháče tak nepodceňujeme. Zpravidla teprve po hrubém sestřihu se projeví všechny nedostatky střihové, rytmické i pohybové a pak je na schopnostech střiháče, aby citlivě zasáhl a prakticky bez možnosti výběru náhrad dal natočenému materiálu následný řád a spád. Zvlášť náročná je pak tato práce u filmu nebo jeho částí, kde se postupovalo podle předem nahanrané hudby, podle fonogramu. V tom vidíme tvůrčí přínos střiháče a jeho hodnotu. – Pozn. překl.

čístech určují mezičasy a momenty, které je třeba hudebně zdůraznit. Skladatel napíše hudbu, přičemž se bude držet zjištěných časových údajů, rozepíše se partitura a zorganizuje se hudební nahrávka v profesionálním nahrávacím studiu. Přirozeně, že elektronická hudba celou záležitost zjednodušuje; na současných elektronických nástrojích může kompletní nahrávku realizovat jediný hudebník.

Nakonec se hudba přepíše na široký mg pás a hudební složka filmu je připravena pro montáž.

NAHRÁVKA RUCHŮ

Na samém počátku této knihy Školy animace je řečeno, že se v kresleném filmu musí vytvořit jak sám objekt, tak i jeho pohyb. Stejně tak se musí vytvořit i zvuk, který atmosféru ve smyšleném světě učiní životnou (výkřiky lidí a zvířat, ozvěna kroků, hřmění, praskání ohně atd.). Tuto část filmového zvuku nazýváme ruchy. Můžeme říci, že ve zvukové části filmu nazýváme ruchem vše, co není hudba nebo souvislý dialog.

Autor prostuduje pracovní kopii a rozhodne se, které akce bude chtít ilustrovat ruchem. Je-li ve filmu dominantním prvkem hudba, ruchů bude méně. V jiném filmu budou naopak zvuky nositelem děje.

V každém případě je třeba udělat soupis potřebných ruchů. V něm budou ruchy seřazeny podle pořadových čísel a jasně popsány s poznámkou, kolik ruchů téhož druhu je zapotřebí nebo jaká má být jejich délka.

Na obr. 297 máme příklad jednoho takového soupisu:

Režisér seznámí zvukového reži-

RUCHY

pro kreslený film „N.N.“

1. Gong pro název filmu - 3x
2. Kroky figury (podle obrazu)
3. Otvírání dveří + skřípot - 10x
4. Zavírání dveří + skřípot - 10x
5. Vytržení psa (podle obrazu)
6. Výkřik vylekaného hrdiny
7. Šumění deště - 5 sekund archiv
8. Zahřmění - krátce

séra s pracovní kopii filmu a se svými požadavky na zvuky. Společně projednají seznam ruchů a ujednotí se na nejlepším řešení. Zjistí, které ruchy jsou v archivu, provedou výběr a nahrávají se pouze ruchy nové.

Kvalita ruchů závisí na fantazii, nápaditosti a schopnostech zvukového režiséra. Protože pro ozvučení animovaného filmu jsou reálné ruchy zřídka upotřebitelné, čím dál víc podkreslujeme animované akce imaginárním syntetickým zvukem, který ve skutečnosti neexistuje. Chůze člověka je vlastně neslyšná, ale v animovaném filmu mohou být kroky figur podřízeny velmi směšnými zvukovými efekty (např. krátkými zvuky trubky, ba i různými tóny pro levou a pravou nohu).

Ruchy se stejně jako hudba nahrávají na magnetofonový pásek, z něhož se pak pro potřebu stříhu přepisují na široký magnetický pásek s filmovou perforací. Zvláštní kvalita ruchů se získává různými technickými zásahy ve snímání zvuku (měnění rychlosti magnetofonu, dodání halu, korigování barvy zvuku apod.).

Adekvátní ruch při natáčení je tedy výsledkem spolupráce režiséra filmu, zvukového režiséra, mistra zvuku a ruchaře.

Na obr. 297 jste si v popisu ruchů jistě všimli u čísel 2 a 5 připomínky „podle obrazu“, což znamená, že tyto ruchy se budou nahrávat simultánně s projekcí pracovní kopie filmu. Pro ten účel je třeba připravit potřebné části filmu, slepené do smyčky nekonečného pásu (obr. 298), tak aby se při projekci mohla určená akce podle přání opakovat.

K této praxi obvykle dochází, když je třeba natočit nějakou další akci, s opakovanými pohyby (kroky, dialog apod.). Ovšem efekty pro kroky a jednotlivě nasadit podle obrazu. Natáčení na obraz je ale pochopitelně praktičtější a pro stříhače daleko snazší.

Naopak, jde-li jen o několik kroků nebo zavýří psa, není projekce při nahrávce potřebná a jednodušší je pak pasování ruchu přímo na obraz.

Řekli jsme, že je velmi důležité natočit co nejvhodnější ruch. Že příslušný ruch neodpovídá potřebě, zjistí se často až při montáži. Proto se doporučuje natočit každý důležitý efekt v několika verzích, aby se zajistila cenná možnost výběru.

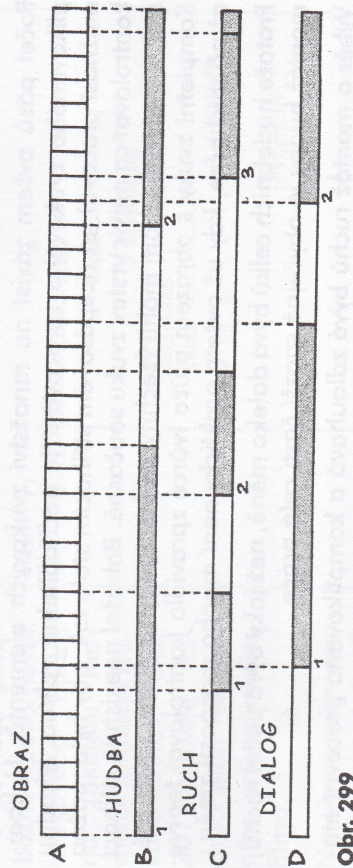
SESTRÍH (MONTÁŽ) ZVUKU

Jednou z výjimečně důležitých fází realizace animovaného filmu je montáž zvuku. Špatné zvukové zpracování může znehodnotit ostatní komponenty filmu, i kdyby samy o sobě byly dokonalé. Zvuk filmu tvoří hudba, ruchy, dialog (artikulovaný i neartikulovaný).

Stříhač s režisérem poté, co dostali všechny komponenty zvuku připraveny na širokém magnetu, sednou za stříhací stůl. Následuje stonávání zvukových elementů s obrazem (pracovní kopii filmu).

Délka každého ze zvukových pásů musí být identická (totožná) s délkou obrazového pásu. Části mezi hudbou anebo efekty se vyplňují neutrální (prázdnou) perforáčkou, tzv. blankem.

Na obr. 299 je schematická ukázka montáže zvuku.

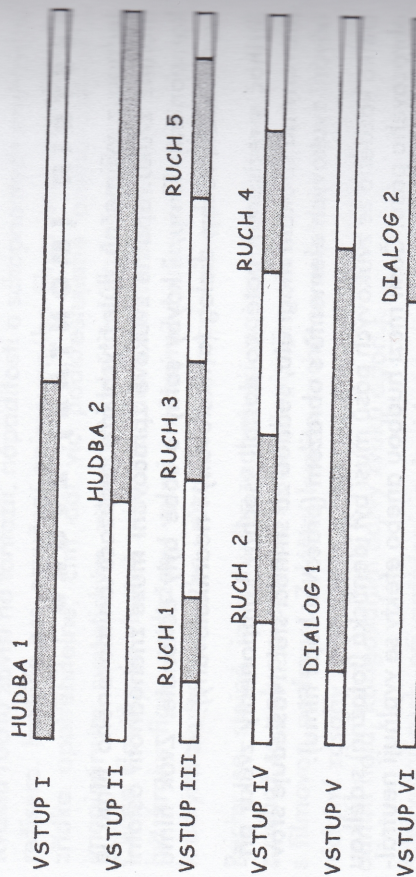


Obr. 299

Podle průběhu akce na obrazovém pásu (A) se řadí zvukový záznam paralelně na příslušné zvukové pásy (B – C – D):

- B) hudba 1, blank, hudba 2 atd.
- C) ruch 1, blank, ruch 2, blank, ruch 3 atd.
- D) blank, dialog 1, blank, dialog 2 atd.

Vzhledem k tomu, že se často hudba, ruchy a dialogy překrývají, je mnohdy třeba pracovat s více než třemi zvukovými pásy a může se stát, že budeme mít nejméně po dvou pásech pro každou zvukovou součást (obr. 300).



Obr. 300

Počet pásů ovšem závisí na množství zvukových elementů. U komplikovaného zvukového zpracování je pochopitelně velkou výhodou možnost pracovat na vícevrstevném stříhacím stole tak, aby bylo možno kontrolovat co nejvíc vrstev zvuku současně. Bohužel neexistuje stříhací stůl, na němž bychom mohli všechny zvukové pásy projíždět současně. Kompletní zvuky s obrazem může tvůrce zpravidla kontrolovat teprve až při míchače, kdy už ovšem prakticky není mnoho možností změn. Protože hudebních celků bývá daleko méně, než jaký bývá počet ruchů, montáž hudby je obvykle snazší částí celé práce.

Výběr a montáž ruchů bývá zdlouhavá a komplikovaná pracovní etapou.

Správně rozhodnout, který pohyb podložit kterým ruchem, nebo který z pohybů ponechat bez ruchu, má zásadní význam pro celou zvukovou složku filmu. Pokud to nebylo zcela jasné při soupisu ruchů a jejich natáčení, teď u stříhacího stolu při projekci obrazu s hudbou, kdy dochází k syntéze, musí dojít ke konečnému rozhodnutí.

S artikulovanými dialogy, které byly nahrány již před animací, nebude při stříhu žádný problém, je třeba jen v blocích vestřihnout je na odpovídající místo.

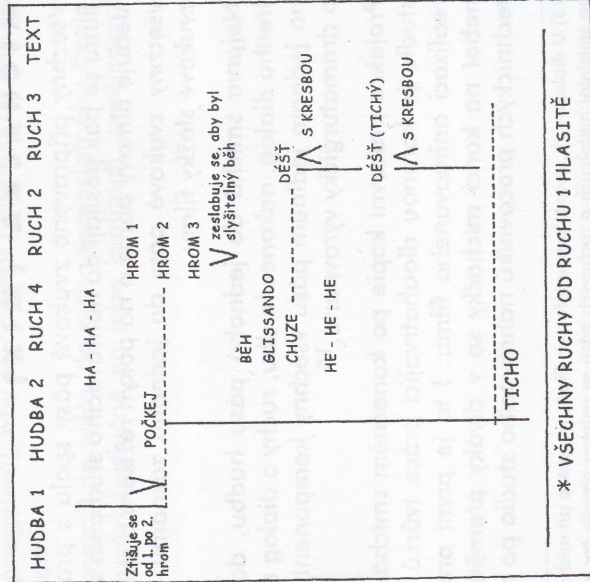
Neartikulované dialogy se nahrávají na obraz. A to zpravidla v několika verzích tak, aby při stříhu bylo možné vybrat tu z verzí, která nejlépe odpovídá animované postavě. S trochou úpravy bud' zvukového nebo obrazového pásu provede stříhač bez nesnází konečný synchron.

Některé krátké dialogy (např. výkřiky) se obvykle natáčí bez obrazu a pak se i zde najde verze, která nejlépe odpovídá pohybu postavy.

Velmi důležitá věc týkající se konečného zvukového zpracování filmu je pravidlo, že je lépe vmontovat více ruchů než se napoprve domníváme, že bude třeba. Při míchače, kdy před sebou poprvé máme kompletní zvukový komponent filmu, můžeme snadno nepotřebný zvuk vypustit, ale nemůžeme naopak vložit ruch neexistující.

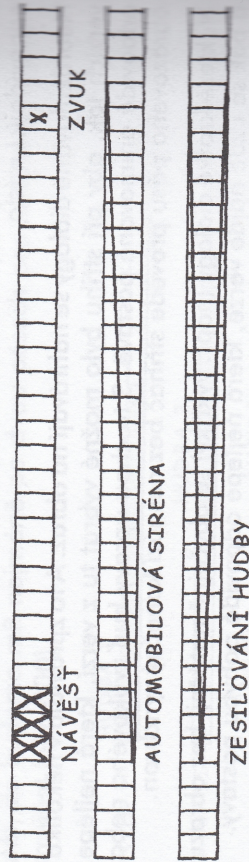
Po ukončení montáže zvukových pásů stříhač sestaví tzv. míchačí plán (grafický záznam všech nástupů zvukových změn), který mu pomůže předběžně upozornovat zvukového mistra na základní momenty seřazené zvukové kulisy. Obr. 301 ukazuje míchačí plán reklamního animovaného filmu.

Na obrazovém pásu (pracovní kopii - service) udělá poté stříhač podle míchačích plánů zvláštní značky, které zvukovému mis-



Obr. 301

tru poskytnou včas optický signál (návěští) a dopomohou mu tak v pravém okamžiku správně zasáhnout.



Obr. 302

Bývají to obvykle „křížky“ umístěné vždy jednu sekundu před tím kterým jednotlivcem ruchem, nebo protáhle čáry, označující objevení (vyjždění) nebo zmizení (stahování) dlouhého zvuku, event. hudby

MÍCHAČKA (MIX)

Všechny připravené zvukové pásy spolu s pracovní kopii (serviskou) filmu se pak posílají do nahrávacího studia ke smíchání. Zvukový mistr sleduje filmový obraz a na pokyn režiséra a střiháče spojuje postupně všechny zvukové pásy do jednoho záznamu – do konečné podoby zvukové složky filmu.

Nejprve smíchá do jednoho pásu hudbu, do druhého ruchy a do třetího dialog, nakonec hudbu, ruchy a dialog dohromady tak, že jsou na jednom jediném pásu všechny komponenty vzájemně dynamicky a dramaturgicky vyrovnané.¹⁵

Projekce pracovní kopie po konečném smíchání zvuku v nahrávacím studiu je korunou dlouhotrvající práce tvůrců a spolupracovníků na realizaci animovaného filmu. I to je první premiéra filmového díla, neboť na konci míchačky se v diváky přemění všichni přítomní: od technických pracovníků nahrávacího studia po režiséra.

¹⁵ U dialogových, event. komentářových filmů, je postup při míchače zpravidla poněkud odlišný po smíchání hudebních a ruchových pásů se nejprve přepíše tzv. mezinárodní mix – mezinárodní zvukový pás, který obsahuje všechny zvukové komponenty bez mluveného slova, aby mohl sloužit k porovnání dalších jazykových verzí. Teprve po zhotovení mezinárodního pásu se dokončuje míchačka doplněním textu – dialogu v potřebné jazykové mutaci. – Pozn. překl.

PRVNÍ KOMBINOVANÁ KOPIE

V technickém smyslu je zpracování filmu složitá dřina. I když pracovní skupina míchačkou ukončila svůj úkol, není ani zdaleka všem starostem konec: s neobyčejnou nedočkavostí se čeká první kombinovaná kopie.

Animované dílo se totiž dostalo do laboratoří, kde se zvuk z mg pásu přepíše na optický záznam spolu s obrazem a potom se z negativu (zvuku i obrazu) získává zvuková kopie. Může laboratorní zpracování (vytvářející finální výtvar, zvukovou kopii) zachovat originální kvalitu obrazu, barvy a zvuku?

Aby se dosáhlo věrné reprodukce originálního výtvarného řešení, dodá pracovní skupina jako barevný vzor současně s negativem do laboratoře několik klíčových scén v originálu (pozadí s celuloidem), podle nichž se snadněji získá maximálně kvalitní kopie.

Pro zpracování dalších, často početných kopií filmu, pořizuje se duplikativ (nebo více dupnegativů), aby se originál negativu co nejlépe zachoval pro budoucnost.

Film je nyní připraven vyrazit do světa, do svého samostatného života. Jak dlouho bude žít – závisí výlučně na jeho kvalitách, uměleckých i komerčních.