JAROSLAV A MALVÍNA BALVÍNOVI / 19. 10. 2016

Lichožrouti jsou dobrodružná gangsterka

Po několika letech usilovné práce se konečně česká animační scéna dočká premiéry celovečerních Lichožroutů, zřejmě nejočekávanějšího animovaného filmu letošního roku. „Licháči“, jak se jim mezi tvůrci říká, si coby knižní bestseller Pavla Šruta a Galiny Miklínové získali příznivce v mnoha zemích světa. A filmová adaptace má podobně velké ambice.

Přinášíme rozhovor s režisérkou, výtvarnicí a spoluautorkou scénáře Galinou Miklínovou a s Petrem Horákem, vedoucím animačního studia Alkay Animation Prague, které je zároveň koproducentem filmu.

Kdo přišel s nápadem zfilmovat *Lichožrouty*?

Galina Miklínová: Nápad, tedy spíš impuls, vzešel od našeho kamaráda, nakladatele Ládi Horáčka, který *Lichožrouty* vydal. Jednou jsme jeli společně do Litomyšle a on povídá, proč z toho vlastně neudělám film, když animované filmy sama vytvářím. Kniha byla záhy velice úspěšná, takže se o té možnosti uvažovalo prakticky od prvního dílu. O rozanimování *Lichožroutů* jsme se s Pavlem Šrutem párkrát i bavili. Láďa mě zavedl za producentem Ondřejem Trojanem, se kterým se znal přes Petra Šabacha, a ten si vzal 14 dní na rozmyšlenou. Pak zavolal, že do toho jde. To šlo ještě hladce. Později to už bylo mnohem složitější, takto ohromný projekt vyžaduje spoustu práce, kterou si při vší úctě nikdo neumí představit. Já jsem přivedla ke spolupráci studio Petra Horáka Alkay Animation Prague, se kterým léta spolupracuji, a T.H.A. shánělo prostředky na výrobu.

Proč jste zvolili právě 3D počítačovou animaci? Nebáli jste se, že původní dvojrozměrné ilustrace přijdou převodem do 3D o svoje kouzlo?

Galina Miklínová: Naopak. *Lichožrouti* jsou pro 3D animovaný film velmi dobrou látkou. CGI technologie umožňuje dětskému divákovi námi vytvořený svět lépe uchopit. Volba počítačové animace byla logickým vyústěním. Film se v jedné ze dvou hlavních dějových rovin zabývá otázkou existence Lichožroutů jako druhu. A právě CGI animace umožňuje realistickým zpracováním zachovat křehkou rovnováhu mezi uvěřitelností a fikcí a skvěle ji využít pro fyzický charakter Lichožroutů, kteří nejsou z masa a kostí – živí se přece ponožkami, takže jsme na ně vytvářeli textilní materiály. Programy CGI nám umožní figury natahovat, zprůsvitnět, zamotávat…

Chtěli jste se tedy od knižních ilustrací odlišit?

Kniha je kniha a film je film. Pokud bychom použili způsob 2D kresby, *Lichožrouti* by nebyli maistreamovým filmem a asi bychom na ně těžko sehnali peníze. A taky mne lákalo zkusit něco nového.

I přes využití CGI ale působí rozanimovaní Lichožrouti jinak než postavy v masově produkovaných rodinných 3D filmech, například studia Pixar nebo DreamWorks…

Petr Horák: Oproti předchozím projektům našeho studia bylo potřeba nastavit technologickou a kvalitativní laťku o kus výše, protože si to vyžadoval výtvarný záměr filmu. Věděli jsme, že nemůžeme v českých podmínkách vytvořit film jako americká animační studia, zároveň jsme ale nechtěli vytvořit nějaký podprůměrný „plastikový“ CGI film.

Galina Miklínová: Stejně jako u mých knížek je i u animovaného filmu silnou stránkou výtvarno. Jako autorka původní ilustrační podoby Lichožrouta coby „živočišného druhu“ jsem ovšem chtěla zachovat výtvarný záměr – odlišit se autentickou kresbou od běžné produkce využívající 3D technologie – a všechny vymodelované objekty pokryté vyrobenými texturami se nakonec ručně pokreslovaly. Tím jsme se vyhnuli určité umělosti, kterou s sebou tato technologie nese, a objekty, zejména však figury, dostaly větší nádech autentičnosti. Ostatně se můžete podívat na trailer.

Museli jste příběh pro film hodně upravovat?

Galina Miklínová: To ano. Už ve fázi námětu. Kniha je hned v první části velmi literární a bylo obtížné najít klíč, jak převést literaturu do filmu a zachovat to podstatné, co

jsme s Pavlem Šrutem v lichožroutském světě stvořili. Věřím, že se poetika lichožroutského světa z filmu tak úplně nevytratila. Zároveň je to film a má jinou funkci pro diváky než kniha pro čtenáře. Takže bylo třeba vytvořit velkolepou akční podívanou, což vyplynulo přirozeně už při tvorbě námětu. Chtěla jsem se odlišit od českých povídkových celovečerních animovaných filmů a vytvořit kompaktní, napínavý, ale svým způsobem dojemně komický příběh malého lichožrouta ve velkém světě.

Co zaujalo studio Alkay Animation Prague, že se stalo koproducentem filmu?

Petr Horák: Věřím tomu, že film má potenciál stát se komerčně úspěšným i v zahraničí, a proto koprodukci považuji za dobrou investici, která se v budoucnosti určitě vrátí.

Galina Miklínová: S Petrem pracuji léta a pracuji s ním ráda. Myslím, že rozumí mému výtvarnému rukopisu a vždy se mu snažil vyjít technologicky vstříc. Navíc *Lichožrouti* jsou sen každého studia animovaného filmu, takže podle mne nebylo co řešit.

Jakým způsobem se podařilo sehnat další koproducenty? Kdy a proč vstoupil do projektu chorvatský koproducent?

Petr Horák: Chorvatský koproducent Arsen Anton Ostojić a jeho rodina jsou moji dlouhodobí přátelé, s nimiž již po několik let trávím společná léta na ostrově Brači, odkud pochází Arsenovi rodiče. Při dlouhých letních večerech, prosezených v místních konobách, a společných vyjížďkách na malých rybářských pramicích jsme hodně mluvili o společné spolupráci a vybudování jakéhosi pomyslného mostu filmového přátelství a spolupráce mezi Prahou a Záhřebem. A tak když Arsen uviděl první ukázky *Lichožroutů* a zjistil, že stejnojmenná kniha vyšla už i v chorvatském jazyce, projevil zájem o koprodukci a film přihlásil na chorvatský grant, který posléze získal.

Galina Miklínová: Na grant z Chorvatska jsme čekali dlouho, ale nakonec přišel, i když na poslední chvíli. Ondřej Trojan sehnal slovenskou koprodukci.

Jak byla realizace náročná z hlediska produkčního a jak z hlediska režijního?

Petr Horák: Nejtěžší bylo vymyslet technologické postupy, které dovolí malému týmu udržet výtvarnou a filmovou kvalitu, kterou jsme si na začátku stanovili, na úrovni celovečerního filmu. Poté tento tým postavit a udržet ho v českém, animovanému filmu ne zrovna přejícím prostředí v maximálním výkonu po dobu tří let.

Galina Miklínová: Pro mne jako spoluautorku scénáře, autorku výtvarné podoby a režisérku bylo kromě spousty dílčích problémů nejtěžší udržet projekt pořád nad stanovenou laťkou kvality. Neustále se vracet, opravovat, čekat, vypiplávat, motivovat, přijímat kritiku, rozdávat ji… a tak dále. No a produkčně jsem se musela zapojit daleko více, než je běžné, protože pro společnost T.H.A. to byl jejich první celovečerní 3D film, takže byla stejně čerstvým debutantem na tomto poli jako já.

Jak dlouho to celé trvalo (od počátku příprav po premiéru)?

Celé to trvalo sedm let. V únoru 2009 začaly první práce na námětu. Tento základ prošel mnoha změnami, poté vzniklo 10 verzí scénáře, paralelně se vyvíjely výtvarné a technologické testy. Pak jsme pracovali na animatiku, což trvalo dva roky. Následoval modeling, layout, texturovaní, rigování, testy simulací, animace, svícení, rendering, kompositing, postprodukce… Čtyři roky nejostřejšího tempa v mém životě, kdy se mnohé fáze překrývaly, i ty, které neměly.

Petr Horák: …a výroba obrazové části od dodání scénáře a výtvarných návrhů do premiéry trvala zhruba 3,5 roku.

Kolik animátorů, texturářů apod. se zapojilo?

Galina Miklínová: *Lichožrouti* měli velmi subtilní tým, asi 25 lidí, což mě z počátku zatížilo pořádnou noční můrou, ale k mému překvapení a nadšení musím konstatovat, že parta kolem Petra Horáka ze studia Alkay Animation Prague odvedla ohromný kus práce. Třeba texturáři, kteří ručně pokreslili celý film, byli jen tři. Modeláři také. Animátorů bylo deset a takhle bych mohla pokračovat napříč všemi profesemi.

Petr Horák: Ano, na filmu pracovali i jiné profese než animátoři. Např. storyboardisti, modeláři, texturáři, programátoři, rigaři, osvětlovači, kompozitoři, programátoři a jiní.

Galina Miklínová: Také zafungovalo to, že spousta z nich umí víc profesí najednou, nebo se je doučila, a tým se „přeléval“, jak bylo potřeba.

Projevili o film zájem zahraniční distributoři?

Galina Miklínová: Producent má s filmem veliké plány, takže ano, bude anglická kopie, já jsem vykomunikovala s Českým centrem v Madridu španělské titulky a samozřejmě

koprodukční kopie budou také. Vzhledem k tomu, že fenomén „licháčů“ je ve světě dost dobře pochystaný… a byl, ještě než se film vůbec spustil – do této chvíle vyšli ve dvanácti zemích světa v patnácti jazycích – má producent velmi ulehčenou situaci.

Pro jakou věkovou skupinu je film především určený?

Galina Miklínová: Pokud by se měla stanovit hranice, tak je to 6+. Je to dobrodružná gangsterka. Ale já věřím, že si na své přijde každý divák. Knihy o lichožroutech milují malí i velcí, těším se, že by se nám to mohlo povést i s filmem.

Počítáte se zfilmováním i dalších dílů?

Galina Miklínová: Myslím, že těsně po prvním díle nikoliv. Pro takovéto další dobrodružství bych potřebovala mít odstup. A to pořádný. V tuto chvíli uvažuji o jiné látce, ale to by byl spíš artový film pro dospělé, takže úplný opak. Ale nikdy neříkej nikdy. To je na tom to vzrušující.

Petr Horák: Já pevně doufám, že v budoucnu další díly natočíme.