

Total HelpArt T.H.A.  
Česká televize  
PubRes  
Alkay Animation Prague  
Filmosaurus Rex  
Falcon

uvádějí animovaný celovečerní film  
Galiny Miklínové

## LICHOŽROUTI

# Lichožrouti

Držte si ponožky!



Rodinný dobrodružný animovaný film v kinech od 20. října 2016

volně podle stejnojmenného bestselleru scénář Pavel Šrut o Galina Miklínová

režie Kryštof Hádek, David Motylář, Jan Marján, Ondřej Trojan, Marek Tachík, Tereza Vrbáčková, Josef Šonk, Matěj Pápařčík, Alena Hájek, Václav Roubek  
skriptor Zdeněk Světlý, Václav Světlý, Lukáš Zárba, Václav Světlý, Václav Světlý, Václav Světlý, Václav Světlý, Václav Světlý, Václav Světlý, Václav Světlý  
hudba Filip Mikš — skladba Martin Štěpánek — dirigent Jan Čížek, Jiříka Štěpánková — sólové skladby Václav Světlý — aranžmá Petr Štěpánek  
výroba podoba a zvuk Galina Miklínová — animace společnosti Alkay Animation Prague  
producent Total HelpArt T.H.A. — Odejej Trojan — koproducent Česká televize — Kinové centrum, Pařížské — Duzana Mikšerová, Lubka Osečnická  
Alkay Animation Prague — Petr Horák, Filmosaurus Rex — Arno Anka Ostalčík — společno produkční společnost Mikšerová  
výroba filmová a televizní společnost Total HelpArt T.H.A. — animace Skládky food cinematografie, Audiovizuální fond, Kinostrojby Teod, Kinostrojby Teod, Kinostrojby Teod ve spolupráci s HBO Česká republika



## Distribuční list

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Režie:                       | Galina Miklínová  |
| Literární předloha:          | Pavel Šrut  |
| Scénář:                      | Pavel Šrut a Galina Miklínová   |
| Kamera:                      | Tomáš Sysel   |
| Střih:                       | Vladimír Barák  |
| Zvuk:                        | Jan Čeněk, Richard Müller   |
| Triková supervize:           | Alkay Animation Prague – Petr Horák   |
| Výtvarník:                   | Galina Miklínová  |
| Hudba:                       | Filip Míšek   |
| Písně:                       | Martin Tvrdý  |
| Producent:                   | Ondřej Trojan, Total HelpArt T.H.A.   |
| Koproducenti:                | České televize – Filmové centrum<br>PubRes – Zuzana Mistríková, Lubica Orechovská<br>Alkay Animation Prague – Petr Horák<br>Filmosaurus Rex – Arsen Anton Ostojic   |
| Výkonný producent:           | Michaela Syslová  |
| Produkce:                    | Michaela Syslová, Luděk Valchář, Lenka Vozobulová   |
| Hrají:                       | Hihlík - Kryštof Hádek<br>Tulamor - Jan Maxian<br>Ramses – David Novotný<br>Padre - Ondřej Trojan,<br>Kudla Dederon - Marek Taclík<br>Žiletka - Tatiana Vilhelmová<br>Profesor - Josef Somr<br>Dědeček - Stanislav Zindulka<br>Vasil - Matěj Ruppert<br>Čango Škrtič - Aleš Najbrt<br>Padrát - Václav Koubek<br>Rezek - Vojtěch Rohlíček<br>Dále hrají Václav Neužil, Jakub Žáček, Jolka Krásná,<br>Zuzana Stivínová, Vosto5... |
| Výroba:                      | Filmová a televizní společnost Total HelpArt T.H.A.   |
| Distributor:                 | Falcon a.s.   |
| Film vznikl za přispění:     | Státní fond kinematografie<br>Audiovizuálny fond (Slovensko)<br>Hrvatski audiovizualni centar (Chorvatsko)  |
| Film vznikl ve spolupráci s: | HBO   |
| Žánr:                        | Celovečerní animovaný film  |
| Stopáž:                      | 83 minut  |
| Formát:                      | Klas (1,85:1) 2D, zvuk 5,1  |
| Přístupnost:                 | Mládeži přístupný   |
| www filmu:                   | <a href="http://www.lichozroutifilm.cz">www.lichozroutifilm.cz</a>  |

Rodinný animovaný dobrodružný film o radostech a strastech zlodějů ponožek - LICHŮŽROUTŮ a jejich soužití s námi lidmi. Podle bestselleru spisovatele Pavla Šruta a výtvarnice Galiny Miklínové. Premiéra 20. října 2016.

## Synopse



**LICHŮŽROUTI jsou malí neviditelní tvorové, kteří mohou za to, že nám lidem z každého páru ponožek vždy zůstane jen jedna – ta lichá. Ponožkami se totiž živí!**

Osudy hlavních protagonistů LICHŮŽROUTŮ a jejich největšího protihráče, podivínského a opuštěného PROFESORA, spojuje

příběh hlavního hrdiny, malého LICHŮŽROUTA HIHLÍKA, na kterého čekají ve filmu velká dobrodružství. Dny jeho dědy LAMORA, který ho vychoval, jsou u konce a HIHLÍK musí překonat strach, vylézt z okna a vydat se hledat strejdu PADREHO, o kterém neměl doteď ani tušení. Svou odvahu čerpá z toho, co mu vštípil dědeček – lásky k rodině, dobré výchovy a lichožroutího „desatera“. Ani v novém lupičském domově u mafiánského strýce a dvou poťouchlých bratranců své ideály a zásady neopouští. A to i přesto, že ho zavedou do nebezpečných situací. Když nakonec s těžkým srdcem přeci jen poruší dvě základní lichožroutí pravidla „ Nikdy nevezmeš celý pár“ a „Drž se lidí, ale drž se od nich dál“, pak jenom proto, že věří, že vyčerpal všechny možnosti, aby došel ke svému vytouženému cíli – rodině.

**Být LICHŮŽROUT je zkrátka jedno velké dobrodružství. Najít svou rodinu, ochránit ji a naučit se žít s lidmi, to chce odvahu. A tu malí zloději ponožek mají. Nejsou totiž žádní fuskáči. Jsou to LICHŮŽROUTI!"**



Na ploše animovaného dobrodružného gangsterského příběhu dvou znepřátelených lichožroutských gangů, střetu dvou generací a dvou morálek, je vykreslen svět podobný lidskému, nenásilně a s humorem vlastním spisovateli a básníku Pavlu Šrutovi, spoluautorovi scénáře a autorovi slavné knižní předlohy.

**S trochou nadsázky se dá říct, že poselství filmu zní: „Rodina je nade vše! Drž se té, kterou máš, měj ji rád a dělej vše pro to, aby byla dobrá, protože jinou na tomhle světě mít nebudeš. A je jedno, jestli jsi člověk, nebo LICHŮŽROUT!"**

## Ke stažení

**Trailer:** [https://youtu.be/Lv6hGpj\\_BpI](https://youtu.be/Lv6hGpj_BpI)

[data.lichozroutifilm.cz/LICHOZROUTI\\_TRL\\_CZ.zip](http://data.lichozroutifilm.cz/LICHOZROUTI_TRL_CZ.zip)

**Plakát:** <http://tha.cz/soubory/f/c/e/887-plakat%20finalni%20mensi.pdf>

**Video „Lichožrouti začínají mluvit“:** <https://youtu.be/9aXWXQJh-zE>

**Teaser :** <https://youtu.be/M6nL1U-tqNE>

**Fotografie ke stažení:** <https://www.falcon.cz/press>

**Tiskové informace:** <http://tha.cz/pro-media/lichozrouti-the-oddsockeaters.html>

## GALINA MIKLÍNOVÁ (režisérka a výtvarnice):



### Literární předloha

*„Vždyť každému na světě se alespoň jednou ztratila ponožka! No řekni, není to téma na román?“* Takhle jsem se před časem zeptala spisovatele Pavla Šruta, když jsme za sebou měli už řadu společných, kritikou i čtenáři ceněných knih pro děti. A tak vznikli Lichožrouti, knižní bestseller, který posbíral řadu cen, naposledy Knihu desetiletí. Kdekdo měl „své“ Lichožrouty doma a vyprávěl nám „svou“ historku o ztracených ponožkách. Tento zájem si vynutil i

knižní pokračování - Lichožrouti se vracejí a Lichožrouti navždy. Knihy se pro internacionální srozumitelnost tématu začaly překládat do cizích jazyků.

*„No řekni, není to námět na animovaný film?“*, vrátil mi otázku Pavel Šrut.

### Realizační záměr

Lichožrouti jsou pro animovaný film velmi lákavým námětem. Doslova se mi nabídl formát celovečerního rodinného filmu, se dvěma rovinami: pro dětského i dospělého diváka, tedy to, čím se zabývám jak v krátkých animovaných filmech, tak v knižních ilustracích. Propojení světů - zlodějů ponožek Lichožroutů s jejich radostmi a strastmi - a jejich soužití s námi lidmi - přímo evokuje výtvarnou hravost, tolik důležitou pro animovaný film. Je to dobrodružný příběh, po kterém jsem dlouho pátrala. Lichožrouti jsou originální, vtipní a vizuálně zábavní. A náš lidský svět nazírají z perspektivy měřících asi tak 40cm.

### Příprava, technologie, realizace

Před samotnou realizací byl nezbytný vývoj figur Lichožroutů, vlastně nového živočišného druhu, s fyziognomií zcela odlišnou od nás obratlovců. Museli jsme vyvinout a vyzkoušet zejména jejich pohyb a lipsynch – spojení pusy a nosu, který určí a významně ovlivní mimiku jejich obličeje.

Původní a originální látkou navazujeme na tradici českého animovaného filmu, a syžetem a způsobem provedení se zároveň přibližujeme k současné světové produkci. Použitou technologií na výrobu filmu je CGI, computer-generated-imagery - počítačová animace. Volba počítačové animace byla logickým vyústěním. Film se v jedné ze dvou hlavních dějových rovin zabývá otázkou existence Lichožroutů jako druhu. A právě tento druh 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 – žíví se přeci ponožkami. Lichožrouti se skládají z textilních materiálů. Programy CGI nám umožní figury natahovat, zprůsvitňet, zamotávat...

### **Výtvarná podoba filmu**

U animovaného filmu je samozřejmě silnou stránkou výtvarno.

Jako autorka původní ilustrační podoby Lichožrouta coby nového „živočišného druhu“ jsem 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.

## **Rozhovor s Galinou Miklínovou**

### **Lichožrouti mají svůj první film, kterému předcházely tři dnes už kultovní knihy plné lichožroutích dobrodružství od Pavla Šruta s vašimi ilustracemi. Co ale předcházelo knihám? Kde se vzali a kdo vymyslel postavu pleteného zloděje lichých ponožek?**

Lichožrout jako literární postava se objevil ve sbírce básniček Příšerky a příšeři, kterou jsme s Pavlem Šrutem v roce 2005 vydali v Pasece. Hledali jsme materiál pro všemožné příšerky, a protože nemám moc ráda nesmyslně vymyšlené pohádkové postavičky bez logiky, tak jsem se poohlédla kolem sebe doma. Baví mě, když se poezie dotýká reálných věcí, které navíc člověk, či dítě zná a může se lépe s jejich poetikou ztotožnit. S Pavlem jsme vzpomínali na to, co nás v našich domovech jako děti strašilo a straší jako už dospělé. No, a mezi prašouny a flaškouny, mucholapkou, kdybychem a jinými příšerkami se objevilo i něco, co nám lidem bere fusekle. Oba jsme zajásali a Pavel s poetikou sobě vlastní „tomu něčemu“ dal jméno... a zrodil se Lichožrout. Lichožrout se později ukázal jako nesmírně zábavný tvor a hlavně téměř jako mazlíček do každé rodiny. Protože ponožky se přece ztrácí napříč světem.

### **Vás mizející ponožky nerozčilují, nikdy jste se nesnažila, jako většina z nás, najít způsob, jak je donutit zůstat v páru?**

Vůbec ne. Naopak, snažím se po domě nechávat jen tak pohozené chutné páry ponožek, aby Lichožrouti, kteří u nás přebývají, moc nehladověli. A když se nějaká ztratí, je to přece báječná příležitost obstarat si nové. Ponožky mě totiž dost baví.

### **Kdy se zrodil nápad převést Lichožrouty do filmové podoby?**

Nápad vzešel od našeho kamaráda, nakladatele Ládi Horáčka, který Lichožrouty vydal. Kniha byla záhy velice úspěšná, takže se o té možnosti uvažovalo prakticky od prvního dílu. Už jsme s Pavlem o „rozanimování Licháčů“ mluvili, ale až Láďa dal ten impuls. Jednou jsme jeli společně s ním a Pavlem do Litomyšle a on povídá, proč z toho vlastně neuděláme film, když animované filmy sama vytvářím. A s energií sobě vlastní, hned zavolal producenta, kterého znal a se kterým občas spolupracoval. Za pár dní nás už vedl za producentem Ondřejem Trojanem a bylo to. Tedy... až za sedm let.

### **Postavičky Lichožroutů prošly velkou proměnou. Nebyl problém se po třech knížkách odpoutat od původních černobílých ilustrací a vytvořit v podstatě nové hrdiny?**

Ani moc ne. To bylo naopak velmi zábavné. Největší změnou jsou právě barvy. Barevná podoba mých hrdinů se opírá o jejich charakter. V knize to má důvod, proč jsou barevné jen ponožky a Lichožrouti nikoliv. Ale film je podívaná. Takže bylo třeba najít vhodné ponožkové dekory pro pletené hrdiny. Prošla jsem veškeré dostupné e-shopy s ponožkami a je to nádhera, kolik bláznivých designů mají fusekle po celém světě! Nejvíce jsem si to užila u party divokých Lichožroutů - Kojotů. Jsou to takoví pankáči – fuskáči.

### **Jste výtvarnicí a režisérkou filmu, ale s Pavlem Šrutem i spoluautorkou scénáře. Je u animovaného filmu taková kumulace profesí běžná?**

Občas ano, ale u nás je to běžnější spíše u krátkometrážních snímků. Objem práce na celovečerním filmu je nekonečný a je skoro nemožné ho při takové kumulaci zvládat s odstupem, který je nezbytný. Na druhou stranu v něčem to výhoda byla. Kupříkladu jsem se nemusela ke všem ostatním diskuzím dohadovat ještě s výtvarníkem. Nebo se scénáristou... tedy někdy s Pavlem, ale to se nepočítá, práce s ním byla a je vždycky velmi zábavná.

### **Animovaný film se nenatočí za třicet čtyřicet dní. Kolik let trvaly přípravy a jak dlouho samotné natáčení.**

Námět vznikl před sedmi lety. První verze scénáře asi za půl roku. Poté jsme jej dva a půl roku prepisovali, až jsme se dobrali k desáté. Rok se chystala výtvarná příprava a probíhal development. Samotná ostrá výroba včetně animatiku, což je rozpočítaný literární scénář, trvala něco málo přes tři a půl roku.

### **Kolik lidí se podílí na vzniku tak velkého a dlouhého projektu?**

Třeba v Pixaru několik set. Lichožrouti měli ovšem daleko subtilnější tým, cca 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 dokázala nemožné. Třeba texturáři, kteří ručně pokreslili celý film, byli jen tři. Modeláři také. Animátorů bylo deset a takhle bych mohla pokračovat napříč všemi profesemi. Tady zafungovalo to, že spousta z nich umí víc profesí najednou, nebo se je doučila a tým se „přelíval“, jak bylo potřeba.

### **Co bylo během těch sedmi let vzniku Lichožroutů nejtěžší, a která fáze naopak nejradostnější?**

Nejradostnější fáze byla vždy ta, která se uzavřela. Alespoň pro mne. A také první hotové testy, které se povedly. A nejtěžší? Krom spousty dílčích problémů bylo nejtěžší udržet projekt pořád nad stanovenou laťkou kvality. Neustále se vracet, opravovat, čekat, vyplávat, motivovat, přijímat kritiku, rozdávat ji, padat, zvedat se a jít dal. Zní to trochu pateticky, ale bylo to tak. Člověk není stroj, vedle práce, bytí sebestilovanější, žije život se svými blízkými, kterých se to všechno chtě nechtě dotýká.

### **Skloubit rodinu a natáčení je obtížné a vám ke starší dceři přibyl během prací na filmu ještě syn. Jak jste to zvládala vy i zbytek rodiny?**

Vlastně se v jednu chvíli jen stalo všechno to, co si člověk hodně přál. Takže teoreticky to byla paráda. No a prakticky? Prostě jsme to všichni přežili a už se těšíme do kina.... Ale teď vážně. Pomáhalo mi hodně přátel a nejstatečnější byli samozřejmě ti nejbližší. Ale to je tak vlastně vždycky, když to funguje.

## **Film je rodinný a dobrodružný. Takže se v kině pobaví i dospělí a děti se budou o své hrdiny trochu bát?**

Děti se budou smát i bát určitě. Ale děti se bojí rády. Obzvláště, když to dobře dopadne. Věřím, že si na své přijde každý divák. Poetika Lichožroutského světa se z filmu nevytratila. Navíc to, že je to akční velkolepá podívaná, vyplynulo přirozeně už při tvorbě scénáře. Chtěli jsme se odlišit od českých povídkových celovečerních animáků a vytvořit kompaktní, napínavý, ale svým způsobem dojemně komický příběh malého Lichožrouta ve velkém světě.

## **Testujete film v průběhu natáčení na dětech i dospělých? Nebo si musí i vaši blízcí počkat na hotové Lichožrouty až do kina?**

Moje děti Licháče milují. Ale ony neměly moc na výběr. Film jsem si často v různých fázích pouštěla i doma, a děti přirozeně byly při tom. Kupodivu, pořád je to baví. Ale třeba můj muž film viděl v rozdělané fázi pouze jednou a pak už si chtěl počkat do kina. Producent filmu čas od času dělal testovací projekce s lidmi, které jsem neznala, což pro mne byla nová a nezvyklá zkušenost.

## **Co bylo rozhodující při výběru herců, kteří zloděje ponožek namluvili?**

Některé postavy byly jasné už od počátku, jiné jsme složitě hledali. Proběhly dva veliké castingy, vytipovat správné typy bylo opravdu těžké. Důležitá je smozřejmě barva hlasu, splynutí s charakterem postavy, ale navíc ještě nějaký zvláštní druh chemie, který způsobí, že se herec začne při práci postavičce podobat, i když tomu tak při výběru nebylo. Kupříkladu Marek Taclík Kudlovi Dederonovi. Jsem s vybranými herci velmi spokojená, věřím, že diváci se potěší stejně.

## **Ve filmu zazní i několik písniček. Svěřili jste je profesionálním zpěvákům, nebo jste vsadili na herecký zpěv?**

Je to malinko mix, ale převažují spíš herci, z nichž někteří zpívají velmi dobře. Nemám moc ráda, když postavu, kterou mluví někdo konkrétní, nazpívá jiný člověk - zpěvák, byť skvělý. Raději jsem vsadila na jemné režijní týrání herců v hudebním studiu.

## **Jaký máte po tolika letech „společného“ života k jednotlivým Lichožroutům vztah? Kdo je váš oblíbenec nebo naopak, kdo vás štve tak, že ho v případě dalšího filmu už určitě „neobsadíte“?**

Už ve scénáři nám hezky ožil pod rukama Padre, ten by mohl být, na rozdíl od knih, kde v prvním díle odejde „podél řeky za sluncem“ a už se nevrátí, veliký adept na hybatele děje do případného druhého dílu. A neštvte mě nikdo. To je na Lichačích báječné. Jsou jako děti. Mohou člověka pozlobit, ale ne štvát.

## **Knižní pokračování Lichožroutů prý není v plánu. Uvažujete o pokračování filmovém, nebo se chystáte vypustit Lichožrouty do světa a na chvíli změnit téma?**

U knížek jsme si s Pavlem Šrutem řekli, 3x a dost, či v nejlepším přestat. Když jsme psali scénář, už jsme v té době pracovali na druhém díle knihy a o možnosti pokračování ve filmu jsme uvažovali. Teď si ale potřebuji chvíli odpočinout, uklidit si po těch letech trochu v sobě a hodně na stole a třeba si nakreslit knížku, která bude hotová už za rok. Nebo upéct koláč, který bude hotový hned. Pak si sednu a budu pozorovat, jak se mým chráněncům ve světě daří.

## Biografie

**Galina Miklínová (1970)**

**Spoluautorka scénáře, autorka výtvarné podoby a režisérka Lichožroutů.**

Režisérka, výtvarnice animovaných filmů a ilustrátorka Galina Miklínová vystudovala Vysokou uměleckoprůmyslovou školu v Praze, ateliér filmové a televizní grafiky u prof. Jiřího Barty (1991-1997). V roce 1995 – stáž na Humberstone University ve Velké Británii, ateliér animace. Absolvovala autorským filmem Biograf (1997), který získal řadu ocenění doma i v zahraničí. Její kreslené filmy byly uvedeny na řadě světových animovaných festivalů, Stuttgart, Anecy, Rio de Janeiro, Tampere, Sao Paulo...

Kromě animovaného filmu se úspěšně zabývá ilustrací knih. Dlouhodobě spolupracuje s básníkem a spisovatelem Pavlem Šrutem. Za své ilustrace obdržela řadu cen a nominací: např. v soutěži Ministerstva kultury o Nejkrásnější knihu roku, Zlatou stuhu, SUK aj.

**Kompletní biografie** <http://lichozroutifilm.cz/o-autorech/>

## ONDŘEJ TROJAN (producent):



Nové a neprobádané cestičky mě baví, narušují pracovní stereotypy, burcuje novou píli. A **Lichožrouti** jsou náš animovaný debut. Práci Pavla Šruta mám rád a kreslené pohádky od Galiny Miklínové se mi líbí. Texty Lichožroutů, knižní i scénaristické, jsem testoval na malých „dramaturzích“ předškolního věku. A tento zvláštní svět je okouzloval. Tradice české animované, kreslené, loutkové a trikové tvorby je zavazující. Věřím, že šikovné ruce týmu pod vedením Galiny Miklínové na tyto tradice navážou poutavým, kvalitním a diváckým dílem, které přiláká davy diváků v kinech a které budou televize rády reprízovat ještě za hodně let.

Práce na animovaném filmu je pracná a zdlouhavá.

Oproti hranému filmu je na počátku obtížné přesně odhadnout, kdy bude výroba filmu ukončena. Předvídat v roce 2011, kdy jsme do projektu vstoupili, jak bude vypadat filmový trh v roce 2016, bylo obtížné, ale věřil jsem a věřím, že romantické dobrodružné dušičky nevyhynuly a přijdou do kina za zážitkem sdíleným spolu s ostatními diváky, nikoliv přes sklo televizní bedny, počítače či smartphonu.

## Rozhovor s Ondřejem Trojanem

**Jak jste se dostal jako producent a režisér hraných filmů k produkování celovečerního animovaného filmu?**

Někdy v roce 2009 bez ohlášení zaklepala na dveře naší kanceláře dosti pitoreskní partička: spisovatel Pavel Šrut, majitel nakladatelství Paseka Ladislav Horáček a výtvarnice, ilustrátorka a režisérka animovaných filmů Galina



Miklínová. Měli plné ruce knížek, pexes, plyšáků a jiných podivuhodností. Pozval jsem je dál a oni mi vyjevili nápad udělat animovaný film Lichožrouti. Jelikož jsem ty knihy neznal, neb moji synové jsou již poněkud odrostlí, vzal jsem si týden na rozmyšlenou. Knihy jsem prolístoval a načetl první díl, který měl být předlohou scénáře. Následně jsme si plácli.

### **Čím vás oslovil právě tenhle námět?**

Láká mě pouštět se do nových věcí, zatím jsme dělali jen hrané nebo dokumentární filmy, takže mě zajímalo, co asi bude toto dobrodružství obnášet. Vůbec jsem netušil, do jaké úmorné a piplavé práce se pouštím a kolik mě to bude stát času.

### **Jak se shánějí peníze na takový projekt. Je lehčí u nás zafinancovat film hraný nebo animovaný?**

Je to podobná, úmorná a dost netvůrčí práce. Rok jsme jednali s rakouským koproducentem, který by nám pokryl více než třetinu nákladů. Vše se slibně vyvíjelo a pak to skončilo na jedné dramaturgyni dětských filmů z veřejnoprávní televize ORF. To je pak docela rána, celoroční schůzky, papírování a cestování hodit do koše. Naštěstí už jsem dost otrlý... Ale i tak jsme museli na půl roku přerušit přípravné práce, což je pro tvůrce hodně těžká situace. Naštěstí mi věřili, že se k rozdělané práci budou moci vrátit.

### **Přibližte nám, co všechno obnášela a obnáší vaše práce producenta Lichožroutů za těch sedm let, které film vznikal.**

To je docela pestrá směska. Většina lidí si myslí, že je to práce okolo shánění peněz. Ale to je jen malá část práce. Musíte se umět obklopit schopným štábem, který po tak dlouhou dobu dokáže držet pohromadě, spolupracovat na scénáři, přípravných pracích, což kromě výtvarné podoby jednotlivých postavíček, dekorací, rekvizit, obnáší i celou řadu technologických testů. V průběhu této etapy též upravujete rozpočet a snažíte se šetřit tam, kde nebude trpět kvalita práce, tedy snažíte se jednotlivé etapy provázat a maximálně zefektivnit. To vyžaduje jisté komunikační schopnosti a někdy i dost pevnou ruku. Následuje spolupráce nad režii filmu od samotného natáčení, tedy stavbou jednotlivých scén, aby film jako celek působil kompaktně a měl tah na branku. Totéž mi zabírá hodně času i při postprodukcii při spolupráci na výběru hlasů jednotlivých postav, při koncipování zvukové a hudební složky a konečné podoby obrazu. Jelikož jsem vystudovaný režisér, tato kreativní část mé práce mne baví, navíc jsem se za pochodu učil výrobu animovaného filmu, což oproti hranému filmu vyžaduje víc trpělivosti a sebekázně ba pokory, protože výsledek práce celého týmu vidíte až s velkým odstupem a je třeba se za pochodu flexibilně poučovat z dílčích chyb, kterých se nelze vyvarovat, zvláště když spolupracujete s debutující režisérkou celovečerního 3D animovaného filmu.

### **Zúročil jste při téhle práci i své režisérské zkušenosti?**

Snažil jsem se je přenášet na ostatní.

### **Po Hřebekovi, Tycovi a svých filmech jste poprvé produkoval film, který režírovala žena. Bylo to v něčem jiné?**

Režiséři obecně bývají dost často hysterky, chovají se občas dost iracionálně, tedy tak, jak je to tendenčně přisuzováno ženám. Galina Miklínová je ale překvapivě spíš buldočí a klidná povaha, takže on se ten rozdíl dost stíral. Navíc

já mám ženy v kolektivu rád, jejich úsudek je emočnější, na první dobrou, muži mají tendence o všem špekulovat ze všech stran.

### **Jaké jsou ty nejzásadnější rozdíly mezi výrobou animovaného a hraného filmu?**

No ten nekonečně piplavý a časově náročný výrobní proces, když udělá animátor dvě vteřiny filmu denně, je to docela solidní výkon. U hraného filmu vidíte výsledek prakticky v reálném čase.

### **Za kamerou u Lichožroutů stál Tomáš Sysel. Přitom film vzniká celý v počítači. Jak si mám představit kameramana?**

Postavit kamery a rozzáběrovat scénu je prakticky stejné jako u hraného filmu. Na Lichožroutech bylo zábavné, že vidíme náš lidský svět z perspektivy ani ne třicetimetrového pidižvíka. No a taky se musí jednotlivé záběry nasvítit, aby působily přirozeně.

### **Střih filmu jste svěřil přednímu českému střihači Vladimíru Barákovi. Je střih hraného a animovaného filmu to samé?**

Před samotnou animací vzniká takzvaný animatic, tedy taková hodně zjednodušená 2D animovaná maketa výsledného tvaru. Už tady musí režisér i kameraman vystavět a rozzáběrovat jednotlivé scény a určit i tempo vyprávění. K tomu je potřeba namluvit veškeré hlasy, které v mluvených scénách určují dynamiku filmu. Jelikož je každá vteřina animace velice nákladná, musí být tato příprava velice precizní, jednotlivé záběry by měly mít ideálně takovou délku, aby se do nich takřka nemuselo stříhat. Střih animovaného filmu je tedy docela filigránská práce, kde se pracuje s okýnkou. Podoba filmu se buduje při výrobě, nikoli ve střížně, což ovšem neznamená, že by práce střihače neměla pro finální výsledek zásadní vliv. Kdysi se takto po záběrech, za časů, kdy byla filmová surovina velice drahá, natáčely i hrané filmy. Ty se dnes často točí po celých scénách z různých pohledů kamer a scény se pak vytvářejí ve střížně.

### **Tušil jste před těmi sedmi lety, co vás až do finální verze a premiéry Lichožroutů všechno čeká?**

Ne. Ale těšil jsem se z jedné každé hotové etapy výroby. Byly ovšem i chvíle, kdy jsem propadal beznaději a proklínal jsem den, kdy jsme si plácli, ale vždycky se nám ze všech trablů podařilo se ctí vybruslit, za to je třeba poděkovat celému výrobnímu štábu, za jejich úsilí a snahu o co nejlepší výsledek.

### **Dá se předem odhadnout divácký úspěch a návštěvnost?**

Nevím, dneska se na české filmy moc nechodí, ale náš film je velmi specifický, rodinný, výtvarně jedinečný s napínavým dobrodružným příběhem, takže věřím, že osloví hodně diváků. Navíc hodně dětí zná knižní podobu Lichožroutů.

### **Šel byste do podobného projektu znovu?**

Ted' hned zrovna ne, rád bych si odskočil k režii vlastního filmu, ale třeba za půl roku... Uvidíme, teď když už jsem načerpal tolik zkušeností, by byla škoda je do budoucna nevyužít.

### **Co plánujete po Lichožroutech?**

Svůj celovečera, jmenuje se Zdeněk Toman, ale protože tento rozhovor je o Lichožroutech, o čem film pojednává, bych si nechal pro nějaký příští rozhovor.

## Biografie

### Ondřej Trojan (1959)

#### **Producent filmu Lichožrouti.**

Filmový režisér a producent, herec divadla Sklep pochází z herecké rodiny - herectví se věnuje jeho otec Ladislav i mladší bratr Ivan.

Od počátku osmdesátých let pravidelně účinkuje s kultovním pražským divadlem Sklep. Kolegové z divadla ho vedle divadla inspirovali i k zájmu o film. Dva roky pracoval ve Filmovém Studiu Barrandov jako rekvizitář, připravoval se na přijímací zkoušky na FAMU v Praze, kam byl přijat na obor Filmová a televizní režie v roce 1985.

Na FAMU natočil své první krátkometrážní filmy, z nichž zejména televizní cvičení TÝDEN NA OBRAZOVCE a půlhodinový film SEDM vyvolaly nemalou odezvu na festivalech a mezi diváky. V porevolučním roce 1990 přerušil Trojan studium na FAMU v pátém ročníku, aby natočil svůj celovečerní debut podle scénáře spolužáků Petra Jarchovského a Jana Hřebejka PĚJME PÍSEŇ DOHOLA (poprvé se v tomto filmu objevila před kamerou Aňa Geislerová). V roce 1991 Trojan absolvoval na FAMU.

V roce 1992 založil s kolegy Filmovou a televizní společnost Total HelpArt T.H.A., která se zaměřuje na produkci celovečerních filmů, výrobu audiovizuálních děl a na manažerskou činnost pro Divadlo Sklep.

Total HelpArt T.H.A. spolupracovala na nejúspěšnějších filmech Jana Hřebejka, a může se tedy pochlubit nominací na Oscara za nejlepší zahraniční film (MUSÍME SI POMÁHAT) a několika Českými lvy. Na prestižní cenu americké Akademie bylo nominováno i výpravné historické drama ŽELARY, které sám Ondřej Trojan natočil podle knižních předloh Květy Legátové Želary a Jozova Hanule. Tímto filmem Trojan dokázal, že je nejen schopný producent, který dovede vycítit silnou látku, ale i velice zručný režisér. S velkým diváckým úspěchem se setkal i jeho poslední snímek OBČANSKÝ PRŮKAZ, hořká komedie o tom, jací jsme byli v sedmdesátých letech minulého století.

**Kompletní biografie** <http://lichozroutifilm.cz/o-autorech/>

## PETR HORÁK (studio Alkay Animation Prague):



**Producent animovaných filmů, 3D specialista a režisér animovaných filmů, majitel a zakladatel studia Alkay Animation Prague s.r.o., koproducent Lichožroutů**

Alkay Animation Prague je studio, ve kterém pod vedením Petra Horáka film Lichožrouti vznikl. Studio bylo založeno roku 1999.

Specializuje se na CGI animaci a cartoon animaci.

Studio je vybaveno moderní počítačovou technologií: softwarem Maya, Real Flow, Syflex, Shave and Haircut a 3Delight určeného pro 3D animaci, dále softwarem Animo pro kreslenou animaci a softwarem Adobe pro

postprodukcí a vizuální efekty a vlastní digitální 2K střížnu se systémem „Logic“.  
**Více o studiu** <http://lichozroutifilm.cz/o-autorech/>

## Rozhovor s Petrem Horákem

### **Jak se vaše studio dostalo k práci na novém českém animovaném filmu Lichožrouti?**

S režisérkou Galinou Miklínovou spolupracujeme již mnoho let a dokonce jsme i producenti většiny jejich krátkých filmů. Takže když přišla před několika lety s dotazem, zdali bychom nechtěli jít s ní a producentem Ondřejem Trojanem do realizace Lichožroutů, bylo okamžitě rozhodnuto.

### **V jaké fázi příprav se vlastně animovaný film dostane od výtvarných návrhů a scénáře k vám na stůl. Nebo přesněji k vám do počítačů?**

Všechno, co vidíte v animovaném filmu, musí někdo vymyslet, nakreslit, či vymodelovat z designerské hlíny. Toto vše připraví výtvarník a jeho spolupracovníci. Tyto všechny podklady poté slouží jako výchozí bod pro zhmotnění jednotlivých postav, pozadí a rekvizit v počítačích. U počítačů nesedí IT inženýři, ale výtvarníci, kteří za spolupráce hlavního výtvarníka přidají hodnotu, který současný software, pokud se s ním využije, nabízí.

### **Jaká je technologie Lichožroutů, co všechno vaše práce zahrnuje?**

Technologii, kterou jsou Lichožrouti vytvořeni, se celosvětově říká CGI, tedy *Computer-generated imagery*. Znamená to, že vše je vytvořeno ve virtuálním prostředí počítače. Naší prací je z dodaného scénáře a výtvarných návrhů vytvořit obrazovou složku filmu. Tedy, nakreslit storyboard/animatic, vymodelovat v počítači všechny postavy, rekvizity a pozadí. To vše v počítači na tabletech ručně pokreslit strukturami, připravit postavám virtuální ovladače pro animaci, naanimovat jednotlivé scény, potom je virtuálně nasvítit, vyrenderovat, zkomponovat a předat k finálnímu stříhu a barevným korekcím do postprodukčního studia.

### **Byla pro vás práce na Lichožroutech něčím nová? Lišila se v něčem od vašich předchozích projektů?**

Oproti předchozím projektům bylo potřeba nastavit technologickou a kvalitativní laťku o kus výše, protože si to vyžadoval právě 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.

### **Co bylo pro vás na filmu nejtěžší?**

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, animovaném filmu ne zrovna přejícím prostředí v maximálním výkonu po dobu tří let.

### **Která fáze vaší práce vás nejvíc baví, kdy máte při pohledu na obrazovku pocit uspokojení?**

Já osobně mám radost ze všech fází, i takových těch ne zrovna atraktivních, jako je třeba programování, bez kterého by ovšem takový film nemohl vůbec vzniknout. Ale pokud mohu některé fáze vyzdvihnout, tak je to animace, kdy

člověk vidí, jak postavy ožijí a dostanou svůj charakter. Druhá krásná fáze je, když se jednotlivé záběry nasvítí a vyrenderují a člověk poprvé spatří výsledný vzhled, kde se spojí a ukáže práce všech jednotlivých profesí jako celek.

### **Jak velký tým animátorů pracoval na Lichožroutech ?**

Na filmu pracovali i jiné profese než animátoři. Např. storyboardisti, modeláři, texturáři, programátoři, rigaři, osvětlovači, kompozitoři, programátoři a jiní. Pro zjednodušení ale tomuto celému týmu můžeme říkat animátoři a byl zhruba 25 členný.

### **Přibližte nám, co jednotliví členové týmu dělají?**

Storyboardisti – nakreslí obrázkový scénář filmu, z kterého vytvoří animatik. To je vlastně první vizuální podoba filmu a nejdůležitější část výroby, kde se vše plánuje a vymýšlí.

Modeláři – dle výtvarných návrhů vymodelují vše, co je ve filmu vidět. Tedy postavy, pozadí a rekvizity.

Texturáři – vše, co modeláři vymodelují, musí pokreslit strukturami na tabletech na počítači.

Rigaři – všemu co se ve filmu hýbe, musí vytvořit virtuální kostry a ovladače podobné klasické filmové loutce.

Animátoři – pomocí virtuálních ovladačů a koster vdechnou jednotlivým postavám a předmětům život.

Simulátoři – pomocí software simulujícího reálné fyzikální jevy vyrobí animaci, např. vody, létajícího listí, látek, kouře aj.

Osvětlovači – všem předmětům nastaví fyzikální světelné parametry a pomocí světel ve virtuálním prostředí nasvítí každou scénu filmu.

Programátoři – jsou k dispozici všem profesím a snaží se jim zjednodušovat práci vhodnými podpůrnými nástroji, které programují na míru přímo pro film.

Kompozitoři – skládají jednotlivé vrstvy obrazu, vyrábí vizuální efekty a barevné korekce v jednotlivých záběrech.

### **Vy jste vedoucím studia Alkay Animation Prague a koproducentem Lichožroutů. Podílel jste se na filmu i jako animátor, nebo se věnujete jen organizační stránce projektu?**

Krom toho, že jsem vedoucím studia a produkce, tak také vytvářím a vymýšlím celý výrobní a technologický postup. Tedy jak se odborně říká, vytvářím s programátory pipeline a s produkčními workflow jednotlivých profesí. Také jsem hlavním osvětlovačem a render managerem studia.

### **Lichožrouti jdou do kin, s jakým pocitem je pouštíte do světa?**

Lichožrouty vypouštím do kin s velmi dobrým, hřejivým pocitem, protože se nám ve finále povedlo latku kvality, kterou jsme si na začátku stanovili, posunout ještě o kousek výše, než jsme zamýšleli. A to vše díky obrovskému zápalu a pracovitosti celého studiového týmu, který dělal svoji práci s radostí, nevyjímaje supervizi režisérky a výtvarnice Galiny Miklínové a producenta Ondřeje Trojana.

### **Co vaše studio připravuje dál?**

Nejraději bychom rovnou začali Lichožrouty 2, ale to si ještě budeme muset chvíli počkat. Takže mezitím určitě dokončíme několik dílů ručně kresleného seriálu Čtyřlístek a doufám, že dojde i na pokračování celovečerního CGI filmu Čtyřlístek 2.



## VÝROBA



## FILM VZNIKL ZA PŘÍSPĚNÍ



## S PODPOROU



## PARTNEŘI



## HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



## MEDIÁLNÍ PARTNEŘI



## DISTRIBUCE



## KONTAKTY

### **Total HelpArt T.H.A.**

Kříženeckého nám. 322, 152 53, Praha 5  
tel.: 267 073 007 (2436), fax:267 073 836  
E-mail: total@tha.cz, [www.tha.cz](http://www.tha.cz)

### **Mediální servis:**

Barbara Trojanová  
Tel.: +420 777 861 114  
barbara.trojanova@gmail.com

### **Mezinárodní servis:**

Eva Příbylová  
Tel.: +420 732 621 590  
[e\\_leeloo@hotmail.com](mailto:e_leeloo@hotmail.com)