



Fimfárům do třetice všeho dobrého 3D

první český loutkový 3D stereoskopický film
závěrečná část fimfárovské loutkové trilogie

premiéra 10. února 2011

producent:
MAUR film, Martin Vandas

koproducent:
Česká televize, Magdalena Sedláková, Kateřina Krejčí
Felix International, Felix Nevřela
Krátký film Praha

distributor:
Bioscop

Doba natáčení všech tří pohádek trvala celkem 24 měsíců, natáčení první pohádky začalo v únoru 2008, což odpovídá cca 450 natáčecím dnům, s postprodukcí **se doba realizace blíží ke 3 rokům. Celkem pro potřeby filmu vzniklo přes 70 loutek**, včetně prasat, koně, kocoura a veverky, sojky a sovy...nebo Kata. Počet vyráběných rekvizit lze počítat na tisíce, počet prostředí se počítá na desítky. *Celkově je nové Fimfárum opravdu výpravnou filmovou podívanou, kombinující tradiční loutkovou animaci s počítačovou animací, extrémně náročnou obrazovou postprodukcí a zcela novou možností vidět první český film stereoskopicky, tedy ve 3D*

Celkový výrobní rozpočet filmu byl takřka 30 milionů korun.

V největší scéně se sešlo najednou 29 loutek. Jestliže uvážíme, že počet pohyblivých částí na jedné loutce může být až 40 (oči, obočí, všechny klouby, včetně pohyblivých špiček nohou) a vynásobíme to počtem loutek na scéně, tak při natáčení jednoho záběru musel animátor s loutkami udělat 1200 pohybů v jediném snímku, což vynásobeno počtem snímků na průměrný záběr (cca 6 vteřin) znamená, že v tomto jediném záběru musel udělat skoro 174,000 pohybů s loutkou. Ano, možná nemusel hýbat se všemi najednou, přesto o 100.000 pohybech se určitě hovořit dá....

Náš animátor natočí denně průměrně jeden cca 5ti vteřinový záběr. Natáčeli jsme současně se 3 až 4 animátory, celkem se na filmu podílelo 10 animátorů (ovšem bez počítačových animací a triků), točilo se na 3 scénách současně.

V novém Fimfáru jsou vedle tradičních fimfárovských tvůrců (tandem Vlasty Pospíšilové a Petra Poše) úplně mladí, začínající tvůrci, pro které je to příležitost prokázat svůj talent a ukázat poprvé svoje nadání divákům ve všech českých kinech i v zahraničí. Nejkratší pohádku natočilo mladé dámské duo Kristina Dufková a Denisa Grimmová Abrhánová. V nejdelsí pohádce se pak režisér David Súpup spojil se španělskou výtvarnicí Patricií Ortiz Martinéz. Je to první Fimfárum, ve kterém jsou ženy v přesile. Vedle Jana Wericha tentokrát tvůrci vyzvali ke spolupráci např. Otů Jiráka, Jiřího Macháčka, Miroslava Krobota, Romana Říčaře nebo Miroslava Vladyku.

Stručně o nových pohádkách: V pohádce **Jak obři na Šumavě vyhynuli** se štáb filmového týdeníku vypraví do šumavských hvozdů odhalit pravdu o tom, zda tam opravdu žijí nebo nežijí obři, hrající pradávnou hru „na většicho“. V pohádce **O kloboučku s pérkem sojčím** má Král tři syny, zavolá si ale pouze dva, neboť syna Honzu nikdo nebere vážně. Vysoko v horách si zapomněl klobouček se sojčím pérkem a teď se mu po něm ve stáří zastesklo. Cesty do hor jsou však složité a je otázkou, zda dojede Rychlomilův Bugasseratti nebo Bull-Bagr Speciál královského syna Siloslava. Nebo že by přeci jen moped třetího Honzy? A může se královský syn stát absolutním mistrem světa všech závodů a všech kategorií? Nejdelší pohádka **Rozum a Štěstí** řeší kardinální otázku, zda se dá žít bez Rozumu nebo bez Štěstí. Když pak spolu pan Rozum a pánisko Štěstí uzavřou sázku, rozhodnutí o jejich nepostradatelnosti má potvrdit hloupý pasák prasat Ludvík.

Zatímco generačně nový fimfárovský projekt navazuje na předchozí pestrost, proporcčně se tentokrát ocitáme ve zcela nové rovině. Zatímco pohádka Vlasty Pospíšilové směřuje již tradiční stopáží okolo 25 minut, David Sůkup natáčí pohádku takřka na hranici samostatného celovečerního filmu (plánovaná stopáž 35 minut, zvolená forma práce s původním Werichovým komentářem neumožňuje pohádku samotnou prodloužit na délku celovečerního filmu) a naopak Kristina Dufková spolu s Denisou Grimmovou Abrahámovou by měly zpracovat kratičkou (9 min.) anekdotu o tom, „Jak na Šumavě obři vyhynuli“. Takřka automaticky je tak jasné i propojení všech částí – film by měl zahájit krátký „filmový týdeník“ o šumavských obrech, střední část by měla patřit pohádce „O kloboučku s pérkem sojčím aneb Král měl tři syny“ a celý film uzavře velká výpravná pohádka režiséra Davida Sůkupa a výtvarnice Patricie Ortiz Martinéz.

A stejně jako tomu bylo u předchozích pohádek, i tentokrát se tvůrci neodkazují jen ke klasickým pohádkovým prostředím, ale naopak plně využívají Werichův moderní pohádkový duch, takže vedle automobilového nadšení královských synů (O kloboučku) obsahují i další pohádky moderní, ahistorické prvky a odkazy (postava Štěstí jako hippee, filmový štáb na Šumavě atd.)... A jak se ukazuje, jde o modernizaci zcela funkční a zábavnou....



Jak na Šumavě obři vyhynuli

scénář: Martin Vandas, Kristina Dufková

režie: Kristina Dufková

výtvarník: Denisa Grimmová Abrahámová

animátor: David Filčík, Pavel Pachta, Jan Smrčka,
Alfons Mensdorff-Pouilly

kamera: Hubert Hesoun, Zdeněk Pospíšil

střih: Pavel Hrdlička

hudba: Karel Holas

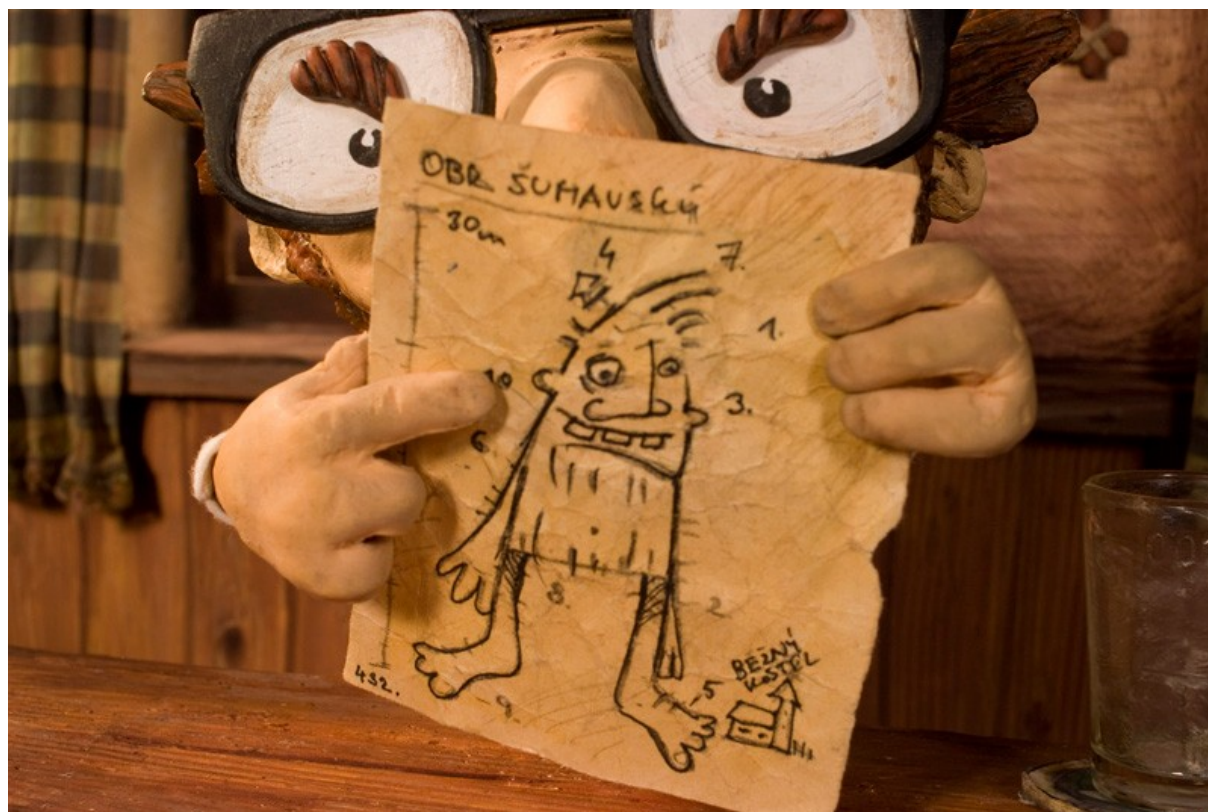
Celý film je ve výtvarné i kostýmové stylizaci 50–60. let (redaktor by měl mít ony charakteristické černé intelektuálské hranaté brýle a sako), ovšem vesničtí obyvatelé i obři jsou spíše typy z let dřívějších, cca třicátých i možná starších.

Kristina Dufková, režisérka, spoluautorka scénáře:

Werichovu pohádku Jak obři na Šumavě vyhnuli otevírá znělka filmového týdeníku, jak ji známe z 60. let, ale v loutkovém pojetí. Divák je záhy přenesen do zákulisí filmového týdeníku, k samotnému vzniku reportáže. Sleduje tříčlenný filmový štáb, režiséra, kameramana a zvukaře, jak vyráží na natáčení velmi pozoruhodného přírodního úkazu, který se objevil na Šumavě. Bohužel štáb je banda packalů a ignorantů a reportáž se jim natočit nepodaří.

Umístění příběhu do 60. let dává nečekané možnosti výběru kostýmů, účesů a rekvizit (film. kamera, film. zařízení, auto, ...), které přispívají k celkové grotesknosti příběhu. Stačí si jen představit malou loutku oblečenou v tesilových kalhotách s knírkem a obřími černými obroučkami u brýlí. Filmařské náčiní z té doby působí dnes již velmi archaicky, což humornou nadsázku ve filmu jen umocní. Obraz u hraného filmu šedesátých let se vyznačoval typickým barevným zbarvením, i to přenášíme do loutkového filmu a celý obraz je tak laděn do teplých tónů hnědé barvy.

Werichova pohádka Jak obři na Šumavě vyhnuli se odehrává ve dvou rovinách, ve světě lidí a ve světě obrů. Pro loutkový film z toho vyplývá řada komplikací, zejména co se týká velikostí a proporcí loutek. Proto jsem zvolila kombinaci animačních technologií. Svět lidí je natáčen klasickou loutkovou technologií a svět obrů, aby byla zachována jejich velikost, je vytvořen animací hlíny v kombinaci s 3D animací. To umožňuje snadné odlišení lidského a nadlidského rozměru, ale také mnohem pozoruhodnější proměny a deformace obrů.



Kristina Dufková, režisérka:

Jsou pohádky důležité? Proč?

Jsou, kvůli jasné polarizaci dobra a zla. Zlej je zlej a hodnej hodnej.

Oblíbená filmová pohádka?

Moje? Asi Maxipes Fík.

Jaké to je, vyrovnávat se s namluveným komentářem od Jana Wericha?

Složitě, všichni jsou vedle něho už na druhé koleji.

Co bylo při natáčení nejtěžší a co vás na natáčení Fimfára nejvíc bavilo?

Nejvíc zábavná byla práce s animátory. A jen tiše doufám, že i pro ně.

V čem je jiná práce na 3D filmu?

V tom, že je to nové a pro mě krok do neznáma.

Jak se vám líbí výsledné 3D vašeho filmu?

Líbí, aniž bych to na začátku natáčení bývala byla řekla.

Denisa Grimmová Abrahámová, výtvarnice:

Co je v životě důležitější - rozum nebo štěstí?

Ideální je to kombinovat. Ale smutnější je být nešťastný chytrák, než šťastný blbec.

Oblíbená postava z vaší pohádky?

Hostinská a opilec spící na stole.



O kloboučku s pérkem sojčím aneb Král měl syny

scénář: Jiří Kubíček
režie: Vlasta Pospíšilová
výtvarník: Petr Poš
animátor: David Súpup, Lenka Křížová, Fáša Váša
kamera: Hubert Hesoun, Jaroslav Fišer, David Cysař
střih: Bohdan Budárek
hudba: Karel Holas



Vlasta Pospíšilová, režisérka:

Loutkovému filmu se věnuji celý život a měla jsem to štěstí, že jsem vždy šla z jednoho zajímavého projektu do druhého. Každý další film přinášel něco nového, zajímavého, s čím jsem se musela vypořádat s využitím všech schopností a zkušeností. Nabídku natočit další pohádku Jana Wericha Král měl tři syny jsem proto velmi ráda přijala.

Na rozdíl od čtyř předešlých filmů na námět pohádek z Fimfára, které pojednávaly o lidských slabostech a nešvarech svérázných venkovských lidí, tentokrát se jedná o opravdovou moderní pohádku. Smutný král žije na starém hradě se svými třemi syny a starým komorníkem. Vzpomíná na své mládí, kdy procestoval celý svět a kdesi v daleké zemi zapomněl svůj klobouček, který se nyní po letech stal symbolem jeho ztraceného mládí, radosti ze života a nové touhy po poznání. Starý král by rád vyměnil svou korunu za klobouček z mládí, kdo mu ho přiveze, stane se králem.

Nakonec se mu to podaří – po neúspěšných pokusech jeho pyšných bratří přiveze klobouček nejmladší opomíjený Honza. Královi se vrátí radost ze života i touha opět poznávat a odchází vesele do světa. Toto téma nostalgie dobře chápu, mému věku je blízké, ale pro spoustu práce jsem nikdy neměla čas ani důvod se trápit takovými pocity. Řečeno obrazně jsem žádný klobouček v mládí neztratila.

Proto mně v tomto filmu zaujaly postavy královských synů, zejména nejmladšího Honzy. Jejich předobraz jsem nemusela daleko hledat - je to můj čtyřicetiletý syn a dva vnuci studující design. Starší vnuk je statný náruživý motorkář, který se často rád prohání na své Hondě. Hlavně ho ale zajímají jeho veteráni, které dává do původního stavu - dvě motorky ČZ 175, Jawa Pionýr a auto Škoda Octavia r.v. 1959, vše v pojízdném stavu. Mladší štíhlý vnuk je nadšený biker, který se své vášně pro kolo nechce vzdát i přes opakované úrazy. Občas mě potěší SMS s pozdravem ze svých výletů.

Závodícího Honzu mně připomíná můj syn – orientační běžec, který již dvacet let závodí na tratích orientačních závodů téměř celého světa. Teď se chystá na mistrovství světa veteránů v Austrálii.

Příběh se odehrává v 60. letech, tedy v době mého mládí, kdy jsem se věnovala mnoha svým zájmům. Chodila jsem do kina na filmy „nové vlny“, do divadel, na koncerty, sportovala jsem a hrála v loutkovém divadle. Mladí režiséři rádi točí filmy z 60. let, já jsem tu dobu prožila a těší mně, že se objeví v náznaku i v mém filmu.

S výtvarníkem Petrem Pošem jsme se ve všem shodli. Byl to jeho vytoužený námět a měl přesné představy o typech krále, bratrů, komorníka i hostinského. Pokud šlo o mé speciální požadavky, tak to bylo mé obvyklé přání, aby ženské postavy byly hezké. Všechny jeho technické představy jsem ráda akceptovala. Mnoho jeho návrhů loutek, scén a rekvizit bylo společně s loutkami a scénami z filmu vystaveno na úspěšné výstavě Jak se točí Fimfárum.

V každém dalším našem filmu se snažíme o něco nového. V Kloboučku je to použití dobových dokumentárních záběrů z motocyklových a automobilových závodů. Postava Honzy byla vytvořena v počítači výměnou reálné hlavy závodníka za hlavu loutky Honzy.

Byl to nápad Martina Vandase – film to osvěžilo a pamětníky to určitě potěší.

Pro mne je dobrodružstvím poznávat nové kraje, lidi kteří zde žijí i obyčejné věci. Při natáčení Kloboučku to bylo studio Hafan film a výborní lidé, kteří zde pracují. Naučila jsem se natáčet s malým štábem mladých a přivedla do studia animátorku Lenku Křížovou, která zde pracuje dodnes. Po dlouhé době jsem se vrátila krátce k animaci ve scéně kdy král hraje šachy. K tomu jsem se studijně naučila základy této hry za laskavé pomoci fotografa pana Fišera, který s námi krátce spolupracoval.

Také jsem poznala blíže významnou část Prahy Vinohrady. Když někdy z jižního okraje Prahy, kde žiji, vidím žižkovskou televizní věž , tak mám dobrý pocit, že to tam trochu znám.

Jana Wericha jsem osobně poznala v loutkovém filmu Jiřího Trnky v Bartolomějské ulici, kde jsem byla zaměstnaná od roku 1956. Pan Werich tam vždy v pátek docházel na promítání filmů, které pro své přátele pořádal Jiří Trnka. Knihu Fimfárum mám od jejího prvního vydání, měla jsem i první gramofonovou nahrávku s Janem

Werichem. Tyto pohádky si oblíbily i mé tři děti a vyrostly s nimi. Já sama jsem při natáčení pěti pohádek prožila nejkrásnější dobu svého života.

Pohádky Jana Wericha jsou aktuální vtipné příběhy obyčejných lidí, které jsou plné laskavého humoru a nadčasové moudrosti. Každý si v nich najde, co ho osloví nejvíce.

Pro mě je Klobouček s pérkem sojčím pohádka o stáří a nostalgii spojenou se vzpomínkami na ztracené mládí. Ne každému se podaří vrátit se na chvíli do mládí jako našemu králi. Ale je to také o skromném Honzovi, který jediný chápe svého otce a chce mu pomoci. Zvítězí nad svými fanfaronskými bratry a splní královi jeho velké přání. A může to být také příběh tří generací královské rodiny, který spojuje klobouček se sojčím pérkem. Geny krále zdědí Honza, který nechá kralování a závodí po celém světě. Nakonec si založí rodinu a svým třem synům dá každému vyrobit klobouček s pérkem sojčím. Příběh krále a jeho synů může pokračovat.

Jana Wericha jsem v celostátní anketě zvolila jako největšího Čecha a v druhém kole celonárodní ankety Kniha mého srdce jsem jako mojí nejoblíbenější knihu zvolila Fimfárum Jana Wericha.

Pohádky jsou důležité, protože rozvíjejí v dětech fantazii, pomáhají jim rozlišit zlo od dobra a věřit, že se nakonec vše v dobré obrátí. V dobré konce pak věří i dospělí ve svém často nelehkém životě.

Oblíbená filmová pohádka – Tři veteráni.

Je těžké vybrat z Werichem namluvené pohádky to nejpodstatnější. Mně je vždy líto dalších vtipných vět, které se do filmu již nedostanou. Pro animátora je barvitě namluvený komentář podkladem pro určení rytmu řeči a inspirací pro vyjádření emocí ve hře loutky.

Pohádky Fimfára mám velmi ráda, vždy mě potěší svým humorem a laskavostí.

Vlasta Pospíšilová, režisérka



Oblíbená postava z mé pohádky? Nejmladší syn Honza v pohádce O kloboučku s pérkem sojčím.

Oblíbená postava z fimfárovské pohádky, jednoznačně Lakomá Barka.

Film O kloboučku s pérkem sojčím se točil ve studiu Hafan Jana Baleje. Nejtěžší bylo dodržet pro nás poměrně krátký termín. Výtvarníkem byl opět Petr Poš. Film animoval mladý režisér David Sukup, který dal výrazný charakter hlavně loutkám Krále a Honzy a ještě mladší a odvážná animátorka Lenka Křížová. Kamery se ujal fotograf a kameraman Hubert Hesoun, jehož podílu na filmu si moc cením. Natáčení filmu mě bavilo a mezi mladými jsem se cítila dobře. Problémy, které se při tom vyskytly jsme v klidu vyřešili. Díky režiséru Balejovi, který vedl přípravu a lidem, kteří ji realizovali jsme termín dotočení stihli.

Petr Poš, výtvarník:

Pohádky mých dětí byly ty, které jsem jim vyprávěl celé dny, měsíce a roky. Dceřin oblíbený hrdina byl malý tygřík a synův malý hračkový bagr. Oba chránili slabé a vždy vítězili. Při té příležitosti jsem zjistil, že ženy musí krásně číst pohádky, ale v žádném případě vymýšlet. Viz seznam autorů pohádek, Večerníčků atd. V některých romantických, trochu kritických situacích jsem požádal několik žen (maminek) o pohádku. Vždy jsem byl odmítnut.

Pohádky jsou pro děti důležité, protože jim zprostředkují první kontakt s životní realitou s jejími pozitivními i negativními stránkami. Dobro zásadně vítězí, ale možnost zažít i zlo (Andersen, severské a jiné pohádky). Všechny ty kudrlinky s motýlky, kytíčkami, broučky stejně zpřístupňují skrytou moralitu.

To platí i pro pohádky Jana Wericha. Některé jsou vyloženě psány pro dospělé viz. Nalezené štěstí - gambler, Až opadá listí z dubu - alkoholik, Lakomá Barka - lakota a pokrytectví. Čitelnost těchto příběhů je trochu složitá pro současnou mladou generaci. Werich používá pojmy jako: „Holky od Prašné brány, lotynka, vachcimra, popis drastického stavu alkoholika v těžké kocovině...atd“ . Samozřejmě záleží na celkovém rozhledu a vnímavosti každého.

Co je v životě nejdůležitější?

Toť šílená otázka. Zním řadu pitomců, kteří mají obrovské štěstí a naopak mnoho velmi inteligentních nešťastníků.



Rozum a Štěstí

scénář: Jiří Kubíček

režie: David Súpup

výtvarník: Patricie Ortiz Martínez (Španělsko)

animátor: David Filcík, Pavel Pachta, Alfons Mensdorff-Pouilly,
Jan Smrčka

kamera: Hubert Hesoun, Zdeněk Pospíšil

střih: Adéla Špaljová

hudba: Vladimír Merta

Aby se pasák vepřů stal králem, to se může stát snad jedině v pohádce. I tak však musí mít dostatek rozumu a spoustu štěstí.

Rozum a Štěstí velmi zřídka se sejdou. Rozum má rád upravené cesty, ukazatele směru, přehledné křižovatky i rozcestí.

Štěstí se rádo fláká cestou necestou. Když je unavené, usedne třeba na kravinec. Zato Nerozum a Neštěstí jsou nerozluční kumpáni.

Němá panna

(pohádka Rozum a Štěstí)

hudba: Jaroslav Uhlíř

text: Zdeněk Svěrák

*Já a řezbář Josef Říha
též pan Zach, co sukno stříhá
po světě chodíme
po světě chodíme*

*Samí páni, žádná dáma
v pustém lese není s náma
pouze o ní sníme
pouze o ní sníme*

*Zrodila se krásná panna
ze dřeva je vyřezána
z dřeva lipového
z dřeva lipového*

*Nebyla a náhle je tu
oblečena do sametu
pěkně ušitého
pěkně ušitého*

*Je tak milá, je tak něžná
vysloviti ale nezná
slova jediného
slova jediného*

*A tu před ní mluvec klečí
obdaří ji živou řečí
zvuku líbezného
zvuku líbezného*

*Poprali se páni o ni
panna zatím slzy roní
z oka jiskrného
z oka jiskrného*

*Komu patří, kdo mi poví
řezbář či krejčíkovi
má-li mluvce svého
má-li mluvce svého*

Patricie Ortiz Martínez, výtvarnice:

Máte ráda pohádky?

Samozřejmě ano, asi jako většina z nás.

Nejoblíbenější pohádka z dětství?

Měla jsem ráda všechny pohádky. Líbila se mi třeba jedna pohádka o mlékačce, která šla prodávat mléko na trh. Celou cestu myslela na to, jak za peníze pořídí vejce, z těch budou kuřata, za ty zase prase atd. Tak se zasnila, že nedala pozor na cestu, zakopla a džbán s mlékem se jí rozbil. Líbí se mi myšlenka, že bychom neměli žít budoucností, když ani současnost nemáme jistou.

Oblíbená pohádka vašich dětí?

Zatím nevím...

Jsou pohádky důležité? Proč?

Určitě ano. Příběhy odrážejí moudrost našich předků. Jsou základním nástrojem pro přenos učení. Staré příběhy jsou vždy dobrými rádci.

Oblíbená filmová pohádka?

Princezna nevěsta. Od Roba Reibera.

Je to velmi milá a vtipná pohádka, s vynikajícími postavami.

Jaké to je, vyrovnávat se s namluveným komentářem od Jana Wericha?

Pro mě jako výtvarnici byl namluvený komentář pana Wericha obrovským zdrojem inspirace. Pomáhal mi pochopit psychologii postav, což mi velmi pomohlo při navrhování a modelování loutek.



Máte ráda fimfárovské pohádky?

Jsou skvělé. Jsou to příběhy pro děti i pro dospělé, velmi originální. Řeší zajímavá lidská témata. Ukazují otevřeně dobré i špatné vlastnosti lidí velmi vtipnou formou.

Poslouchala jste je i v dětství?

Ne, poznala jsem Wericha v roce 2002, právě díky Fimfáru.

Co je v životě důležitější – rozum nebo štěstí?

Je to zajímavá reflexe. Člověk by měl vědět, co v životě chce, a je pak velmi důležité, aby se chopil příležitostí, které mohou zásadním způsobem změnit jeho život.

Oblíbená postava z vaší pohádky?

Král, postava která mi byla blízká právě při poslechu Werichova komentáře. Je to vtipná naivní postava, král bez autority, který vyvolává smích, ikdyž se zrovna vzteká.

Oblíbená postava z fimfárovské pohádky?

Pan Čupera, Lakomá Barka, Franta Nebojsa a starý pan Huťásek.

Co bylo při natáčení nejtěžší a co vás na natáčení fimfára nejvíc bavilo?

Náročné pro mě bylo vymyslet způsob, jakým vyřesit lipsing všech hlavních postav, a pak i jeho realizace. Důležité také bylo, abych s novými lidmi našla společnou řeč při mém výtvarném názoru.

Nejzajímavější je pro mě okamžik, kdy animátor ožíví loutky. Je to magický moment, kdy všechno začne dostávat smysl. Člověk vytváří loutky, a má pak radost, když ožijí a jsou takové, jak si je představoval, nebo dokonce ještě lepší. Práce animátora je pro to zásadní. Moc ráda jsem spolupracovala s Davidem Filcíkem.

V čem je jiná práce na 3D filmu?

Aby efekt 3D hodně vyniknul, je zapotřebí aby scéna byla hlubší, než tomu bývá normálně. Kamera má dva pohledy, takže vidí prostor i v hloubce, a tak všechny věci musí být plastické a nelze využít některé iluze.



David Súpup, režisér

Celovečerní loutkové filmy jsou trochu raritní. Dělá se to teď v Česku více?

Léta letoucí se nedělalo nic, ale teď se s tím trošičku roztrhl pytel. Jiří Bárta natočil Na půdě, Aurel Klimt má trailer ke svému letitému projektu, Honza Balej natočil loutkový celovečerní film.

Točí se to hodně ve světě? Kromě Tima Burtona?

Ano, Aardmani, Slepíčí úlet, Wallace a Gromit, nebo Ovečka Shaun. V Americe si myslím, že se to nedělá. I Tim Burton dělá své "loutkáče" v Londýně. Anglie je taková Mekka loutkových filmů.

Vy to kombinujete s počítačovými triky...

Dnes už se všechno kombinuje, není to čistě loutkový film. S počítačovými triky je obrovský problém, protože loutky jsou absolutně stylizovaný svět, a i to 3D musí být stylizované. U nás si 3Dčkaři zakládají na tom, že to umějí udělat hyperrealisticky, ale s loutkou to vypadá příšerně. Člověk jim říká, ne, ta voda nemá být úplně realistická, čím to bude stylizovanější, tím lepší. A s tím oni mají problém.

I proto jsem se toho snažil do Fimfára dát co nejméně. Zároveň jsem věděl, že nebudeme mít moc času, protože Martin Vandas dohodl premiéru dřív, než jsem začal točit, takže jsem věděl, že to bude masakr. Co jsme mohli natočit v ateliéru, to jsme natočili, těch postprodukčních věcí jsem se snažil mít minimum.

Triky se tedy týkají většinou prostředí?

Ano, efekty, létající listí, ptáci, vosy, čili to, co jde v loutce udělat, ale je to hrozná práce časově.

Natočit celovečerní loutkový film prý trvá dva roky.

Celovečerní trvá rok a půl, já tam mám 35 minut, takže jsme točili deset, jedenáct měsíců.

Co všechno může být do třetice....a jak to bylo s obry

Martin Vandas, producent

Filmové Fimfárum vpadlo poprvé do českých kin už v roce 2002. Byl to vlastně vůbec první český celovečerní animovaný film, který po mnoha letech vstoupil do kin. A diváci mu dali svoji přízeň. V tomto roce dokonce porazil Shreka... Na druhém díle pracovala čtveřice režisérů, natáčelo se na digitální fotoaparáty a filmový negativ se vypaloval laserem. Věkový průměr režisérů byl takřka 60 let, protože se na filmu podíleli i klasici české filmové animace – pan profesor Pojar a Vlasta Pospíšilová.

Naopak **nejnovější Fimfárum** srazilo věkovou hranici do opačného extrému. Máme dva debutanty, kteří vytvořili trojici právě s Vlastou Pospíšilovou (*1935). Kristina Dufková je vlastně fimfárovským benjamínkem (*1978) a i David Súpup (*1974) je mladší než dosud nejmladší Aurel Klimt, který u předchozích Fimfár věkový průměr srážel dolů. Dostali jsme se na krásný věkový průměr 47, takže vlastně třetí Fimfárum je ve věku zralého vyspělého režiséra na vrcholu sil... I když v tomto případě by možná bylo správnější napsat režisérky, protože statisticky ve třetím Fimfáru vedou ženy. A nejen režisérky, ale i výtvarnice. Klasik Petr Poš musí čelit přesile půvabných výtvarnic Denisy Grimmové Abrahámové a Patricie Ortiz Martínez.

Takže do třetice máme nejen nový film, máme do třetice pohádek a aby toho nebylo málo, přidali jsme filmu třetí rozměr. Využili jsme možností, které nabízí pokrok a natočili film stereoskopicky, aby diváci v kinech uviděli hloubku prostoru dekorací prostavěných ve filmovém ateliéru i aby mohli odkrýt opravdovou plastičnost, kterou v sobě nesou ručně vyráběné loutky. Najednou nám z plátna vyčuhuje nos proradného ministra nebo neodmyslitelný půllitr v šumavském hostinci nebo naopak můžeme sledovat obry daleko na horizontu Šumavy.

Nové Fimfárum má i další extrémy. Potkávají se v něm úplně odlišné délky pohádek – nejkratší Obři na Šumavě jsou vedle nejdelší fimfárovské pohádky Rozum a Štěstí, která se blíží skoro 40 minutám, což už je skoro, skoro jako velký film. Navíc jsme si tentokrát k panu Werichovi přibrali celou řadu dalších herců – pomáhali nám nejen v kratičkých větčích, které postavčkám skoro mimoděk „vylétají z úst“, ale tentokrát nám i pomohli s příběhem, protože pohádka o tom, jak Obři na Šumavě vyhynuli je spíše moralitou o vytahování se, anekdotou o hře na většího nežli klasickým příběhem. Skoro by se dalo drze říci, že se v ní vlastně skoro nic – kromě pranice obrů – nestane a to odvyprávět ve filmu by bylo buď nezáživné nebo skoro neřešitelné. Ale protože Šumavu známe a máme rádi, museli jsme se začít vůbec ptát, jestli na Šumavě nějakí obři jsou nebo kdy byli. A od toho už byl jen kousek k příběhu štábu filmového týdeníku (které se promítaly v kinech v 60. letech před filmy), který se vydává na Šumavu s úkolem zjistit, jak to na Šumavě s obry bylo. To, že jsou to filmaři popletové se tak trochu dalo předpokládat, koneckonců animovaný film je vždy spíše groteska než dokument. Že jsou to klasičtí filmaři, kteří se kochají malebnou krajinou a pro oči nevidí obry, které každá malá veverka zná a vidí? A že místo pilného natáčení podlehnou kouzlu malebné šumavské hospůdky? Že se z ní vydají točit v tu nejméně vhodnou chvíli, kdy se mraky zatahují a šefí se k večeru...? A jak celé jejich pátrání nakonec dopadne...? To už jsme snad natočili zcela v duchu páně Werichově.

**Felix International s.r.o., Felix Nevřela – koproducent filmu
Fimfárům do třetice všeho dobrého, 3D supervisor**

Od roku 1987 se věnuje tvorbě elektronické grafiky na titulkovačích, od roku 1989 obsluze digitálních televizních efektů – Ampex a Abekas, od roku 1990 střihu a obrazovému dokončování náročnějších televizních pořadů, teleshoppingu a reklamy. Posléze je operátorem Quantel HENRY, prvního systému pro kreativní a bezkompresní dokončování obrazu v kvalitě D1 instalovaného na východ od železné opony, a vykonává dokončování postprodukčně náročných reklamních spotů a krátkých filmů. Od roku 2004 provádí práce na využití profesionálních HD technologií pro cenově dostupnou filmovou výrobu, od natáčení na formát HDCAM s použitím filmových skel, až po finální obrazové dokončení a barevné korekce na Final Cut (Choking Hazard a Post Coitum jsou první filmy natočené a dokončované touto technologií). V současné době má na starosti nejen pracoviště DI na Barrandově, to znamená skenování a barevné korekce v rozlišení 2k a 4k, ale i supervizi nad DI a VFX na filmových a komerčních projektech.

3D, respektive správně bych měl říkat STEREOSKOPICKÉ natáčení, ale to je hrozně dlouhé a mnoho nezasvěcených by si říkalo, že je to nejspíš něco ohledně muziky, takže zůstaneme u 3D a budeme všichni vědět, že nemluvíme o 3D animačních programech a počítačové grafice, ale o natáčení 2ma kamerami, které zastupují LEVÉ a PRAVÉ oko, začíná být velice populární. A tak jak už to tak bývá s každým novým výrazovým prostředkem i výroba ve 3D sebou přináší nové výrobní postupy a redefinuje používané technologie. Od prvotního nadšení - "Podívejte se! Takhle jste to ještě neviděli." Až po zoufalé - " Tak jsme to pěkně natočili, a když jsme to teď sestříhali, tak to VŮBEC NEFUNGUJE!!!!". Proč????

Protože **3D** není záznam reality kolem nás, to bude možná v budoucnu holografie, ale je to především prostorová iluze, kterou pomocí separovaných obrázků pro levé a pravé oko, podsouváme našemu mozku, podobně jako to od začátku minulého století dělali průkopníci kinematografie. A jako každá iluze potřebuje iluzionistu, který ji odprezentuje, tak i vyprávění ve 3D potřebuje vypravěče - STEREOGRAPHERA, který nás, respektive náš mozek tím bludištěm 3D provede.

Pokud vynechám požadavky na STEREOGRAFICKÉ natáčení jako takové a svěřím scenáristu, režiséra a kameramana do rukou zkušeného stereographera, který se postará o to, aby technický scénář, kompozice záběru a nastavení kamer respektovalo základní pravidla **3D** natáčení, tak jedním z nejdůležitějších technologických požadavků je SYNCHRONIZACE kamer při natáčení, speciálně při delších záběrech, nebo například při natáčení rockového koncertu. (*Představte si, například ten zmatek v hlavě při světelných efektech - flash, který je jen v jednom oku, a ve druhém ne, protože jedna z kamer je o několik milisekund "OUT OF SYNC"*)

Je pravda, že při natáčení FIMFÁRA tento problém odpadnul, neboť herci byli mimořádně trpěliví a na place setrvali hodiny a hodiny v neuvěřitelných pozicích, i když tu a tam si některý z nich pomohl, tu špendlíkem, nebo třeba hřebíčkem, kterým si podepřel tu nožičku, tu hlavičku, nebo třeba sekyrku, než ji zatnul do špalíčku, a to samozřejmě přineslo 2x víc práce pro retušování a "wire removal", ale i požadavek

na to, aby retuš v LEVÉM oku, byla stejná jako retuš v PRAVÉM oku. Protože pokud tomu tak není, tak místo, aby retuš něco schovávala, tak to ve 3D naopak vypadá, jako kdyby někdo ono kritické místo zvýraznil.....

Dalším z požadavků je naprostá kázeň při pojmenovávání záběrů a ukládání sekvencí do patřičných direktorií, protože pokud nechceme trávit hodiny a hodiny ručním dohledáváním chybějících záběrů pro to či ono oko, a chceme SYNCHRONIZACI nechat na softwarech, tak musíme dodržet požadovanou memoriku.

Co se týče 3D projekce - tak samozřejmě jsme si schopni zabalit STEREO sekvence do DCP formátu potřebného pro digitální kina a zaběhnout si s flaskou do nejbližšího sálu, ale z praktických důvodů máme ve studiu několik 47" pasivních LCD displayů - jako například GD-463D10, které používají REAL D technologii. Pasivních proto, že ADD 1 - neblíkají a neinterferují s ostatními display na pracovním stole, ADD 2 - brýle jsou lehké a nepotřebují dobíjet, což při klasické postprodukční 10 - 12 hodin trvající frekvenci vaše nosní přepážka opravdu ocení. Často se vede diskuze o velikosti projekční plochy. Obecně platí, že čím větší bude výsledný obraz, tím větší si můžu dovolit STEREO efekt. A že čím blíže k plátnu v kině sedím, tím plastičtější se mi objekty ve 3D prostoru jeví. Na 47" LCD si prostě musím sednout blíže, než by mi normálně bylo "televizně" milé, abych viděl zhruba to, co pak uvidím v kině, ale funguje to, a to je hlavní.

V případě FIMFÁRA pracujeme se sekvencemi TIFF v rozlišení větším než 2K a výsledný obraz je komponován do DCP 2K (2 048 x 1 080). To nám na jednu stranu umožňuje poměrně rozsáhlé re-kompozice obrazu, nájezdy, švenky atd. Na straně druhé je to náročné na prostor na datovém úložišti a na datovou propustnost diskového pole, ale výsledek za to rozhodně stojí.

Co se týče programu na střih, tak o mne je známo, že nedám dopustit na Apple, takže hlavní úlohu u nás hraje Final Cut a QuickTime a pluginy s nimi spojené, i když po pravdě v poslední době se Apple soustředil spíše na hand-held produkty a telefony, takže jak to tak typují, nová verze Final Cut studia bude mít premiéru spolu s FIMFÁREM, tudíž ta nám ve výrobě nepomůže. Ale teď by mi k radosti stačilo, kdyby byla pro Apple dostupná nějaká rozumná CUDA grafická karta. Na 3D viděnou v kině v únoru 2011!

Felix Nevřela

Hubert Hesoun – kameraman filmu

Film byl snímán na digitální fotoaparát Fujifilm FinePix S5 Pro, rozlišení 12 mpix. Pro natáčení byli použity 3 stejné fotoaparáty, které byly použity souběžně na 3 scénách s objektivy s pevným ohniskem s manuálním ostřením od firmy Nikon.
Ohniska : 20, 24, 28, 35, 55, 85, 105, 135 mm

Ukládání snímků bylo prováděno přímo počítače. Kamera byla ovládána pomocí ovládacího software Hyper-utility 3

Stereoskopii jsme po předcházejících testech řešili pomocí změny polohy kamery, tzn., že scéna byla vyfocena z jednoho bodu A a poté se kamera přesunula do bodu B a scénu opět vyfocila. Vznikla tak dvojice stereoskopických snímků. Pohyb mezi body zajišťovala automaticky robotická posuvná jednotka, pracující s přesností 0,1 mm.

Martin Vandas – producent filmu

Na závěr bych chtěl jen podotknout, že Fimfárum bylo vždy něčím inovativní po stránce technologií. Fimfárum 2 s premiérou v roce 2006 bylo prvním filmem v ČR natáčeným ne tradičně na surovinu do kamery, ale snímáným právě do fotoaparátu Fuji. Tentokrát jsme zvolili 3D stereoskopii a vznikl tak první 3D stereoskopický český film vůbec.



Štěstí si můžete koupit jednou za život ...

Originální loutka Štěstí z pohádkového Fimfára do třetice všeho dobrého 3D podpoří Centrum Paraple

„Štěstí je krásná a přepychová věc“..... Když někomu nabídnete, že si může štěstí koupit, poklepe si s největší pravděpodobností na čelo. Jenže není štěstí jako Štěstí. A minimálně jednou za život si člověk Štěstí koupit může. Jedinečné, unikátní, krásné. A ještě pomůže dobré věci. V nejnovějším filmovém zpracování pohádek Jana Wericha je i nejdelší z werichovských pohádek Rozum a Štěstí a tvůrci se v souvislosti s únorovou fimfárovskou premiérou rozhodli, že když už jednou Štěstí mají, tak může přinést štěstí i někomu, kdo ho zrovna neměl.

Vybrali originální filmovou loutku právě postavičky Štěstí, což je vlasatý hippie s elektrickou kytarou, květinovou košilí a růžovými brýlemi. Přesně v intencích pohádky pana Wericha, podle originálního výtvarného návrhu španělské výtvarnice Patricie Ortiz Martínez vznikla krásná loutka, jeden z hlavních protagonistů celé pohádky.

A pak už se jen tvůrci domluvili na spolupráci s největším českým aukčním portálem AUKRO.CZ tak, aby se Štěstí mohlo vydražit v týdnu slavnostní premiéry, a aby celý výtěžek aukce šel přímo na konto CENTRA PARAPLE.



Pro CENTRUM PARAPLE jsme se rozhodli jednak proto, že nám do nového Fimfára napsal a nazpíval krásnou písničku pan Zdeněk Svěrák a jednak chceme, aby Štěstí opravdu mohlo posloužit někomu, kdo ho v životě tak úplně neměl. Aukci chceme propagovat i v rámci slavnostní premiéry, ale protože jsme chtěli dát tuhle jedinečnou šanci lidem z celé republiky, zvolili jsme spolupráci s portálem AUKRO.CZ. Když se mne někdo ptá, kolik taková loutka stojí, těžko se to odhaduje. Výrobní náklady na vznik loutky jsou vždy v řádech desítek tisíc – vyrábí se všechny detaily – v tomto případě miniaturní kytara, drátěné lennonky, šije se speciální kostýmek, modeluje a barví hlavička, vyrábí se ruce. A v tomto případě jsme ještě vyrobili důstojnou a krásnou skříňku pro pánisko Štěstí, aby byl opravdu uložen reprezentativně... Nicméně jediné přirovnání, které je ale trochu zavádějící je, že když nedávno byla pro výstavní účely zapůjčena jedna originální loutka Jiřího Trnky, pojištění loutky se pohybovalo v řádu čísla s šesti nulami...

Aukce bude otevřena od pondělí 7. února do pondělí 14. února 2010 a zájemci si budou moci loutku kromě AUKRO.CZ prohlédnout i v originále v rámci výstavy fimfárovských fotografií v premiérovém kině Lucerna.

www.fimfarum.cz



Tiskový a PR servis

MAUR film

Alena Vandasová, e: vandasova@maurfilm.com, +420 775 117 646

Eva Riegerová, e: riegerova@maurfilm.com, +420 602 200 029

Bioscop

Ivana Rodingerová, e: ivana.rodingerova@bioscop.cz, +420 602 677 700

TECHNOLOGIČTÍ PARTNEŘI



MEDIÁLNÍ PARTNEŘI FILMU

