

## Malovaná animace mezi autorskou tvorbou a filmovým průmyslem

*Rozhovor s Lucií Sunkovou*

**Lucie Sunková** (roz. Šimková) je režisérka, animátorka, ilustrátorka a spisovatelka. Již během studia na katedře animované tvorby FAMU u profesora Břetislava Pojara se začala zajímat o technologii animace malované na skle, kterou začala v prostředí české kinematografie rozvíjet jako první a které se od té doby soustavně věnuje. Po bakalářském filmu HAVRAN (2000) na motivy Edgara Allana Poea a diplomovém filmu PODOBIZNA (2002) natočila podle námětu Jiřího Suchého snímek PELARGÓNIE (2004). Mezinárodní ohlas vzbudil snímek STROM (2015), vyrobený v česko-francouzské koprodukci, který mohli zhlédnout nejen festivaloví diváci, ale coby předfilm snímku Dana Włodarczyka ZŁODĘJI ZELENÝCH KONÍ (2016) rovněž návštěvníci českých kin. V nedávné době se Lucie Sunková jako hlavní animátorka českého štábu podílela na vzniku francouzsko-česko-německého koprodukčního filmu režisérky Florence Miailhe PŘES HRANICI. Snímek, který se díky využití výsostně autorské animační technologie v podmínkách mezinárodního koprodukčního projektu stal pozoruhodným produkčním experimentem, je v současné době dokončený, avšak v důsledku pandemie nemoci covid-19 bylo jeho uvedení prozatím odloženo. Kromě filmu se Lucie Sunková věnuje rovněž televizní a dětské knižní tvorbě. V současné době pracuje na vlastním autorském krátkém filmu ZUZA V ZAHRADÁCH a na televizní sérii SŮVA Z NUDLÍ.

— — —

*Dneska si budeme hodně povídat o filmu a filmové animaci, to ale nejsou tvé jediné profese. Vedle filmu máš svou volnou grafickou tvorbu, ilustruješ knihy. Jak bys tedy ty sama definovala svou profesi? Jsí filmařka, anebo spíš výtvarnice?*

Já myslím, že se to především vyvíjí. Na úplném prvopočátku jsem začínala čistě jako výtvarnice, byla jsem na Hollarce, na výtvarné škole. A i ve chvíli, kdy jsem šla na FAMU, to bylo právě to výtvarno, co mě na filmu zajímalo. Jak je scénář zásadní, jsem pak zjistila i díky tomu, že jsem na škole potkala Břetislava Pojara, který právě na scénářích hodně bázíroval. A za to jsem hodně ráda, protože jinak bych se mohla dostat i jen k úplně výtvarnému pojmání filmu. To by mě sice asi taky bavilo, ale tady jsem musela překročit svůj stín směrem k literatuře a začalo mi to dávat smysl. A něco podobného se mi vlastně stalo i u knížek, protože když jsem chtěla začít ilustrovat, nemohla jsem se dostat k vhodným textům. A tak jsem si ty knížky nakonec začala sama psát, abych si je pak sama mohla také ilustrovat. Ne vždycky ale vzniká nejdřív text a potom teprve ilustrace, někdy to jde dohromady, někdy i text vzniká na základě výtvarného konceptu.

*Tohle autorské rozpětí souvisí do velké míry dost možná i s tím, že tvá tvorba je bytostně spojená s technologií malované animace. Jak k tomu došlo, že se už v době studia na FAMU stala právě tato technologie tvou tvůrčí doménou?*

Během studia na FAMU jsem začala přemýšlet, jakou cestou se vydat. Všechny spolužáky jsem měla loutkáře, za pedagoga také loutkáře. Kreslenou animaci vyučoval Pavel Koutský, který má ale zase tu svou groteskovou, dynamickou kresbu. A kdybych si chtěla udělat kreslenou animaci, musela bych ji tehdy dělat klasicky na ultrafány, úplně sama takovým způsobem, kterým ji ve studiu dělá spousta lidí. A to se mi nechtělo, připadalo mi, že by to celý proces moc zdržovalo a zpomalovalo. Já jsem chtěla tvořit hned na místě. Ale loutka, ta pro mě také nebyla — kvůli práci v prostoru. A protože jsem přišla z té výtvarné střední školy, hledala jsem jako inspiraci i různé výtvarné filmy. Tehdy se k tomu těžko dostávalo, v Čechách takové filmy vůbec nevznikaly, tedy až na nějaké napodobeniny malby nebo malbu použitou v papírkovém filmu. Ale Břetislav Pojar nám naštěstí nosil — tehdy ještě na VHSkách — třeba kanadské filmy. No a tak jsem viděla i film *Caroline Leaf* malovaný na skle, film od Lynn Smith dělaný pastelem nebo filmy vyškrabané přímo na filmový pás. Zkrátka úplně jiné cesty, než se u nás vyučovaly. A právě malba na skle byla tím, co jsem si říkala, že by se mi líbilo. Na FAMU se všichni strašně zděsili, protože tehdy se ještě točilo na film, a tak bylo docela riskantní svěřit mi filmový materiál, když nikdo nevěděl, co z toho vlastně vyleze. Nikde se to nedalo předem vyzkoušet, ale zkusila jsem to. Ty první pokusy byly ještě hodně svázané, protože pod kamerou si člověk musel všechno jen pamatovat, nemohla jsem si tu technologii užít tak jako dnes díky snímání do počítače. Ale dodnes mi připadá, že nejsem dost trpělivá na to, abych dělala třeba klasický kresleňák. Něco si nejdřív nakreslit, pak obtažnout, pak vybarvit, překreslovat... To by mě asi zničilo. Ta malba má velké kouzlo v tom, že vše vzniká přímo pod kamerou, že v jediném okamžiku vzniká celý frame, tak jak bude nakonec ve filmu. Musím na to být koncentrovaná, je to takové dobrodružství, které v tu chvíli zažívám.

*Volba malované animace jako způsob, jak si ušetřit práci, to je docela šokující...*

... no, ale je to vlastně tak. [smích]

*Zároveň je z toho ale cítit potřeba absolutní kontroly nad každým jednotlivým framem.*

Ano, kontrola nad každým framem, možnost vědět, kam v záběru dojdou, co přesně v něm bude. Ale pořád je tam také spousta náhod nebo autentických okamžiků, které pod kamerou vzniknou.

*Když sis tedy vybrala technologii malované animace a vyhnula ses kresleňáku, do jaké míry jsi už v té chvíli mohla počítat s konkrétními možnostmi té technologie a do jaké míry jsi šla spíš metodou pokus-omyl?*

Ty první filmy byly určitě metodou pokus-omyl. Věděla jsem, že nechci rozhýbávat úplně všechno, jako se to u malované animace také dělá. Tedy že se všechno maluje v jedné vrstvě a hýbe se všechno včetně pozadí — a když přes pozadí přejde postava, i to pozadí se musí přemalovávat. Věděla jsem, že bych radši měla pozadí předem hotové a malovala jen to, co se má skutečně hýbat. A tak jsem hledala způsoby, jak to udělat, protože jsem tehdy nevěděla, jak by se i na malovanou animaci dal využít multiplánový stůl. U těch prvních filmů jsem si jen položila pozadí na papíře dál pod sklo, protože přímo pod sklo to nejde položit, to sklo má samo nějakou tloušťku, vrhá stíny a tak dále. Tohle všechno, co si dneska může každý hned vygooglovat, jsem si tehdy musela sama vyzkoušet a pak už jsem se postupně posouvala ve způsobu, kterým vytvářím pohyb, nebo i v bohatosti toho, co dokážu vyjádřit. První pozadí jsem například neměla prosvětlené light boxem, byla to pozadí namalovaná na čtvrtce a když

jsem později objevila právě možnost prosvětleného pozadí, byl to způsob, jak jednotlivé vrstvy obrazu lépe spojit a jak docílit jeho lepšího působení.

*Na chvíli bych se ještě vrátil na FAMU, protože by mě zajímalo, jestli jsi vůbec mohla mít dostatek zpětné vazby ve chvíli, kdy sis musela prosadit svůj vlastní přístup a kdy — jak sama říkáš — se nejprve pedagogové báli ti pro tuhle technologii svěřit filmový materiál.*

Prosazovat a obhajovat své věci jsme si museli hodně, protože pan Pojar neměl rád, když mu člověk řekl, že něco nějak bude, jen protože se mu to tak líbí. Člověk musel hodně argumentovat, čímž si ale svou věc obhájil nakonec i sám u sebe. Takže i když jsme se tehdy kvůli tomu často rozčilovali a zlobili, tak z dnešního pohledu to bylo moc přínosné. Tu technologii mi nakonec dovolil, tu možnost mi dali, ale že by za mnou někdo jezdil na Barrandov a nějak mi pomáhal, to se bohužel úplně nedělo. Ale výbornou oporu jsem měla v panu kameramanovi Svátovi Malém, na kterého ráda vzpomínám a který za mnou na ten Barrandov vlastně jen jako takový externí učitel chodil a mně i mému kameramanovi radil spoustu technických věcí. S ním jsme se potkávali i později a on se dál o mou práci zajímal. Když jsem třeba přicházela na klauzury, tak to byl výborný impuls, když on už tam seděl a dokázal mi dodat takový ten pocit nadšení a podpory. To jsem nejvíc cítila od něj a myslím, že to je někdy pro studenta docela důležité. Někdy je prostě potřeba dostávat za uši a bojovat, ale někdy je potřeba taky trochu důvěry a podpory. Takže podporu jsem měla hlavně po scénaristické a dramaturgické stránce, ale po té technické a výtvarné vlastně ani tolik ne.

*Takže spolužáci, kteří se rozhodli dělat třeba loutku, dostali nějaké školení...*

... ano, ti toho dostali asi víc, já jsem si to v té malbě musela projít spíš sama.

*A dokázala sis u některých svých starších filmů představit, že bys část tvorby svěřila někomu jinému? A nemyslím třeba postprodukcí, ale přímo tu malbu.*

Tahle otázka samozřejmě přišla ve chvíli, kdy se domlouval film s Florence Mialhe, a trochu s ní tehdy kalkulovali i producenti. Že si tady něco vyzkoušíme a že pak třeba jednou přijde celovečernák, který si už samozřejmě člověk nebude moct dělat úplně sám. I když si o tom ještě budeme asi povídat, tak teď vlastně trochu shrnu celou tu svou zkušenost: Kdybych se pro to rozhodla, tak si to umím představit, ale jen v takové míře, ve které bych mohla využít toho rozdílného rukopisu každého ze dvou nebo tří animátorů, které bych třeba měla. Každému by se mohla svěřit například určitá kapitola, takže by mělo smysl, že každou část filmu dělá někdo jiný svou vlastní rukou — i když třeba podle mých výtvarných návrhů. U jiné technologie si to umím představit určitě. Teď budu chystat papírkový film a tam počítám s tím, že samotnou animaci dělat nebudu. Ale ta malba je opravdu autorská a je mnohem těžší to všechno někomu předat. I u ZUZY [malovaný film ZUZA v ZAHRADÁCH, pozn. red.], na které teď pracuju, jsme uvažovali o tom, že bych mohla být ve studiu kratší dobu, kdybych k sobě měla ještě jednoho animátora, ale příprava na to — což vím ze zkušenosti získané právě na celovečernáku — by musela být tak velká, že jsem si řekla, že si to radši celé naanimuju sama, než abych věnovala čas takové přípravě.

*Tím už tedy plynule přecházíme k jinému tématu, kterým je celovečerní film PŘES HRANICI režisérky Florence Mialhe, na kterém jsi docela dlouhou dobu pracovala a který je na poměry malované animace vlastně naprosto unikátním projektem, protože vznikl na půdorysu mezinárodní koprodukce s několika štáby. Na filmu jsi pracovala v rámci českého štábu jako hlavní animátorka, ale mě by zajímalo, jak jsi*

*svou roli v projektu vnímala ty sama, když jsi tentokrát důvěrně známou technologií nepracovala na svém vlastním autorském záměru.*

Tohle se v průběhu času hodně vyvíjelo. Na začátku si ani Florence nebyla jistá, jestli bych tu neměla být jen jako supervizor animace, zatímco by animovali jiní, anebo jestli budu i animovat. Ale nakonec se ukázalo, že hodně stojí o to, abych animovala — třeba i různé složitější záběry — a tím pádem nebylo možné zvládnout, abych animovala a ještě koordinovala práci ostatních. Takže ze začátku jsem pomáhala nastavit stoly a celé studio, dohlédnout na nějaké základní principy... Vybrat štětce... Ze začátku natáčení jsem pak některé věci hlídala zásadněji, protože se vyskytly i nějaké skriptové chyby, ale pak už jsem spíš animovala technicky složitější scény. Kromě toho byla Florence na začátku natáčení přímo tady v Praze, takže si práci nejdřív hlídala sama.

Oproti jejím starším filmům chtěla, aby animace byla poměrně realistická a hodně věrná. Což pro malbu není úplně šikovná věc, ale na druhou stranu to chápu, protože to výtvarno muselo být hodně jasně dané, aby ho všichni mohli přijmout. Takže byla vytvořená grafická bible — ta tedy mohla být ještě mnohem podrobnější, co se týče například různých výrazů — a animatik. I na něm by se — což už vím zase po té zkušenosti — vyplatilo na začátku ještě víc zamakat a předejít tak určitým problémům, ale to tak u filmu je vždycky, když se na začátku spěchá a ušetří se nějaký čas. On se pak totiž zase někde jinde nabalí.

Všechno je to ale pochopitelné, protože takový projekt tu ještě nikdy nebyl a nikdo nevěděl, na co všechno se narazí a co všechno je potřeba hlídat. Nevěděli jsme také, na čem všem bude Florence bazírovat, a i pro mě to bylo velké překvapení, protože ona sama své filmy animuje velmi volně, dynamicky, ale tady se bazírovalo na miniaturních čárčickách, obličejíčky jsme animovali někdy i nulovým štětcem, bylo tam strašně moc postav. Navíc když se člověk snaží o realistickou postavu, tak je každá chyba snadněji viditelná, než když je postavička stylizovaná, u té se snese mnohem víc. To znamená, že se vše kontrolovalo frame po framu, a když Florence nebyla k dosažení a člověk animoval bez schválení dál, musel se pak někdy vrátit a vše animovat znovu. I kvůli zahraniční komunikaci to byl v tomhle ohledu náročný projekt a myslím, že i Florence si sáhla na dno a byla by výhoda, kdyby mohla všechno dělat soustředěně na jednom místě. Ale samozřejmě rozumím tomu, že je to realita dnešních koprodukcí a že se zkrátka pracuje přímo v zemích, které se na koprodukcii podílí.

*Jak dobře jsi vlastně Florence Miailhe znala ve chvíli, kdy jste začaly na tomhle projektu spolupracovat?*

Ten projekt se připravoval strašně dlouho. Když jsme začínali, můj syn měl jít do první třídy, a když jsme končili, tak byl v sedmé nebo osmé třídě. Úplně na začátku příprav to ale byla vlastně náhoda, že Florence viděla moje filmy malované na skle a řekla producentce, že by to byla možná dobrá spolupráce. Takže jsem jela do Francie dělat testy, Florence mi ukázala ateliér, řekla mi, jak si film zhruba představuje, domluvily jsme se, ale pak se nějak zdrželo financování a na několik let to mělo odklad. Mezitím jsme s Martinem Vandasem z Maurfilmu připravovali můj film STROM a zase jsme se dohodli s Dorou Benousilio, producentkou filmů Florence, že na něm budeme spolupracovat. Takže v mezidobí se natočil můj film a potom se teprve dofinancoval film PŘES HRANICI. Takže Florence jsem znala, znala jsem její filmy a potkaly jsme se předtím před lety a podruhé pak znovu při přípravě tohoto filmu.

*Ptám se, protože tady došlo k tomu, že jsi musela najednou přejmout cizí rukopis a sžít se s ním. Jak to probíhalo? Už jsi zmiňovala, že jste používali animační bibli. Co dalšího vám tenhle proces usnadnilo?*

Ano, tu jsme měli. Kromě toho přijela na začátku Florence a zhruba první měsíc jsme měly na to, abychom si všechno společně zkušely, ale také jsme hledaly technické postupy, protože se animovalo

ve třech vrstvách, vymýšlely se noční scény, jak se budou natáčet, na kterém skle, se kterou barvou... To všechno jsme si tady ještě upřesňovaly a Florence nám vysvětlovala, jak si představuje animaci. Zase i ta příprava mohla být možná o něco delší, ale to je zkrátka realita, na co jsou peníze.

Práce to byla — oproti tomu, co dělám já — zásadně jiná i z toho důvodu, že jsme například pro každý první frame dostaly posing s předkresleným rozvržením postav a pak se pracovalo s konturou a kolorováním. To já ve svých vlastních filmech vůbec nepoužívám, protože postavu modeluju přímo barvou. Tady se ale skoro úplně jako v kresleném filmu dělala kontura — sice oproti kresleňákovi o něco volnější, ale přesto kontura —, aby se udržel charakter. Zároveň to ale trošku ubírá smysl celé té malbě a jak člověk kreslí ten jeden frame opravdu hodně precizně a hodně pomalu, tak jsem nabývala právě ten pocit kresleňáka, kterému jsem se vždycky chtěla vyhnout. To se pak soustředím na jednu kresbu, ale už vůbec nemůžu přemýšlet nad tím záběrem jako celkem. A to pro mě potom nebyla ta malba na skle, kterou mám ráda a do které jsem ponořená. Na druhou stranu jsem si ale mohla vyzkoušet některé nové technologické věci, naučila jsem se hodně dobře realisticky animovat postavy pod kamerou, což teď využívám, protože i když mám ve svém filmu mnohem stylizovanější postavy, tak chůze v prostoru pro mě ani z voleje není vůbec žádný problém. [smích] Když je ale právě tohle vyžadováno, tak by možná byla užitečná předem ještě podrobnější reference, aby člověk při natáčení nemusel tolik hledat. Je pro mě ale trochu složité o tom mluvit, protože mi to sice popíralo smysl malovaného filmu, ale zároveň rozumím důvodům, které k tomu vedly. A nejsem si jistá, že by to vůbec bylo možné udělat jinak.

*Tomu rozumím, protože tady docházíme přesně k tomu rozporu mezi mnohahlavou mezinárodní koprodukcí a duší samotné technologie malovaného filmu.*

Když jsme o tom mluvily s Florence, tak i ona by byla raději za možnost mnohem volnější a dynamičtější kresby, to ale není v tolika lidech vůbec možné udržet. Takže právě tento kompromis byl asi tou možnou cestou. I tak se ale jednotlivé postavy trochu mění. K tomu mě napadá, že když jsem viděla poslední — tehdy ještě jen zčásti ozvučený — střih filmu, tak mám s odstupem pocit, že příběh funguje dobře a k malbě jsem teď méně kritická než ve chvíli, kdy jsme ji vytvářely. Ale přesto vnímám, jak se rukopis postupně mění, protože vím, kdo co dělal a jak to vznikalo, a jsem hrozně zvědavá, jak tohle přijme divák, a vlastně to dopředu vůbec neumím odhadnout. Jestli bude vadit, že jsou ve filmu cítit změny v rukopisu, anebo jestli to přijme... Není to sice tak, že by někdo dělal celou jednu pasáž, většinou jsme měly práci rozdělenou podle typu scén, někdo dělal víc detailů, někdo spíš celky, někdo dynamičtější scény, někdo pomalejší. Ale třeba hlavní postava vypadá pokaždé trošičku jinak podle toho, kdo ji kreslil.

*Takže se mohlo stát, že v jedné scéně dělal každý záběr někdo jiný?*

Přesně tak. A většinou to tak bylo.

Vlastně i tohle pro mě bylo zvláštní, protože člověk by raději dělal celou scénu sám, všechny ty návaznosti a tak dále. Ale někomu zase víc vyhovovalo dělat jen detaily, někomu zase kouře, běhy a tak podobně. Takže se pracovalo takhle.

*Kromě tebe pracovalo na filmu ještě několik animátorek — a záměrně používám femininum, protože v pražském studiu na filmu pracovaly jen ženy. To byl záměr?*

Ne, nebylo to tak. A ve Francii měli i animátora, ty přípravné posingy také dělal myslím kluk. Takže to byla spíš náhoda, i když je pravda, že na tu malbu mají odvahu asi vážně spíš holky, asi jim nějak

sedí. Tady v Praze jsme měli celkem pět stolů, střídalo se nás tu celkem pět až sedm, někoho jsme měli i jen na pár záběrů, ve Francii bylo myslím také pět animátorů, v Německu asi dva.

*Nevím, jestli to byla výhoda, anebo nevýhoda, nicméně ty už jsi v každém případě do celého projektu přišla se silnou zkušeností s malovanou animací. Jak se ale popasovaly ostatní animátorky s technologií, se kterou se setkaly třeba úplně poprvé? Bylo to pro ně složitější, nebo naopak jednodušší, protože snáze přijaly limity nastavené konkrétními podmínkami tohoto projektu?*

Já jsem asi mohla ze začátku využít své dřívější zkušenosti, ony asi musely víc hledat. Když jsem ale přemýšlela, kdo v týmu bude, tak jsem hledala vždy někoho, o kom jsem tušila, že má spíš dynamičtější kresbu, že je schopen malířského způsobu práce. Takže to byla třeba Polina Kazakova, která už měla i zkušenost s malbou, přestože trochu jiného charakteru. Nakonec bylo docela zajímavé to sledovat, protože někdo byl třeba šikovný, ale méně se mu chtělo poslouchat režijní připomínky, zatímco někdo byl spíš pokornější. Takže to bylo i o povaze, o tom, jak je kdo schopen přijímat pokyny. Každopádně se na tom všichni hodně naučili, ale nebylo to lehké. A určitě to nebylo lehké ani pro Florence, která dosud dělala také jen autorské filmy, takže jsme se ji snažily chápat. Ale vyjádřit něco niterného často nebylo v komunikaci na dálku úplně jednoduché, navíc ještě mezijazyčně. Ale vůle byla, takže se nakonec vše podařilo.

*Jedna z animátorek se mi už během natáčení zmiňovala o radě, kterou jí Florence Miaillhe dávala: „Dělejte to srdcem.“ Jen si říkám, že těch srdcí tu bylo docela hodně.*

To určitě bylo. A vlastně celou dobu člověk hledal ten klíč k tomu, aby poznal, co je vlastně správně. Asi by hodně ulehčilo, kdyby — a to odvozuji i ze zkušenosti s přípravami jiných filmů, hlavně kreslených — byl k dispozici dobrý animatik, který by byl opravdu hodně prokreslený. Nemusely bychom se pak dohadovat, co se v každém záběru vůbec odehraje. I když se řekne, že má někdo sedět s opřenými zády, tak si to každý představí jinak. A někdy třeba podle Florence nebylo nejlepší ani to anatomicky nejsprávnější, ale spíš to, jak ona to cítila. Takže tam jsme se občas dohadovaly nad tím, že se nám něco zdálo správně, ale Florence si to představovala jinak. Takže bylo třeba najít tu správnou cestu.

*A měla bys konkrétní příklad toho, jak jste takovou cestu našly, když došlo k nějakému rozporu a některé srdce v Praze to cítilo jinak než srdce Florence, které bylo přes půl Evropy od vás?*

Florence měla nakonec vždy jasné právo veta. Dokonce bych řekla, že předem jsem očekávala větší míru svého vkladu. Prostor pro nějakou diskuzi tam ale nakonec moc nebyl. Obvykle to Florence nějak chtěla a bylo fajn, když se podařilo ujasnit, jak přesně. Očekávala jsem, že každého člověka, který na tom pracoval, vytěží víc, ale na tom celovečerním filmu, jak byl nastavený, to bylo obtížné. Proto — jak už jsem taky říkala — kdybych chtěla dělat svůj celovečerní film malbou na skle, tak jedině v případě, že najdu nějaké opodstatnění v tom, že by na něm pracovalo více lidí. Jsem ráda, že to všechno dopadlo dobře, myslím si, že počin je to obrovský, že se na tom všichni strašně moc naučili, ale bylo to zároveň hodně o trpělivosti a o tom, že do toho všichni z nás chtěli něco vložit, protože to nebyla lehká práce.

*To už jsi hezky přešla k otázce, kterou jsem si nachystal na závěr. Dokázala bys říct, jak tě zkušenost z filmu PŘES HRANICI ovlivnila pro tvou další autorskou práci? Jsou to třeba právě úvahy nad možnostmi pro tvůj vlastní celovečerní film?*

To určitě, ale jsou to takové spíš chimérické úvahy, protože formát krátkého filmu mě absolutně baví a absolutně mě naplňuje.

*Tomu rozumím a když tě poslouchám, tak bych vlastně docela chápal, pokud by se tahle zkušenost pro tebe stala argumentem, proč se do celovečerního filmu nepouštět.*

Jak říkám — abych to případně dělala tím způsobem jako Florence, tak to ani náhodou. Já totiž vím, že kdyby Florence ten film dělala sama, tak ona by si každý jeden záběr udělala lépe. A nemyslím tím nějak objektivně lépe, ale lépe sama pro sebe — tak, aby s ním byla spokojená. A to je to neštěstí.

Já, když teď budu dělat papírkovou animaci [seriál SŮVA Z NUDLÍ, pozn. red.], tak protože jsem ji nikdy nedělala, vezmu si k sobě animátora a on to naanimuje určitě lépe, než bych to naanimovala já. Ale u té malby na skle, která je taková specifická, tam je to pro autora hrozně těžké být výtvarníkem a zároveň to někomu svěřit a pak chtít tu koncepci takovou, jakou si sám vymyslel. Proto mi ta technologie pořád připadá vhodnější pro krátký autorský film. Zároveň to na mě určitě mělo velký vliv v tom, že film, na kterém teď pracuju, vůbec nemá spoustu postav, jako to bylo u Florence. Snažím se také o uvěřitelný, ale vůbec ne o realistický pohyb. A ani ne o realistické výtvarno. V mnoha ohledech jsem si u toho filmu řekla, kterou cestou nejít. A možná že právě k tomu realismu bych jinak už malinko tíhla, jednak po zkušenosti se STROMEM a jednak i díky tomu, že člověk postupně získává určitou sebejistotu v té malbě a v tom, co už s ní dokáže. Třeba bych to vyplávala právě v tomhle směru, ale tohle pro mě byla taková stopka, že tudy ne, že chci jít spíš směrem k fantazii a k určité formě stylizace.

**Matěj Forejt**