

Kino Světozor

- 10.00** Staré pověsti české (Režie Jiří Trnka, Československo 1952, 91 min)
12.00 Krátký film B
14.00 Podivuhodné příběhy (mezinárodní soutěž celovečerních filmů pro dospělé, režie Raúl Garcia, Lucembursko, USA, Španělsko, Belgie 2014, 73 min)
15.30 Program porotkyně Niki Lindroth von Bahr
17.00 Posedlý (mezinárodní soutěž celovečerních filmů pro dospělé, režie Sam Conflictivos, Španělsko 2014, 83 min)
19.00 Malý pán (Radek Beran, Česká republika, Slovensko 2015, 83 min)
20.30 Švédský animovaný dokument
23.30 Půlnoční animace: Sex a tělesnosti

Divadlo J. K. Tyla

- 09.30** Krátký film A
11.00 Československé animované reklamní filmy z let 1957–1967
13.00 Ufajr vs. Petr Skoumal
15.00 VAF: Vyhlášení vítězů
19.30 Game Day: Vyhlášení české hry roku 2014
21.00 Andrea Martinogni: Masterclass

Loutkové divadlo

- 10.00** Interaktivní animace / Hravouka, Lesokraj, Anim 2.0 (prezentace)
12.30 Tvorba kooperativní hry ibb & obb / R. Boeser
14.00 Works in Progress (Hmyz, Srdce věže, Velká dobrodružství Rosy a Dary)
16.30 Lukáš Skalník: Prezentace studia Eallin (program porotce)
18.30 ČT vs. Loom on the Moon / D. Špaček, M. Hejl
20.30 Maďarské videoklipy a nenarativní filmy (kurátorský výběr Anny Idy Orosz)

Sál České televize (Roháč)

- 08.30** Večerníček 50: Černobílá je krásná
10.30 Večerníček 50: Nové nej...
13.00 Cesta do říše krále pírek (mezinárodní soutěž celovečerních filmů pro děti, režie Esben Toft Jacobsen, Dánsko, Švédsko 2014, 80 min)
15.00 Svět broučků (Pocta Vlastě Pospíšilové)
17.00 Game Day: Autorské hraní I.

Schwarzenberský sál

- 11.00** Artyčok TV uvádí: Charakter
13.00 Animace ve službách vědy (prezentace audiovizuálních projektů Akademie věd)
14.30 Game Day: Indie Menu / J. Dvorský
16.00 Street animace I.
18.00 Studentský film C
20.00 Ztracený případ (režie Roman Štětina, Česká republika 2014, 58 min)
21.30 25 let české animované reklamy

Masarykovo náměstí

- 21.00** Velká šestka (Don Hall, Chris Williams, USA 2014, 108 min)

Klub Beseda

- 21.30** Kyklos Galaktikos
22.30 Vložte Kočku
23.30 DJ Gadjo

Stáhněte si do svého chytrého telefonu festivalovou aplikaci Anifilm 06 a sledujte program i novinky kdykoliv a kdekoliv!

ANIFILM 06

Hlavní partner



SKUPINA ČEZ

Hlavní mediální partner

Česká televize

Za finanční podpory



státní fond kinematografie



Hostitelé



Pořadatelé



Festivalový deník vydává a tiskne Anifilm jako příležitostnou tiskovinu k festivalu Anifilm 2015.

Autoři textů: Malvína Toupalová, Miroslava Janičatová, Midhat „Ajan“ Ajanović
Korektury: Jaroslav Balvín
Překlady: Lukáš Wicha
Komiks: Jan Saska
Design: Jan Šimsa

Tisk Festivalového deníku zajišťují stroje EPSON RIPS. IT vybavení festivalu zajišťuje ARGON systems Třeboň.



ANIFILM 06

Co je švédský Animadoc

V rámci oslav 100 let švédské animace představujeme letos i proslulý švédský animovaný dokument, pro který se vžil název *Animadoc*. V roce 1997 byl na festivalu v Lipsku promítán výběr šesti snímků, ve kterých se prolínaly dokumentární záběry s animací. Otto Alder tehdy přišel s tímto označením. Ačkoliv animace byla v dokumentu použita už mnohem dříve, představovaly tyto hybridy novou formu uměleckého vyjádření. Počátek zájmu o animované dokumenty ve Švédsku sahá do osmdesátých let minulého století, ale až s přelomem tisíciletí se dostaly skutečně do popředí. V pátek a neděli promítáme výběr těchto animovaných dokumentů.

Švédsko (1996) od Magnuse Carlssona je jedním ze zástupců rané plastelínové animace. Pracuje se zvukem z předtočených rozhovorů, kde řada švédských občanů s humorem i poněkud ostřeji glosuje různá témata. *Úkryt* (2002) je prvním ze série tří 3D animovaných dokumentů, zabývajících se tématem lidských práv, od Hanny Heilborn a Davida Aronovitsche. *Nenarozený* (2014) je překrásně animovaný autobiografický film mladé autorky Åsy Sandzén. Za použití 2D i 3D animace nám hlavní hrdinka odhaluje své pocity smutku a vzteku poté,

co přišla o své nenarozené dítě. Ve světě animovaného dokumentu je poslední dobou velmi známé jméno Jonas Odell. Švédský režisér mísí různé animační techniky s dokumentárními záběry a příběhy ze skutečného života. Promítneme si jeho filmy *Lži* (2008) obsahující tři zpodobnění, *Nikdy jako po-*

prvé! (2006), zachycující vzpomínky čtyř lidí, kteří líčí své „poprvé“, a *Tussilago* (2010), kde Odell změnil svou dřívější metodu a nechal jednu osobu, švédskou ženu, vyprávět svůj příběh.

Nikdy jako poprvé (režie Jonas Odell)



Tipy na dnešní den

Nevšedním zážitkem bude dnes koncert **Ufajr vs. Petr Skoumal**. Post-rocková formace přetaví melodie klasika večerníkové hudby v ojedinělé vystoupení. Ve 13.00 v Divadle J. K. Tyla

V jaké fázi jsou připravované české a slovenské animované projekty včetně **Hmyzu** režiséra Jana Švankmajera? To se dozvíte na dnešních Works in Progress od 14.00 v Loutkovém divadle.

Česko-slovenskou celovečerní novinku **Malý pán** vytvořenou jako klasický (voděný) loutkový film, který koprodukovala ČT, můžete vidět od 19.00 v kině Světozor.



NEZkreslená věda

Tvořím na základě asociací myšlenek

Dnes přinášíme rozhovor s kanadskou porotkyní Michèle Cournoyer o jejím posledním filmu *Soif*, který vytvořila náročnou technikou kresby inkoustem na papír. K této technice se autorka, která tvoří především ve spolupráci s *National Filmboard of Canada*, vrátila již počtvrté.

Co stálo za vznikem vašeho posledního filmu *Soif*?

V roce 1984 jsem měla pronajatý pokoj v domě Clauda Jutra. Jednoho dne jsem mu ukázala storyboard svého projektu animovaného filmu. Jmenoval se *SWAF* a byl o alkoholovém deliriu. Hlavním hrdinou byl tehdy muž, který pije svůj život. Během přibližně tří měsíců jsme kreslili a psali společně. *Soif* z roku 2004 už je ale jiný projekt. Hlavní postavou se stala žena, která upíjí jediného diváka svého filmu a zároveň muže svého života... alkohol.

O svých filmech často mluvíte jako o autofikci. Co to pro vás znamená?

Není snadné to vysvětlit. Je to jako kdybych režírovala sama sebe v němém filmu, bez dialogů. Pomocí obrazů animuji sebe sama, to znamená, že promítám své tělo, svou ruku, svůj štětec na papírové plátno. Stávám se tou ženou, která se na plátně objeví, a vyprávím její příběh.

V minulosti jste pracovala různými technikami. Proč jste pro *Soif* zvolila techniku kresby inkoustem na papír?

Soif je můj čtvrtý film realizovaný touto technikou. Charakterizuje ho velmi střídá estetikou, jednoduchá černá linie, jen gesto a dotek štětce. Černou barvu pro zná-

zornění vína jsem zvolila proto, aby mohl hrát hlavní roli alkohol. Dává mi smysl, že v kresleném filmu může být alkohol černým inkoustem, který zalije list papíru a všechno ostatní pod ním zmizí. Ve filmu je víno černé. Je černé v hlavě té malé dívky i v hlavě zamilovaného páru. Alkohol totiž zalévá mozek, je to, jako by se mozek opravdu topil v tekutině. Tvořím hodně na základě asociací myšlenek. Když dělám film, nosím jeho námět pořád v hlavě, takže se mi hlava plní nápady, a ty jsou černé jako inkoust. Tím se dostáváme zpátky k inkoustu, který představuje alkohol, a tím k alkoholu, který mám pořád v hlavě... Kruh se uzavírá. Když kreslím na papír, mám velmi intimní vztah s inkoustem, s papírem i příběhem, který ve mně vzniká.

Váš způsob práce jistě vyžaduje flexibilitu, pokud jde o produkci, a to i ze strany vašich spolupracovníků...

Vyžaduje silnou víru. Realizace takového filmu, jakým je *Soif*, je dlouhý proces rozkladu a nového skládání výtvarného jazyka a animace kreseb. Nikdy dopředu nevím, jak se příběh vyvine, ani jak skončí.



Foto: National Filmboard of Canada

Jak se člověk cítí, když stráví tři roky prací na takovém filmu, jako je *Soif*?

Spotřebovala jsem mnoho lahviček inkoustu, vytvořila tisíce kreseb, pokaždé v tolika různých verzích, jako kdybych byla pod vlivem nějaké drogy. Snažím se od nich odstříhnout, ale dodnes se mi některé obrazy objevují ve snech. Když se nyní dívám na kresby z filmu, slyším k nim zvukový doprovod. Vracím se nad hladinu, vyplouvám z tohoto příběhu ven.

Připravte se, začíná Game Day

V rámci festivalu proběhne 8.–9. května **Game Day**, který je určen příznivcům a tvůrcům virtuální zábavy. Ti budou moci během prvního dne potkat Richarda Boesera, který přiblíží proces tvorby své první hry *ibb & obb*, anebo Jakuba Dvorského ze studia Amanita Design, jenž diváky seznámí s vizuálně zajímavými hrami poslední doby. 9. května se diváci mohou těšit na Anderse Gustafssona a jeho přednášku o téměř dokončené hře, kterou vyrobil z každodenních materiálů.

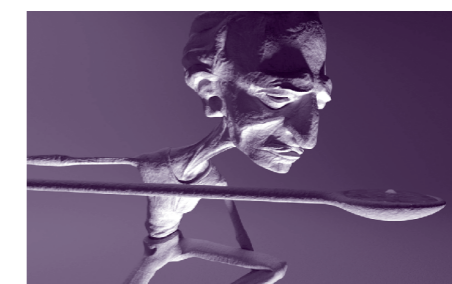
V průběhu těchto dvou dnů máte rovněž možnost vyzkoušet si nezávislé hry, poznat jejich tvůrce anebo se přihlásit do workshopu pro výtvarníky.

Vstup je na celý program zdarma a bez akreditace.

www.gameday.cz

Kam s dětmi

I dnešní Anifilm nabídne spoustu programů pro děti. Tradičně na ně v Sále České televize (Roháč) čeká *Večerníček*. Tentokrát to budou dva výběry – nostalgický program *Černobílá je krásná* v 8.30 a následně v 10.30 naopak novější pohádky v pásmu *Nové nej...* Kulturní *Broučky* Vlasty Pospíšilové pak promítáme od 15.00. Starší děti se ale mohou přijít podívat i do kina Světozor, kde uvidí v 10.00 Trnkovy *Staré pověsti české*. Od 19.00 pak uvádíme v tomtéž kině československou loutkovou novinku *Malý pán*, kterou natočil režisér a loutkoherec Radek Beran.



Prezentace studia Eallin

Eallin znamená „život“

Zveme vás dnes od 16.30 do Loutkového divadla. Právě tam představí jeden z letošních porotců, Lukáš Skalník, slavné české studio Eallin, které spoluzaložil. Spolu s výkonným kreativním ředitelem Berniem Rouxem vás provedou některými z největších úspěchů patnáctileté historie studia. Vysvětlí a rozeberou některé ze svých projektů a poskytnou tak vhled do mnoha aspektů komerční reklamy, ale také pro-bono děl a krátkých filmů. K dnešnímu dni se studio Eallin podílelo na více než 500 animovaných projektech od televizních reklam, hudebních klipů, PSA animací po krátké filmy. Slovo „Eallin“ znamená život – a v tomto duchu se nese filozofie studia.

100 let švédské animace: léta sedmdesátá, osmdesátá, devadesátá

I přes finanční škrty, které postihly švédskou televizi v sedmdesátých letech, vznikalo v tomto období velké množství filmů pro děti. Tehdy započal kariéru jeden z nejlivnějších švédských animátorů, Johan Hagelbäck. Jeho roztodivné filmy dodnes baví jak děti, tak i dospělé. Podílel se na několika krátkých seriálech pro děti a mnoho práce odvedl na dětských programech švédské televize. Kromě práce na filmech pro děti má na kontě také poměrně osobní a rozmanité filmy pro dospělé publikum.

V osmdesátých letech vystoupila celá řada autorek, bojujících ve švédské animaci za pohlavní rovnoprávnost. Stejně jako v jiných kulturách, i ve Švédsku prokázaly animátor-

ky sklony k experimentům a použití jiných technik než celuloidové animace. Zvláštní místo mezi těmito autorkami patří Birgittě Jansson. Jejím největším úspěchem je první švédská plastelinová animace, třináctiminutový snímek *Domov důchodců* (1981). Animace v něm oživuje konverzace, kde se lidé dělí o své životní příběhy, nahanané v domově důchodců. Talentovaná Birgitta Jansson si velmi dobře uvědomovala, že plastelinová animace umožňuje velkou elasticitu a flexibilitu postav a jejich končetin stejně tak, jako nabízí mnohem větší škálu výrazů v obličejích. Bohužel zemřela příliš brzy. Její film však znamenal počátek dalšího typického žánru švédské animace – animovaného dokumentu.

V roce 1996 se v rámci švédské animace odehrála velmi významná událost. Univerzita umění, řemesel a designu Konstfack ve Stockholmu se v malém městě jménem Eksjö rozhodla založit katedru animace. Za celým projektem stojí Stig Lasseby a od roku 1999 také Witold Nowak. Kromě vzdělávacích aktivit se katedra věnuje také výzkumu, pořádá konference a semináře, organizuje festival animace, založila regionální centrum pro podporu filmu a animace, vysílá studenty pracovat po celém světě a vydává *Animagi*, časopis animačních studií. Nejdůležitější je ale fakt, že katedru absolvovalo více než 120 studentů, kteří měli navždy změnit švédskou animaci.

Pokračování v příštím čísle

Midhat „Ajan“ Ajanović

