

ANIFILM

INTERNATIONAL FESTIVAL OF ANIMATED FILMS

INDUSTRY PROGRAM

2. – 7. KVĚTNA 2017

2nd – 7th MAY 2017



Anifilm
Business **Bistro**



INDUSTRY PROGRAM / INDUSTRY PROGRAMME 3. – 7. května / 3rd – 7th May

Středa, 3. 5. / May 3, Wednesday

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall

14.30–15.30

Pavla Janoušková Kubečková, Tomáš Hrubý:

Prezentace nutprodukce | Presentation of nutprodukce

16.00–17.00

Chiara Magri: Italská výtvarná (neo-piktoriální) animace | Consequences of Italian Pictorial Animation

17.30–18.30

O. Catherin, A. Addison, M. Vandas:

VAF představuje – Jak financovat krátký film z místních zdrojů | VAF Presents – How to finance a short film from your local fund?

18.30–19.30

Réka Temple:

VAF představuje – Cinemon Entertainment | VAF Presents – Cinemon Entertainment

Čtvrtek 4. 5. / May 4, Thursday

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall

10.30–11.30

Alice Krajčirová:

Divák jako hlavní postava i režisér narativu budoucnosti | The viewer as the protagonist and director of the narrative of the future

12.00–13.00

Sylvia Poláková:

Videomapping | Video Mapping

13.30–14.30

Jiří Žára: Technické prostředky pro rozšířenou a virtuální realitu | Principles for augmented and virtual reality

15.00–17.00

Works in Progress

Jaromír Kallista: Hmyz | The Insects (CZ)

Martin Kotík: Hurvínek a kouzelné muzeum | Harvie and the Magic Museum (CZ)

Robert Jaszczurowski, Łukasz Kacprowicz: Squeek (PL)

Petr Vachler: Tajemství a smysl života | The Mystery and Meaning of Life (CZ)

Johannes Schiehl: Der Papierene | The Paperman (AT)

17.30–18.30

Jiří Fligl: Cartoon Network – Tvůrčí svoboda a autorství v televizní animaci | Cartoon Network – Creative freedom and authorship in television animation

Pátek 5. 5. / May 5, Friday

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall

11.30–12.30

Eliina Vartiainen:

Umění v nereálném světě | Art in the unreal world

13.00–14.30

Bohdana Kerbachová:

Petr Skala – Od celuloidu k pixelu | Petr Skala – From celluloid to pixel

14.30–15.30

Matěj Mráz, Jakub Bareš:

Autorské hraní – Ylands – Hra uvnitř hry | Original Gaming – Ylands – Game within a game

16.00–17.30

Barbara Slade: Od hraní na bendžo k psaní scénářů | From banjo player to screenwriter

18.30–20.00

Stéphane Aubier: Masterclass

Sobota 6. 5. / May 6, Saturday

Zlatá hvězda / Zlatá hvězda Hotel

10.00–11.00

Matouš Márai: Lipa Learning—Pět let vývoje her pro děti | Lipa Learning – Five-year development of children's games

11.00–12.00

Michael Frei: Hratelné animace | Playable animations

13.00–14.00

François Alliot: Ať žije král – psaní scénáře pro Reigns | Long live the king – writing Reigns

14.30–15.30

Luke Whittaker: Umění a řemeslo – Jak State of Play ručně tvoří herní světy | Art and Craft – How State of Play build videogame worlds by hand

Divadlo J.K.Tyla / J.K. Tyl Theatre

16.00–17.30

Přátelské setkání s Adamem Elliotem | Fireside with Adam Elliot

Zlatá hvězda / Zlatá hvězda Hotel

16.00–17.00

Věra Mezuláníková, Martin Jůza: Animovaný seriál Škarohlídi – to nejhorší z Česka | Animated series Škarohlídi – The worst of Czechia

17.30–18.30

Jaroslav Stehlík: Autorské hraní – Blue Effect | Original Gaming – Blue Effect

Neděle, 7. 5. / May 7, Sunday

Loutkové divadlo / Puppet Theatre

12.30–13.30

T. Čečka, S. Buček, M. Šidlovský: Autorské hraní – Legion 1917 | Original Gaming – Legion 1917

13.30–14.30

Lukáš Kunc: Indie Menu – Počítačové hry krásné a chytré | Indie Menu – Beautiful and smart computer games

Workshopy / Workshops

Barbara Slade:

Scenáristický workshop | A Writing Workshop

František Týmal, Jan Kulka:

Prezentace workshop | Presentation and

Workshop Miloš Tomič:

Mockuanimace | Mockuanimation

Jakub Pinkava, Adam Martinec: 360° – 101

ČEZ Škola animace | ČEZ School of animation

Út-So / Tue-Sat 9.30–16.30

Ne / Sun 9.30–13.00

PROGRAM BUSINESS BISTRA / BUSINESS BISTRO PROGRAMME 4.–5. května / 4th – 5th May

4. 5. / 4th May

Prezenční sál BB / Presentation Hall BB

10.00–11.00

Zahájení / Opening

Daniela Staníková, Marek Toušek, Martin Kotík

Úvodní slovo Kreativní Evropy a zástupců ASAFu s ohledem na výstupy Mapování oboru animované tvorby v České republice / Opening Speech by representatives of Creative Europe and ASAF recapitulating the results of the Mapping of the animation industry in the Czech Republic

11.00–12.00

Pavel Dobrovský

Komentovaná prohlídka po účastnících BB / Guided tour of the BB participants

12.00–12.30

Brainz VR / Štěpán Kleník, Jan Brukner

Jak se dělá projekt, který nikdy nikdo nedělal? / How to carry out a project that has never been carried out before?

12.40–13.10

Etnetera Group / Marek Kulkovský

Vánoční VRnisáz – zážitek z virtuální reality jako dárek / Christmas VR Opening – Virtual reality experience as a gift

13.20–13.50

DVR Labs / Michal Berlinger

Představení studia a VR hry Blue Effect / Presentation of the studio and their VR game Blue Effect

14.00–14.30

AV MEDIA / Jan Buriánek

Systém optického snímání pohybu nejen pro zábavní průmysl / Optical motion capture system not only for the entertainment industry

14.40–15.10

UTB / Lukáš Gregor

Představení Ateliéru Animované tvorby a projekce studentských filmů / Presentation of the Studio of Animation and screening of student films

15.20–15.50

FAMU / Michaela Pavlátová

Představení Katedry animované tvorby a projekce studentských filmů / Presentation of the Department of Animation and screening of student films

16.00–16.30

UMPRUM / Zuzana Bukovinská

Představení ateliéru Filmové a televizní grafiky a projekce studentských filmů / Presentation of the Studio of Film and TV Graphics and screening of student films

16.40–17.10

ZČU / Jiří Bárta

Představení Ateliéru animované a interaktivní tvorby a projekce studentských filmů / Presentation of the Studio of Animation and Interactive Art and screening of student films

17.20–17.50

OSU

Projekce studentských filmů Katedry intermédií / Screening of student films from the Department of Intermedia.

5. 5. / 5th May

Prezenční sál BB / Presentation Hall BB

10.00–10.30

Kreativní Evropa – MEDIA / Creative Europe – MEDIA / Daniela Staníková

Podpora herního a animačního průmyslu z programu Kreativní Evropa / Support of the gaming and animation industry within the Creative Europe programme

10.40–11.10

Anomalia / Marek Toušek

Případové studie projektů krátkých filmů a her jakou součástí profesního vzdělávání / Case studies of short film and game projects in professional education

11.20–11.50

Wietrack Softwork / Tomáš Větrovský

Věda (počítačovou) hrou: Amatérský vývoj počítačových her poznamenaný přírodními vědami / Science in (computer) games: Amateur game development influenced by natural sciences

12.00–12.30

KLUCIVESPOLEK / Jan Švarc, Jiří Novák

Prezentace animačního studia

Presentation of the animation studio

12.40–13.10

VOŠG a SUŠG / Tomáš Gryc

Představení nového studijního oboru Herní tvorba / Presentation of new study programme Game Development

13.20–13.50

ČVUT / David Sedláček

Představení Katedry počítačové grafiky a interakce / Presentation of the Department of Computer Graphics and Interaction

14.00–14.40

Intel Corporation / Jaroslav Petráš, Ladislav Dyntar

Budoucnost VR v e-sportu a využití moderních technologií / The future of VR in e-sport and modern technologies

14.50–15.20

Circus Atos / Barbora Podhorská

Vývoj hry Under Leaves / Development of Under Leaves

15.30–16.00

Studio ZVON / Aurel Klimt

Uvedení celovečerního loutkového filmu Lajka / Presentation of the puppet feature film Lajka

16.10–16.40

BareBear Animation Studio / Radovan Surý, Marcel Legindi

Geneze animovaného seriálu pro dospělé Mrazivá tajemství / Development of the Chilling Mystery series for grown-ups

Pavla Janoušková Kubečková, Tomáš Hrubý: Prezentace nutprodukce Presentation of nutprodukce



Originální loutkový „velkofilm“ *Až po uši v mechu*, kultovní a v Cannes uvedené *Pandy* Matúše Vizára, úžasný pilot zatím nerealizovaného *Večerníčku* *Brumlík* a *Animuk*, Český lev za nejlepší studentský film *Graffitiiger*, zjevení jménem *Anatomie Pavouka* nebo třeba *Hořící keř* a seriál *Pustina*... Co mají všechny tyto projekty společného? Stojí za nimi produkční společnost nutprodukce. Jak si své projekty vybírá, které nyní připravuje, na co se chystá? To prozradí zakladatelé společnosti Tomáš Hrubý a letošní porotkyně Pavla Janoušková Kubečková.

The original “big short” *Deep in Moss* with puppet animation; Matúš Vizár’s iconic *Pandas* screened at the Cannes Festival; an astonishing pilot of the TV bedtime story *Brumlík* and *Animuk*; *Graffitiiger*, which was awarded the Czech Lion for best student film; a sensation called *Mr. Spider’s Anatomy*, or, for instance, *Burning Bush* and *Wasteland*, a TV show... What binds all these projects together? It is nutprodukce, the production company behind them. How does it select its projects? What projects are currently underway? What are its plans for the immediate future? The answers to these questions and more will be given by the company founders, Tomáš Hrubý and Pavla Janoušková Kubečková, member of this year’s jury.



Pavla Janoušková
Kubečková

Tomáš
Hrubý

Kdy: 3. května, 14.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 3, 14.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (🎧)

Chiara Magri:

Italská výtvarná (neo-piktoriální) animace Consequences of Italian pictorial animation

Současné italské animované krátké filmy bezpochyby sdílejí některé typické rysy a inspiraci. Sjednocující prvek vlastní autorské tvorby dělá z každého filmu ryzí umělecké vyjádření. Důležitou úlohu sehrála díla Gianluigiho Toccafonda a Ursuly Ferraraové. V šedesátých a sedmdesátých letech minulého století tvořili převážně v Miláně nápaditá díla plná společenské satiry. V devadesátých letech však jejich tvorba znenadání sloučila animaci s malbou a filmovým jazykem. Více než jen přímým estetickým vlivem se tak stala silným a inspirativním podnětem k použití animace jakožto flexibilního a odvážného média pro osobní umělecké vyjádření. Toccafondo pochází ze školy v Urbinu, která stála u zrodu „nové vlny,“ kterou Bendazzi nazývá neo-piktoriální.

Contemporary Italian short animated films undoubtedly share some characteristics and inspirations. The common, difficult condition of self-production makes each film a result of expressive urgency, of sincere authenticity. The works of Gianluigi Toccafondo and Ursula Ferrara had a strong impact, as well. After the production of the 60s and 70s, developed mainly in Milan within the field of innovative cartoon and social satire, in the 90s their films suddenly immersed animation in painting and in film language. They have been – more than a direct aesthetic influence – a strong, inspiring incentive to practice animation as a flexible and challenging medium for personal artistic expression. Behind Toccafondo we find the art school of Urbino, which nurtured much of the “new wave” that Bendazzi defines as neo-pictorial.



Kdy: 3. května, 16.00

Délka trvání: 60 min

Kde: Schwarzenberský sál

Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 3, 16.00

Duration: 60 min

Where: Schwarzenberg Hall

Language: EN / CZ (🎧)



Chiara
Magri

Olivier Catherin & Abigail Addison & Martin Vandas: Jak financovat krátký film z místních zdrojů How to finance a short film from your local fund



**VISEGRAD
ANIMATION
FORUM**

Rostoucí evropská síť regionálních filmových fondů Cine-Regio dnes zastupuje 43 regionálních filmových fondů z 12 členských zemí EU, Norska a Švýcarska. Její členové se věnují celé řadě subvenčních projektů a služeb pro animované produkce, a podporují tak film v jednotlivých zemích. Jaké projekty cílí na podporu krátkých filmů? Kde sehnat prostředky na jejich výrobu? Jak regiony ve Velké Británii a Francii podporují animaci? Vztahuje se tato pomoc i na koprodukcí? Pozvali jsme zkušené producenty Oliviera Catherina, Abigail Addisonovou a Martina Vandase, aby pohovořili o regionálních podpůrných programech zaměřených na animované projekty.

The Cine-Regio European network of regional film funds in Europe is continuously expanding and today represents 43 regional film funds from 12 EU Member States, in addition to Norway and Switzerland. The members exhibit a range of support schemes and services for animation productions which aim to support film culture in their countries. What are aid schemes for production of short films? Where can one look for budgets for production of shorts? How do regions support animation in the UK and in France? Does it apply to co-productions? We invited experienced producers Olivier Catherin, Abigail Addison and Martin Vandas to a panel about other than national level support for animation projects.



Olivier
Catherin



Abigail
Addison



Martin
Vandas

Kdy: 3. května, 17.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 3, 17.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: EN / CZ (🎧)

Réka Temple: Cinemon Entertainment

Cinemon Entertainment je oceňované animační studio, které využívá své rozsáhlé zkušenosti nasbírané během více než dvaceti let. Vybudovalo si reputaci jako tvůrce kvalitních animovaných filmů pro děti, televizních seriálů, aplikací a reklam. Cinemon byl založen v roce 1994 jakožto animační studio napojené na mnichovskou společnost TVLoonland AG a během let se podílelo na tvorbě více než 15 000 minut animovaných projektů včetně 7 celovečerních filmů a stovek epizod televizních seriálů v koprodukcii s největšími hráči v Kanadě, USA, Německu, Francii či Švédsku. Filmografie vedení studia čítá také tituly jako například *Babar král slonů*, *Pettson a Fiškus*, *Královna slunce*, *Felix*, *The Wumblers* a další severoamerické a evropské produkce.

Cinemon Entertainment is a multi-award-winning animation studio that has been using great company know-how with a personal touch for more than 20 years. It has established a reputation as a quality provider of children's animation movies, television series, commercials, applications and branding. Cinemon was legally created in 1994 as an animation service company connected to the Munich-based TVLoonland AG and has been involved in the production of more than 15,000 minutes of animated projects, including 7 feature films and hundreds of episodes of TV series in coproduction with the biggest players in Canada, the USA, Germany, France, and Sweden. Cinemon's Executives' filmographies include feature films and series like *Babar*, *King of the Elephants*, *Pettson and Findus*, *Queen of the Sun*, *Felix*, *The Wumblers* and many other titles from Europe and North America.



**VISEGRAD
ANIMATION
FORUM**

Kdy: 3. května, 18.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 3, 18.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: EN / CZ (🎧)



Réka
Temple

Alice Krajčirová : Divák jako hlavní postava i režisér narativu budoucnosti / The viewer as the protagonist and director of the narrative of the future



Film byl od svého počátku určen pasivnímu divákovi, jehož míra participace záležela výhradně na ztotožnění se s danými postavami. Virtuální realita dnes spíše než pouhou observací s odstupem umožňuje hlubší zapojení v rolích samotných „pasažérů“ – hlavních postav v centru dění a rozhodování. Z kameramana se stává mechanický zapínač/vypínač, pozice režiséra se překlopuje spíše v roli tvůrce konceptu, než svrchovatého boha určujícího na co se bude člověk zrovna přesně dívat. S rostoucí intenzitou zážitku má ale tvůrce zároveň v rukách větší zodpovědnost nad duševním zdravím diváka. Jak s takovým údělem naložit?

Since its beginnings, film was intended for a passive viewer whose degree of participation depended solely on his or her identification with its individual protagonists. But today, virtual reality, rather than enabling mere observation from a distance, allows the viewers to act as “passengers” – protagonists in the midst of the events and decisions. The cinematographer becomes a mechanical on and off switch and the director turns into a concept maker rather than being a god who decides what the viewers will see at any given moment. But with the increased intensity of the experience, the author has a greater responsibility for the viewers and their mental health. How do you deal with this?



Alice
Krajčirová

Kdy: 4. května, 10.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 4, 10.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (🎧)

Videomapping – iluze prostorovosti / Video mapping – The illusion of spaciousness

Videomapping vychází z několika zdrojů audiovizuální kultury a ujmá se v různých prostředích. S praxemi jako je architektura, reklama, grafický design, počítačové hry, scénografie, VJing a site specific umění vstupuje do různorodých vztahů. Stává se jejich doplňkovou i fundamentální složkou, rozvinutím a rozšířením, ale může na nich také parazitovat.

Filmová historička a teoretička Sylva Poláková je absolventkou oboru filmová věda na FF UK. Ve své publikační a lektorské činnosti dlouhodobě sleduje vztahy mezi filmem, výtvarným uměním a architekturou převážně v českém prostředí posledních dvou dekad a zajímá ji vliv digitálních technologií v kontextu analogových médií. Je příspěvatelkou magazínů Cinepur, A2, Flash Art. Jako dramaturgyně spolupracovala s řadou festivalů (např. PAF, MFDF Jihlava), působila v distribuční společnosti Artcam a je členkou výzkumné platformy mediabase.cz, která se zaměřuje na výzkum, propagaci a distribuci českého audiovizuálního umění.

Video mapping draws on several sources of audio visual culture and seems to bloom in various environments. It forms diverse relationships with such practices as architecture, graphic design, PC games, stage design, VJing and site-specific installations, becoming their additional as well as fundamental part, development and extension, but occasionally it can behave as a parasite.

Film historian and theorist Sylva Poláková graduated in film studies at the Faculty of Arts of the Charles University in Prague. In her publications and lectures, she focuses on the relations between film, fine arts and architecture in particular in the Czech Republic during the last two decades, and she's also interested in the influence of digital technologies in the context of analogue media. She regularly contributes to the magazines Cinepur, A2 and Flash Art. As a dramaturge, she collaborated with various film festivals (e.g. Festival of Film and Contemporary Art Olomouc and IDFF Jihlava) and she also worked in the distribution company Artcam and is currently a member of the research platform mediabase.cz



Sylva Poláková

Kdy: 4. května, 12.00

Délka trvání: 60 min

Kde: Schwarzenberský sál

Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 4, 12.00

Duration: 60 min

Where: Schwarzenberg Hall

Language: CZ / EN (🎧)

Jiří Žára: Technické prostředky pro rozšířenou a virtuální realitu Principles for augmented and virtual reality



Přednáška nabídne obecný přehled technických možností, které jsou aplikovatelné v prostředích virtuální a rozšířené reality. Představena budou různá řešení a zajímavé aplikace včetně námětů pro praktické využití AR a VR v (blízké) budoucnosti.

Prof. Ing. Jiří Žára, CSc. vede Katedru počítačové grafiky a interakce (DCGI) na Českém vysokém učení technickém v Praze. Katedra představuje největší výzkumnou a vzdělávací složku v rámci počítačové grafiky, virtuální reality, počítačových her a interakce člověka s počítačem napříč všemi univerzitami v České republice. Pravidelně přednáší o algoritmech počítačové grafiky a virtuální realitě na DCGI.

The lecture will provide an overview of technical solutions that are applied in augmented reality and virtual reality systems. Current technological solutions and limitations will be discussed together with possible practical utilization of VR/AR approaches in the (near) future.

Prof. Ing. Jiří Žára, CSc. is the head of the Department of Computer Graphics and Interaction (DCGI) at the Czech Technical University in Prague, the biggest research and educational body for computer graphics, virtual reality, computer games and human-computer interaction across all universities in the Czech Republic. He gives regular lectures on computer graphics algorithms and virtual reality at the DCGI.



Jiří Žára

Kdy: 4. května, 13.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (👂)


When: May 4, 13.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (👂)


Works in Progress – Jaromír Kallista: Hmyz / The Insects

Jan Švankmajer a jeho dlouholetý spolupracovník, producent Jaromír Kallista připravují společně svůj poslední celovečerní film. Do značné míry tento film vzniká za přispění věrných fanoušků z celého světa, kteří ho díky obdivu ke Švankmajerovým průkopnickým animačním postupům finančně podpořili přes crowdfunding. Film je volně inspirovaný hrou bratří Čapků *Ze života hmyzu*, avšak tato hra tvoří jen pozadí vlastního příběhu, který má ve svém vyznění blíže ke Kafkově *Proměně*, než k Čapkům. Režisér, jak vysvětlil, se zaměřil na misantropický rozměr hry, který je i po sto letech více než aktuální: „Můj scénář jen tuto misantropii prohlubuje, tak jako se prohlubuje podobnost člověka s hmyzem a této civilizace s mraveništěm.“

Jan Švankmajer and his long-time producing partner Jaromír Kallista have teamed up to make their last feature-length film. To a great extent this film is being made thanks to the loyal fans of Jan Švankmajer's pioneering stop-motion animation from around the world, who supported him directly through crowdfunding. The film is loosely based on the play *Pictures from the Insects' Life* by the Čapek brothers. The play, however, serves only as a background of the film's story, which is closer to Kafka's *Metamorphosis*. The director, as he himself explained, focused on the misanthropic element of the play, which is more than topical even after a hundred years since the play was first published. "My script only extends this misanthropy, as man is more like an insect and this civilisation is more like an anthill."



Kdy: 4. května, 15.00
Délka trvání: 120 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN ()

When: May 4, 15.00
Duration: 120 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN ()



Jaromír
Kallista

Works in Progress – Martin Kotík: Hurvínek a kouzelné muzeum / Harvie and the Magic Museum



Producent a režisér Martin Kotík (Rolling Pictures) připravuje celovečerní 3D animovaný film *Hurvínek a kouzelné muzeum*, v hlavní roli pochopitelně s Hurvínkem, oblíbenou českou loutkou, kterou před 90 lety vytvořil Josef Skupa. Smyslem celého projektu je přiblížit populární postavu a její rodinku nové generaci diváků.

Hurvínek je bystrý, ale trochu příliš živý kluk s velkou ambicí, a to dokončit poslední úroveň počítačové hry Pán loutek. Kdyby se mu podařilo dostat se do herní Síně slávy, získal by snad konečně pozornost taťuldy, pana Spejbla. Ale dokončení této hry se ukáže být jen začátek skutečného dobrodružství, které dovede Hurvínka, Žeryka a Máničku do zapomenutých sklepů loutkového muzea. Zde Hurvínek aktivuje magický disk a tím oživí všechny loutky, ale také prastarého monstrózního pána loutek Bastora.

Producer and director Martin Kotík (Rolling Pictures) is currently preparing the project *Hurvínek and the Magic Museum*, a 3D animation featuring the beloved Czech puppet Hurvínek, created 90 years ago by Josef Skupa. The aim is to attract a new generation of fans to this popular character and his puppet family.

Harvie is a smart but slightly too lively boy with one ambition – to finish the last level of his computer game. Once in the Gamers Hall of Fame, his preoccupied father, Mr Spejbl, would finally be proud of him. But finishing the game turns out to be only the start of a real adventure that takes Harvie, his dog Jerry and his friend Monica deep into the forgotten realms of the city's old puppet museum. And as Harvie accidentally activates a legendary magic disc, he brings the museum and all its puppets to life along with its ancient and monstrous puppet master!



Martin
Kotík

Kdy: 4. května, 15.00
Délka trvání: 120 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 4, 15.00
Duration: 120 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (🎧)

Works in Progress – Robert Jaszczurowski, Łukasz Kacprowicz: Squeek

Ve fázi developmentu je také projekt Roberta Jaszczurowského, producenta a spoluzakladatele polské produkční společnosti GS Animation / Grupa Smaczneho, a režisérů Łukasze Kacprowicze a Marcina Wasilewského. Nyní pracují na scénáři, návrzích postav a pozadí. Film *Squeek* je jejich celovečerním animovaným debutem a už nyní přitahuje zájem potenciálních distributorů a koproducentů. Vítejte ve Squeeku, podzemním myším světě, který je paralelou ke světu lidí. Zdaleka tu ale není všechno v pořádku, je to totalitní dystopie, které vládne despota Julius Rexus. Většina obyvatel Squeeku je mírná a tichá a smířlivě přijímá tento příšerný stav, nikoli však 12letá Maya, ta nenechá věci jen tak být. Je to příběh o boji za solidaritu, svobodu a... sýr!

Another project in development is being made by Robert Jaszczurowski, producer and co-founder of Polish production company GS Animation / Grupa Smaczneho, and the directors Łukasz Kacprowicz and Marcin Wasilewski. At the moment they are working on the script, characters and backgrounds design. *Squeek* is their first feature animation and it has already received lots of interest from potential distributors and co-producers. Welcome to Squeek, an underground world inhabited by mice, parallel to the human world. But all is not well in Squeek. As our story begins, it's a totalitarian dystopia ruled by a despot named Julius Rexus. While most of the population of Squeek is meek and mild, and accepts the dreadful situation, 12-year-old Maya is not about to let things go. A story about the struggle for solidarity, freedom... and cheese!



Robert Jaszczurowski

Kdy: 4. května, 15.00

Délka trvání: 120 min

Kde: Schwarzenberský sál

Jazyk: EN / CZ (👂)

When: May 4, 15.00

Duration: 120 min

Where: Schwarzenberg Hall

Language: EN / CZ (👂)

Works in Progress – Petr Vachler: Tajemství a smysl života / The Meaning and Mystery of Life



Připravovaný celovečerní projekt Petra Vachlera kombinující hraný, dokumentární a animovaný film. Petr Vachler k tomu říká: „Tajemství a smysl života“ je film, který otevírá jiný pohled na svět, na naše životy, a to jak v maličkostech, tak věcech zdánlivě velkých. Konzumní svět, který se opírá převážně o spotřebu, peníze a moc jen málokdy nabízí jiný vzhled na podstatu života. Zmíněné ‚drogy‘ nás ovládají a stále nabízí nekonečný kolotoč emocí. Co je důležité a ve skutečnosti podstatné pro náš osobní život? Kdo jsme? Na to bychom rádi našli odpovědi od lidí, kteří prošli klinickou smrtí či vidí běžný materiální svět malinko jinýma očima. Pohled na svět z jiného, pro mnohé tajemného úhlu, může být zajímavým osvěžením mysli, otevřením vědomí, možnou transformací.

The Meaning and Mystery of Life is a feature project by Petr Vachler combining live-action, documentary and animated film. Vachler says that “The Meaning and Mystery of Life opens a new perspective on the world and our lives both in details and in seemingly big things. The consumerist world depends mainly on consumption, money and power and only sporadically offers a different take on the meaning of life. We are controlled by the aforementioned ‘drugs,’ which spin an endless merry-go-round of emotions.” What is important and what is actually fundamental for our private lives? Who are we? We would like to find answers with people who experienced clinical death and see the ordinary material world with different eyes. A new, for some also mysterious, perspective can be interesting, refreshing and mind-opening and start a possible transformation.



Petr
Vachler

Kdy: 4. května, 15.00
Délka trvání: 120 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (🗣️)

When: May 4, 15.00
Duration: 120 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (🗣️)

Works in Progress – Johannes Schiehsl: Der Papierene / The Paperman

„Bouřlivý život a záhadná smrt člena rakouského fotbalového Wunderteamu, hráče Matthiasa Sindelara.“ Za dalším připravovaným projektem, tentokrát z Rakouska, stojí Johannes Schiehsl a vídeňské animační studio Neuer Österreichischer Trickfilm. Film se odehrává ve Vídni třicátých let 20. století. Krizí sužované a ideologicky rozdělené Rakousko získá aspoň kus národní identity, když vídeňský Wunderteam vybojuje Středoevropský pohár. V srdci týmu stojí Matthias Sindelar, který navzdory své křehké konstituci lehce překonává své fyzicky silnější soupeře především propracovanou technikou a geniálním smyslem pro humor. Říkají o něm, že je „Mozart ve fotbale“. Doba je však neklidná a Matthias si pozdě uvědomí, že na jeho svět se řítí ničivé změny, jež ho postaví proti soupeři, kterého nelze prostě porazit na fotbalovém hřišti...

“The turbulent life and mysterious death of the Austrian Wunderteam player Matthias Sindelar.” Another project in progress, this time from Austria, is being prepared by Johannes Schiehsl and the Vienna-based animation studio Neuer Österreichischer Trickfilm. Vienna in the 1930s: crisis-ridden and ideologically split Austria regains a piece of its identity: the Viennese Wunderteam become European football champions. At the heart of the team: Matthias Sindelar – who, despite his fragile build, constantly fools his physically superior opponents with his sophisticated technique and ingenious wit, becoming renowned as the “Mozart of Football”. But the times are turbulent and Matthias realizes late that his world is facing devastating changes that confront him with an enemy who cannot simply be beaten on a soccer pitch...



Kdy: 4. května, 15.00
Délka trvání: 120 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 4, 15.00
Duration: 120 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: EN / CZ (🎧)



Johannes
Schiehsl

Jiří Flígl: Cartoon Network – Tvůrčí svoboda a autorství v televizní animaci / Cartoon Network – Creative freedom and authorship in television animation



Během dvaceti let své existence se americká kabelová stanice Cartoon Network stala nevlivnějším hráčem na poli animované tvorby a co do kreativity a uznání zastínila marketingově agresivnější konkurenty Disney Channel a Nickelodeon. Její seriály oslovují nejen děti, ale také představují kultury s mezinárodní fanouškovskou základnou. Přednáška se zaměří na tvůrčí pozadí nejpopulárnějších sérií společnosti jako *Čas na dobrodružství* či *Gumballův úžasný svět* a současně produkce Cartoon Networku a proměny ve směřování stanice zasadí do kontextu trendů seriálové tvorby posledních let.

During its twenty years of existence, American cable channel Cartoon Network has become the leading player in the field of animation and, despite their more aggressive marketing strategies, outshined its competitors Disney Channel and Nickelodeon as far as creativity and recognition are concerned. Its work appeals not only to children, but also attracts international cult followings. The lecture will focus on the artistic background of Cartoon Network's most popular series such as *Adventure Time* and *The Amazing World of Gumball* and will put the changes in the network's artistic orientation in the context of contemporary animation.



Jiří
Flígl

Kdy: 4. května, 17.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 4, 17.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN (🎧)

Elina Vartiainen: Umění v nereálném světě / Art in the Unreal World

O virtuální realitě se mluví jako o nejmocnějším médiu naší doby. Jaké výzvy a možnosti čekají na umělce, kteří chtějí přejít na virtuální realitu a využít své tvůrčí schopnosti v této nové oblasti? Jak začít, když toho o 3D a herních enginech mnoho nevíte? Ukážeme si různé způsoby, jak využít virtuální realitu k zábavě a nechat se inspirovat možnostmi tohoto vysoce imerzního média a jak lze animovat a ilustrovat virtuální prostor.

Elina Vartiainenová je grafička na volné noze, která se věnuje motion graphic designu, herní umělkyně a VJka, která miluje pouliční umění, virtuální realitu, designové hračky a postavy. Pochází z Finska, ale v současnosti žije ve Vídni. Neustále přemýšlí o herních konceptech a jejím cílem je vytvářet vizuálně úchvatné prostorové instalace, které v sobě spojují prvky umění, her a filmu.

Virtual reality has been described as the most powerful medium of our time. What are the challenges and possibilities for artists wanting to make the transition and get creative with VR? How to get started if you're new to 3D and game engines? Let's take a look at different ways to have fun with VR and get inspired by the possibilities of this highly immersive medium and how we could animate and illustrate virtual spaces.

Elina Vartiainen is a freelance motion graphics designer, game artist and a VJ who loves street art, VR and designer toys & characters. She's originally from Finland but lives currently in Vienna, Austria. Her mind is nonstop working on concepts for games and her goal is to create visually striking spatial installations that combine elements from art, games and films.



Elina
Vartiainen

Kdy: 5. května, 11.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 5, 11.30
Duration: 60 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: EN / CZ (🎧)

Bohdana Kerbachová: Petr Skala. Od celuloidu k pixelu / Petr Skala. From celluloid to pixel





Tvorba Petra Skaly se vymyká čemukoli, co se odehrávalo v oblasti československé kinematografie šedesátých až osmdesátých let. V rámci svého experimentování s filmovým médiem se dostal zcela mimo hlavní proud, do sféry výtvarně orientovaného, abstraktního filmu. Při realizaci snímků užíval metodu přímých manuálních zásahů do filmového materiálu a v mnoha případech se obešel i bez filmové kamery. Každé jednotlivé okénko filmu pojímal jako svébytné výtvarné dílo. Během dvacetiletého tvůrčího období, které letošní Anifilm představí, vzniklo více než osmdesát snímků a nespočet jejich variací. V nich se pokoušel odhalit základní rozměry lidské existence, klást si otázky vzniku a zániku, zabývat se vztahem člověka k okolnímu světu i jeho postavením v kosmu. Filmovou tvorbu propojil s principy prastaré alchymie, která je pro většinu z nás kapitolou patřící minulosti. Pro někoho však může představovat způsob stále živého duchovního putování, neměnného napříč stoletími.

Petr Skala's work defies everything that happened in the Czechoslovak film industry between the 1960s and the 1980s. While experimenting with the medium of film, he ventured out of the main stream into the sphere of artistically oriented abstract film. He adopted the techniques of direct animation and manual alterations of the film stock, and in many cases, he did so without using a camera. He perceived each and every frame as a distinct work of art. During a twenty-year period of his career, which this year's Anifilm will introduce, Petr Skala made more than eighty films and countless variations of them. In these films, he tried to uncover the basic dimensions of the human existence, to ask questions on creation and extinction and to explore the relation between humans, their world and its place in the universe. He connected film with the principles of ancient alchemy, which is for many of us a thing of the past. But for some, it may still represent an everlasting spiritual journey unchanged through centuries.



Bohdana
Kerbachová

Kdy: 5. května, 13.00
Délka trvání: 90 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: CZ / EN ()

When: May 5, 13.00
Duration: 90 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: CZ / EN ()

Matěj Mráz, Jakub Bareš: Autorské hraní – Ylands – Hra uvnitř hry / Original Gaming – Ylands – Game within a game

Přednáška o *Ylands* (studio Bohemia Interactive) stručně popisuje vývoj této veselé sandboxové hry, ve které budou moci hráči dělat prakticky cokoli. Hra je zatím ve fázi vývoje, ale hráči už nyní mají možnost předběžného přístupu. Ukážeme náš nejmocnější nástroj – herní editor, v němž si může každý upravit náš low-poly svět podle svých představ, anebo si pomoci něho vytvořit vlastní hru uvnitř hry. Předvedeme jak snadno lze postavit prakticky jakoukoliv stavbu z dosud dostupných stavebních bloků. Prezentující autoři jsou grafici Jakub a Matěj, bude se tedy nejvíce mluvit o grafice a animacích, včetně ukázek. Popíšeme výhody a nevýhody vývoje poměrně rozsáhlé hry v malém týmu.

This lecture about *Ylands* (by Bohemia Interactive) briefly describes the development of this entertaining sandbox game which enables the players to do virtually anything. The game is still in development but players have already been given early access. We will show our most powerful tool – a game editor which enables everyone to modify our low-poly world according to their imagination or create a game within a game. We will demonstrate how easy it is to build practically anything from available building blocks. The speakers will be the game's graphic designers Jakub and Matěj, so the lecture will be focused on graphics and animation and will include demonstrations. We will describe the pros and cons of developing a rather massive game in a small team.



Kdy: 5. května, 14.30

Délka trvání: 60 min

Kde: Schwarzenberský sál

Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 5, 14.30

Duration: 60 min

Where: Schwarzenberg Hall

Language: CZ / EN (🎧)



Jakub
Bareš



Matěj
Mráz

Barbara Slade: Od hraní na bendžo k psaní scénářů / From banjo player to screenwriter



Barbara Sladeová, je jednou z nejvyhledávanějších scenáristek a pedagogů v mezinárodní animaci, která zahájila svou kariéru hraním na bendžo na deštivých londýnských ulicích. Ve své inspirativní přednášce líčí cestu, kterou za tu dobu urazila, a vysvětluje svůj zapálený, ale přesto praktický přístup, který je třeba k vybudování dlouhodobě úspěšné profesní dráhy v prostředí konkurenčního trhu. Podělí se s námi o cenné fity, bude nás provokovat, abychom si zvedli latku, ale především nás bude přesvědčovat, abychom uvěřili, že můžeme přispět ke skutečným změnám.

One of the most sought after writers and teachers in the international animation industry, Barbara Slade began her journey playing her banjo on the rainy streets of London. In an inspiring talk, she shares her journey and provides a passionate yet practical approach of what it takes to build a long running successful career in today's competitive market. Barbara will share some valuable tricks, challenge us to raise the bar higher and more than anything inspire us to believe that we can make a difference.



Barbara
Slade

Kdy: 5. května, 16.00
Délka trvání: 90 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 5, 16.00
Duration: 90 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: EN / CZ (🎧)

Stéphane Aubier: Masterclass

Belgický režisér Stéphane Aubier vytvořil s tandemem s Vincentem Patarem nejen u nás dobře známý celovečerní film *Panika v městečku*, ale i stejnojmennou a dnes již kultovní dvacetidílnou sérii, která filmu předcházela. V rámci této masterclass budou mít diváci jedinečnou příležitost nahlédnout do způsobu práce tohoto tvůrčího dua. Stéphane Aubier ukáže festivalovým návštěvníkům, jak vypadají obrázkové scénáře, náčrty a skici, jak se konstruuji jednotlivé objekty a také, jak vypadají animační testy – zkrátka jak vypadá příprava jedné epizody kultovního seriálu *Panika v městečku*. Zároveň přiblíží režisér i dřívější tvorbu, na které se s Patarem podílel.

Together with Vincent Patar, Belgian director Stéphane Aubier wrote and directed the feature film *A Town Called Panic*, which received international acclaim, and also an iconic twenty-episode series of the same name which served as an inspiration for the film. In his masterclass, participants will have a unique chance to look behind the scenes of the work of this creative duo. Stéphane Aubier will show Anifilm visitors his illustrated scripts, drawings and sketches, how to construct individual objects and also what animation tests look like – in short how an episode of the iconic series *A Town Called Panic* is made. Aubier will also talk about his and Patar's previous projects.



Kdy: 5. května, 18.30
Délka trvání: 90 min
Kde: Schwarzenberský sál
Jazyk: FR / CZ, EN (🎧)

When: May 5, 18.30
Duration: 90 min
Where: Schwarzenberg Hall
Language: FR / CZ, EN (🎧)



Stéphane
Aubier

Matouš Márai: Lipa Learning – Pět let vývoje her pro děti / Lipa Learning – Five-year development of children's games



Vyvíjet pro rodiče nebo pro děti? Mají být hry spíš vzdělávací nebo zábavné? Zajímá vůbec rodiče, co jejich děti hrají? Udrží dítě pozornost déle než pět vteřin? Jsou české děti stejné jako děti z Ruska?

Na žádnou z těchto otázek není jednoduchá odpověď. Lipa Learning již pět let vyvíjí vzdělávací aplikace pro děti předškolního věku. Jaká byla naše cesta?

Matouš Márai v současné době pracuje jako Head of Product ve společnosti Lipa Learning. Od roku 2014 se podílel jako designer a produkční na více než pěti hrách, z nichž dvě byly featurované na App Store. Mezi jeho předchozí zkušenosti patří práce ve společnosti 2K Czech a věčný entuziasmus pro vývoj her.

Should we develop for parents or for children? Should games be rather educational or entertaining? Do parents want to know what games their children play? Is a child's attention span longer than five seconds? Are Chinese children the same as Russian ones?

There is no simple answer to any of these questions. Lipa Learning has been developing educational applications for pre-school children for five years. How do we go about it?

Matouš Márai is currently Head of Product in Lipa Learning. Since 2014, he has worked on more than five games as a designer and production manager; two of them were featured at App Store. Earlier, he worked in 2K Czech. His enthusiasm for developing games is inexhaustible.



Matouš
Márai

Kdy: 6. května, 10.00
Délka trvání: 60 min
Kde: Zlatá hvězda
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 6, 10.00
Duration: 60 min
Where: Zlatá hvězda Hotel
Language: CZ / EN (🎧)

Michael Frei: Hratelné animace / Playable animations

Animátor Michael Frei se spojil s herním vývojářem Mariem von Rickenbachem, aby společně vytvořili interaktivní verzi Freiova krátkého animovaného filmu *Plug & Play*. Michael bude hovořit o transformaci lineárního filmu do hratelného interaktivního zážitku. Na základě úspěchu tohoto projektu založili Mario a Michael v Curychu produkční společnost Playables, kde společně pracují na roztočivých audiovizuálních a interaktivních projektech. Nedávno ohlásili nový projekt, který nese název *Kids*.

Animation filmmaker Michael Frei teamed up with game designer Mario von Rickenbach to develop the interactive version of his animated short film *Plug & Play*. Michael will talk about their process of turning a linear film into an interactive playful experience. Following the success of the project, Mario and Michael co-founded the production company Playables based in Zürich, where they are now working on peculiar audio-visual and interactive projects. They recently announced their upcoming project *Kids*.



Kdy: 6. května, 11.00
Délka trvání: 60 min
Kde: Zlatá hvězda
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 6, 11.00
Duration: 60 min
Where: Zlatá hvězda Hotel
Language: EN / CZ (🎧)



Michael
Frei

François Alliot:

Ať žije král – psaní scénáře pro *Reigns* / Long live the king – Writing *Reigns*



Ve svém krátkém příspěvku François Alliot vyloží, jak psaní scénáře pro *Reigns* překonalo rozsah „prosté“ karetní hry. Zásadou působivého textu, humoru a příběhu, jehož hybnou silou je pravděpodobnost, se této hře daří odvádět pozornost hráčů, překvapovat je a klást před ně výzvy. Celé to funguje, protože hra kombinuje čistě náhodně vybrané karty s velice širokým tematickým zaměřením a skutečně úzkou lineární cestou. Nyní je hlavním Françoisovým úkolem udržet tuto rovnováhu i při dalším rozšiřování hry.

In this short talk, François Alliot will explain how *Reigns'* writing was used to expand beyond the scope of a „simple“ card game. By using evocative writing, comedy and probabilistic-driven narrative, *Reigns* diverts the expectations of the players to surprise and challenge them. It works because *Reigns mixes* purely random cards, a very broad thematic focus and a really narrow linear path. Keeping that balance while expanding the game is the main challenge encountered by François.



François Alliot

Kdy: 6. května, 13.00
Délka trvání: 60 min
Kde: Zlatá hvězda
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 6, 13.00
Duration: 60 min
Where: Zlatá hvězda Hotel
Language: EN / CZ (🎧)

Luke Whittaker: Umění a řemeslo – Jak State of Play ručně tvoří herní světy / Art and craft – How State of Play build videogame worlds by hand

Studio State of Play vytváří jedinečné hry. Na kontě mají například ručně vytvořenou puzzle adventuru *Lumino City*, která v roce 2016 získala cenu BAFTA, uměleckou pinball hru *Inks* či origami rébus pro iOS *KAMI 2*. Spoluzakladatel a kreativní ředitel studia Luke Whittaker vás provede procesem tvorby her studia State of Play včetně ruční práce s papírem, kartonem a miniaturní elektronikou. Studio také často spolupracuje s umělci, architekty a modeláři a Luke ukáže, jak tato spolupráce pomáhá při zapracování různých procesů, nápadů a návrhů do jejich her.

Luke Whittaker je spoluzakladatel a kreativní ředitel londýnského nezávislého herního studia *State of Play*, které získalo ocenění BAFTA. Má zkušenosti s animací, ilustrací a vývojem her a sám v roce 2015 získal ocenění BAFTA pro skokana roku.

State of Play create unique games. They are the makers of the hand-made puzzle adventure game *Lumino City*, winner of a BAFTA in 2016, the artistic pinball game *Inks* and the recent origami-based iOS puzzler *KAMI 2*. Co-founder and Creative Lead Luke Whittaker will be taking you through the processes they go through to create their games, including working by hand with paper, cardboard and miniature electronics to bring their games to life. They also collaborate with artists, architects, model makers and writers and Luke will be showing how that helps bring different processes, ideas and aesthetics into their games.

Luke Whittaker is Co-Founder and Creative Director of the BAFTA winning indie games company *State of Play*, based in London. He has a background in animation, illustration and games design and was named a BAFTA Breakthrough Brit in 2015.



Luke
Whittaker

Kdy: 6. května, 14.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Zlatá hvězda
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 6, 14.30
Duration: 60 min
Where: Zlatá hvězda Hotel
Language: EN / CZ (🎧)

Přátelské setkání s Adamem Elliotem

Fireside with Adam Elliot



Připojte se k moderovanému, ale zároveň přátelskému a ne úplně formálnímu setkání s oscarovým tvůrcem Adamem Elliotem. Poznejte blíže tohoto jedinečného australského filmaře a jeho animovaná díla, kterým říká plastelínografie – plastelínové biografie založené na pohnutých osudech jeho rodiny a přátel. Adamovy vtipné a poutavé historky baví fanoušky po celém světě na velkých plátnech i mimo ně. Přátelský hovor s Adamem Elliotem je dozajista jedním z nejveselejších setkání s animátorem, které můžete zažít.

Join us for an intimate fireside chat with Academy Award-winning filmmaker, Adam Elliot. Get to know the inner workings of this unique Australian filmmaker and his animated films which he calls, Clayographies – clay animated biographies based on the bittersweet lives of his family and friends. Extremely funny and engaging, Adam's anecdotes have entertained audiences around the world both on and off screen. This intimate chat with Adam is destined to be one of the funniest sessions with an animator you will ever encounter.



Adam
Elliot

Kdy: 6. května, 16.00
Délka trvání: 90 min
Kde: Divadlo J. K. Tyla
Jazyk: EN / CZ (🎧)

When: May 6, 16.00
Duration: 90 min
Where: J.K.Tyl Theatre
Language: EN / CZ (🎧)

Věra Mezulániková, Martin Jůza: Animovaný seriál Škarohlídovi – to nejhorší z Česka / Animated series Škarohlídovi – The worst of Czechia

K animaci nepotřebujete žádnou českou telku, ale dobrý tým! Diskuze s tvůrci animovaného seriálu *Škarohlídovi*, kteří to vzali všechno sakumprásk, dělají si randu z „pražské kavárny“ i z „české hospody“, a tím pádem popíchnou celé spektrum publika. V debatě prozradí, jak se dá stihnout rozjet výroba po distribuci seriálu od května do září. Vhodné pro výtvarníky, animátory a ambiciózní tvůrce, kteří by se rádi pustili do vlastního animovaného veledíla.

You don't need the backing of a major television station to animate; all you need is a good team! A discussion with the makers of the animated series *Škarohlídovi* whose lock, stock and barrel attitude makes fun of both the "Prague café" as well as the "Czech pub," and teases the whole audience spectrum. In the debate, they will reveal how they managed to produce and distribute the series during a short period of time from May to September. Interesting especially for animators and ambitious filmmakers who would like to produce their own animated masterpiece.



Kdy: 6. května, 16.00
Délka trvání: 60 min
Kde: Zlatá hvězda
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 6, 16.00
Duration: 60 min
Where: Zlatá hvězda Hotel
Language: CZ / EN (🎧)



Věra
Mezulániková



Martin
Jůza

Jaroslav Stehlík: Autorské hraní – Blue Effect / Original Gaming – Blue Effect



Jaroslav Stehlík spoluzaložil herní studio Silicon Jelly, které se soustředilo na vývoj mobilních her. Díky hře *Mimpi Dreams*, kterou v Silicon Jelly naprogramoval spolu s Michalem Berlingerem se dostal do povědomí celého světa a vyhrál cenu Apple Best Game v Číně. Následně spoluzaložil studio DIVR Labs, které se specializuje ryze na vývoj her pro DIVR. Spolunavrl a celou naprogramoval, hru *Blue Effect VR* pro HTC Vive a Oculus Rift. Hra se dočkala vysokého ohlasu, proto si splnil sen a založil vlastní studio Dream.Digital, které se specializuje na edukativní zábavné hry a vybraným firmám pomáhá zefektivnit procesy pomocí rozšířené a virtuální reality. Jeho prvním projektem, který vyvíjí poprvé skoro sám, je hra *Bohemia VR*, která mapuje české historické památky pomocí technologie zvané fotogrametrie. Zámky a hrady je ve virtuální realitě možné celé prohlédnout i ze zcela člověku nedostupných míst.

Jaroslav Stehlík is a co-founder of Silicon Jelly, a gaming studio focused on the development of mobile games. Thanks to *Mimpi Dreams*, a game that he programmed together with Michael Berlinger in Silicon Jelly, he became known around the world, receiving Apple Best Game Award in China. Later, he co-founded DIVR Labs, a studio with a singular focus on the development of virtual reality games. He is a co-designer and the only programmer of *Blue Effect VR* for HTC Vive and Oculus Rift. The game was highly acclaimed, and he could make his dream come true and set up his own studio Dream. Digital, which focuses on educational entertaining games and helps selected companies streamline their processes using expanded and virtual reality. His first almost solo project is *Bohemia VR*, a game mapping Czech historical monuments using photogrammetry. Thanks to virtual reality, it is possible to view castles from places that are otherwise inaccessible. The purpose of the game is to make the history of the Czech Republic fun and interesting using modern and entertaining tools.



Jaroslav Stehlík

Kdy: 6. května, 16.00 16.00

Délka trvání: 60 min

Kde: Zlatá hvězda

Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 6, 16.00

Duration: 60 min

Where: Zlatá hvězda Hotel

Language: CZ / EN (🎧)

T. Čečka, S. Buček, M. Šidlovský: Autorské hraní – Legion 1917 / Original Gaming – Legion 1917

Legion 1917 je taktická tahová hra z prostředí Ruské občanské války a osudu Československých legionářů v ní. Hra si zakládá na hutném příběhu a krásné ručně kreslené grafice vycházející z tradiční české animace. Sto let stará historie ožívá hráči před očima a on citelně vnímá události, které formovaly světové dějiny a ovlivňují je až do dnes. Síly a nepokoje, které hýbaly tehdejší společností, jsou i dnes tématy, které naše společnost prožívá. Jak řešit nerovnosti mezi lidmi? Jaká je zodpovědnost jednotlivce za společnost a je lepší být spíše pragmatický nebo idealistický? Kde je násilí ještě opodstatněné a kdy už je to jen nezadržitelná spirála šílenství? Nebo třeba - kde leží hranice Ruska a co už je Ukrajina? Naše hra bude klást před hráče nejen těžká rozhodnutí, ale nabídne jim i šanci více poznat lidi uprostřed šílené doby a pochopit útrapy, které zažívali naši předkové na mrazivé Sibiři.

Legion 1917 is a tactical strategy game taking place in the middle of the Russian Civil War and exploring the fate of Czechoslovak legionnaires. The game is proudly based on a rich story and a beautiful hand-drawn graphic design that draws on traditional Czech animation. A hundred-year-old history is revived before players' eyes, giving them a vivid taste of the events that formed the history of the world, influencing it to this very day. Forces and unrest that drove society back then remain very important even today. What can we do about inequality? Is an individual man responsible for society and is it better to be practical, or idealistic? How far can you go to justify violence and when does it become just an unstoppable spiral of madness? Or, for instance, where is the border between Russia and Ukraine? Our game will force players to make difficult decisions but it will also provide opportunities to get to know people in the midst of craziness and to understand the suffering our predecessors went through in frosty Siberia.



Tomislav
Čečka

Silvester
Buček

Marek
Šidlovský

Kdy: 7. května, 12.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Loutkové divadlo
Jazyk: CZ / EN (👂)

When: May 7, 12.30
Duration: 60 min
Where: Puppet Theatre
Language: CZ / EN (👂)

Lukáš Kunce:

Indie Menu – Počítačové hry krásné a chytré / Indie Menu – Beautiful and smart computer games



Hry roztomilé i tajemné, náročné i jednoduché, veselé i smutné – svět nezávislé herní tvorby je skutečně pestrý a my vás zveme na průzkum. Indie Menu vám během 60 minut představí ty nejzajímavější nezávislé hry loňského roku, které spojují dvě věci – osobitě výtvarné zpracování a mnohdy velmi netradiční přístup k hernímu designu. Jedním z cílů přednášky je ukázat, že existuje mnoho chytrých počítačových her, které u dětí vedou k rozvíjení představivosti a zvědavosti a pomáhají jim vytvořit si kladný vztah (nejen) k výtvarnému umění.

Lukáš Kunce je služebně nejmladším členem nezávislého studia Amanita Design. Už osm let se pohybuje v herních médiích, napsal statisíce písmenek pro servery Konzolista.cz, Hrej.cz a časopis Level. V současnosti ho můžete slyšet každou sobotu v pořadu Quest na Radiu Wave.



Lukáš
Kunce

Cute and mysterious, hard and simple, funny and sad – the world of independent games is truly varied and we would like you to join us while exploring it. Over the course of 60 minutes, Indie Menu will introduce the most interesting independent games of 2016, which have two things in common – a noticeable artistic style and often a very unusual approach to game design. One of the aims of the lecture is to show that there are many smart computer games that help children develop their imagination and curiosity and create a positive relationship with (not only) fine art.

Lukáš Kunce is the latest addition to the independent game studios Amanita Design. He has eight years of experience from working in various gaming media and he has written hundreds of thousands of characters for the servers Konzolista.cz, Hrej.cz and magazine Level. You can also hear his voice every Saturday in the show Quest on Radio Wave.

Kdy: 7. května, 13.30
Délka trvání: 60 min
Kde: Loutkové divadlo
Jazyk: CZ / EN (🎧)

When: May 7, 13.30
Duration: 60 min
Where: Puppet Theatre
Language: CZ / EN (🎧)

Barbara Slade: Scenáristický workshop / A Writing Workshop



Barbara Slade

Speciálně pro letošní ročník Anifilmu Barbara Sladeová připravila workshop na téma vývoj projektu a psaní scénáře. Během zábavného, ale intenzivního třídenního semináře se účastníci naučí, jak rozvíjet své projekty, tvořit úžasné postavy, a to nejdůležitější ze všeho, naučí se, jak se dělá skvělý scénář. Při semináři, který bude kombinací přednášky a praktických cvičení (skupinových a individuálních), získají účastníci solidní znalost scénáristického řemesla psaní a naučí se některé „profesní triky“, které budou využívat po celý život.

Barbara Slade will present a development and writing workshop designed especially for this year's festival. In this fun, yet intensive three-day course, participants will learn how to develop their projects, create amazing characters and, most important of all, learn what makes a great script. Through a combination of a lecture, and group and individual exercises, participants will gain a solid knowledge of the craft of writing and learn some „tricks of the trade“ that will last a lifetime.

Workshop
2.–4. 5. / May 2–4

František Týmal & Jan Kulka: Prezentace a workshop / Presentation and Workshop



František Týmal



Jan Kulka

Workshop s Františkem Týmalem a Janem Kulkou dá účastníkům příležitost nahlédnout do jejich filmové kuchyně a dozvědět se o specifických výtvarných rukodělných technikách, které používají. Různé techniky leptání filmu a představení specifických vlastností a možností Prámítáčky. Co nového pro animaci přináší možnost užití široké škály nejrůznějších materiálů k přímému živému promítání (obinadla, izolepy, igelit apod.)?

This workshop led by František Týmal and Jan Kulka will offer its participants a chance to take a look behind the scenes of their films and learn something about the specific artistic techniques of hand animation they use. There will be a focus on various techniques of etching and also on introduction of the specific characteristics and possibilities of the Projection Apparatus. What novelties does usage of various materials (a roll of bandage, adhesive tape, PVC etc.) for live screening bring to animation?

Workshop
5. 5. / May 5

Miloš Tomić: Mockuanimace / Mockuanimation



Miloš
Tomić

Dílna stop triku – jedinečná příležitost ovládnout řemeslo, se kterým si vystačíte až do konce života. Za normálních okolností extrémně pomalá technika, bude podána s lehkostí a pro každého srozumitelně. Jak vyzrát na „magickou“ chybu, která se lidem jeví jako stop trik? To se dozvíte hned první den. A pak, už jako zkušení profesionálové, postavíte sám stop trik na hlavu a „iluzi pohybu“ vytvoříte jinými, ještě záhadnějšími prostředky!

Stop-trick workshop – a unique opportunity to master a trade that will suffice for a lifetime. This, under normal circumstances extremely slow technique, will be presented in an easy and comprehensible manner. How to take advantage of the “magical” illusion that people see as a stop trick? You will learn that on the very first day. And then, like experienced professionals, you will turn the stop trick upside down and create the “illusion of movement” with different and even more mysterious methods!

Workshop
3.–5. 5. / May 3–5

Jakub Pinkava & Adam Martinec: 360° – 101



Jakub
Pinkava



Adam
Martinec

V rámci jednodenního workshopu budete zasvěceni do tajů přípravy, natáčení, střihu a využití 360° sférických videí. Dopolední část workshopu bude zaměřena na vývoj námětu a scénáře, který je pro tento typ natáčení vhodný, zejména s ohledem na omezení, která tato technologie přináší. Poté si každý z účastníků zkusí natočit vlastní koncept a odpoledne své krátká videa spojí do sférického videa, které sestříhají a promítnou na monitorech i za využití VR technologií, a tvůrci své projekty okomentují.

In this one-day workshop, you will learn the secrets of preparing, shooting, editing and using 360° spherical videos. The morning part of the workshop will focus on creating a storyboard and a script suitable for this type of film with regards to the limitations of this technology. Every participant will then have a chance to shoot their own concepts and merge them into a spherical video in the afternoon. The videos will be edited and screened on a special screen using VR technology and the author will comment.

Workshop:
4. 5. / May 4

ČEZ ŠKOLA ANIMACE ČEZ SCHOOL OF ANIMATION

ČEZ ŠKOLA ANIMACE, organizovaná sdružením OSPAF, seznamuje děti zábavnou formou s procesem tvorby animovaných filmů, které se letos ponesou v duchu tvorby energie, ať už zelené, jaderné nebo jakékoli jiné. Děti si tak pod vedením lektorů samy vyrobí vlastní animovaný film, na němž se podílejí od nápadu přes přípravu scénáře až po samotnou animaci. Při práci na filmu využívají řadu výtvarných technik, které zahrnují animaci ploškovou, kreslenou, animaci pískem, pixilaci i náročnější animaci loutky. Animované filmy vytvořené v ČEZ ŠKOLE ANIMACE budou vyhodnoceny odbornou porotou, která vybere trojici nejlepších. Ty budou prezentovány, slavnostně vyhlášeny a oceněny na oficiálním zakončení Mezinárodního festivalu animovaných filmů ANIFILM v sobotu 6. května v Třeboni. Tvůrce nejlepšího animovaného filmu se může těšit na poukaz věnovaný společností ČEZ na zapůjčení elektromobilu pro celou rodinu na víkend a další krásné ceny, které společnost oceněným tvůrcům věnuje.

ČEZ SCHOOL OF ANIMATION organized by OSPAF uses an entertaining form to introduce the process of animated film production to children. This year, the films will reflect energy production, be it green renewable energy, nuclear energy or any other kind of energy. Under the supervision of lecturers, children will go through the entire process and make their very own animated films from script to the final animation. They will use various artistic techniques such as cutout animation, drawing, sand animation, pixilation and possibly also the demanding technique of puppet animation. The films made in the ČEZ SCHOOL OF ANIMATION will be evaluated by a jury which will select three of the best. They will be presented and awarded at the closing ceremony of the ANIFILM International Festival of Animated Films on Saturday 6th May in Třeboň. The author of the best film can look forward to a prize donated by ČEZ – an electric car for the weekend and other prizes by the company.



Zuzana
Bukovinská

ČEZ ŠKOLA ANIMACE bude probíhat v Třeboni v 1. patře KCC Roháč od 2. do 6. května vždy od 9:30 do 16:30 hod a v neděli 7. května od 9:30 - 13.00 hod. **ČEZ SCHOOL OF ANIMATION** will be taking place every day from 2nd to 6th May between 9:30 and 16:30 and on Sunday, May 7 from 9.30 to 13.00 in the Roháč Culture Centre.

Setkání s tvůrci / Meeting with Filmmakers



Přijďte do Zámecké kavárny na odpolední kávu s autory soutěžních filmů. Během moderovaného setkání se dozvíte mnoho o jejich filmech a budete mít prostor i na vlastní otázky. Bonusem je káva zdarma. Moderují dramaturgové festivalu a filmová teoretička Eliška Děcká (FAMU).

Come and take a coffee for free with filmmakers, who have their films in our competition. These moderated meetings give you a chance to meet the authors personally and to find many details about their work. Moderated by festival dramaturges and film theoretician Eliška Děcká (FAMU).



Kdy: 3. 5., 14.00 // 4. 5., 14.00 //
5. 5., 14.00 // 6. 5., 13:30

Kde: Zámecká kavárna
Jazyk: anglicky

When: 3. 5., 14.00 // 4. 5., 14.00 //
5. 5., 14.00 // 6. 5., 13:30

Where: Castle Café
Language: English

1st September 2017

CALL FOR ENTRIES

submit your films!

application deadline
to 15th January 2018

Anifilm

FESTIVAL TŘEBOŇ
INTERNATIONAL FESTIVAL
OF ANIMATED FILMS

MAY 1ST – 6TH 2018

www.anifilm.cz

- **Podpora, komunikace a spolupráce herních tvůrců**
www.ceske-hry.org

- **Vzdělání a motivování začínajících tvůrců her**
www.gdsession.com
forum.ceske-hry.cz

- **Popularizace české herní tvorby u nás i v zahraničí**
www.gameday.cz
www.ceskahraroku.cz



CREATIVE EUROPE MEDIA SUB-PROGRAMME

Support for European films and the audiovisual industry

PRODUCERS' SUPPORT

- Development of film and television projects and projects for digital platforms
- Development of video games
- Television coproductions

DISTRIBUTION

- Distribution of European films
- Sales agents support

PROMOTION / FESTIVALS

- European coproduction markets and pitching forums
- Audiovisual festivals

TRAINING

- Continuous training for audiovisual professionals

ONLINE DISTRIBUTION

- Video on Demand

EXHIBITION

- Networking of cinemas / Europa Cinemas

FILM EDUCATION

- Cooperation of film education initiatives

COPRODUCTION FUNDS

- International coproduction funds

www.kreativnievropa.cz
www.ec.europa.eu/creative-europe



Creative
Europe
MEDIA

*Hungry Bear Tales – development supported by Creative Europe MEDIA in 2016
(production company Bionaut)*



DESIGNUJEME A REALIZUJEME EXPOZICE, KTERÉ VYPRÁVĚJÍ PŘÍBĚHY

- komplexní přístup k řešení expozic
- příprava studie, včetně scénografie prostoru
- zpracování projektové dokumentace
- tvorba obsahů expozic



expo21

www.expo21.cz

 **AV MEDIA**
komunikace obrazem

www.avmedia.cz



VISEGRAD ANIMATION FORUM

THE LEADING PITCHING EVENT
FOR ANIMATED FILM
IN CENTRAL & EASTERN EUROPE



VISEGRAD ANIMATION FORUM

Market access platform for animated film in Central and Eastern Europe.

VAF Třeboň

Lecturing and pitching of animated projects in development (short films and TV series / TV specials). Networking platform for professionals not only from CEE.

VAF New Talents

Promotion promising talented young animation artists from CEE.

VAF Red Bricks

Think-tank revamping animated industry in CEE. Producers' network to enable and strengthen the cooperation across the region.

MAY 2 - 4 2017
TŘEBOŇ, CZECH REPUBLIC

www.visegradanimation.com

◀ "BORKA AND THE MAGIC DRESS" by Beata Gurnai, producer: Beata Gurnai, Marton Ecsedy (VAF 2016 special mention)



NEW: COMPLETED FILM SETS

Portal for animated films

Watch animation online, without ads or fees! Aniont is an internet portal – a videotheque offering selected student and authorial animated shorts including music videos and boundary forms of animation. An important element of this animate channel is a curator oversight provided by experienced dramaturges.

www.aniont.com

Powered by Anifilm

Anifilm

Business Bistro

4. - 5. května 2017 v Třeboni / 4th to 5th May 2017 in Třeboň

Business Bistro je dvoudenní program pro profesionály a studenty, který vytváří prostor pro setkání zástupců českých i zahraničních animačních a VFX studií, herních vývojářů a tvůrců VR, se studenty a absolventy škol z filmových, výtvarných i technických oborů.

Primárním cílem Business Bistra je propojení profesionálů se studenty a absolventy škol hledající další uplatnění v kreativním a kulturním průmyslu v ČR. Obecně pak vytvoření prostředí pro sdílení nápadů a diskuzi nad novými projekty, technologiemi a možnostmi spolupráce a koprodukcemi.

Business Bistro is a two-day programme for professionals and students and a platform mediating meetings between the representatives of Czech and foreign animation and VFX studios, game developers and VR designers with students and graduates from film, art and technical schools.

The primary aim of the Business Bistro is to connect professionals with students and graduates searching for work in creative and cultural industries in the Czech Republic. In general, Business Bistro aims to be an idea-sharing platform mediating discussions on new projects, technologies, collaborations and co-production.



www.amanita-design.net



Amanita Design je nezávislé vývojářské studio se sídlem v Praze. Zabývá se vývojem 2D adventur a puzzle her jako je *Machinarium*, *Botanicula* nebo série *Samorost*. Momentálně je v přípravě veselá hra *Chuchel* a další, zatím neoznámené projekty.

Amanita Design is Czech (Prague) based award-winning independent studio best known for puzzle adventure games *Machinarium*, *Botanicula* and *Samorost* series. Studio is currently working on humor-filled game *Chuchel* and other yet unannounced projects.

Anomalia: Případové studie projektů krátkých filmů a her jakou součást profesního vzdělávání

Anomalia: Case studies of short film and game projects in professional education

Idyllické české město Litomyšl bude hostit už desátý ročník špičkového vzdělávacího programu Anomalia, určeného tvůrcům moderního animovaného filmu. Nabízí jedinečnou nabídku témat a stále rostoucí seznam zvučných jmen mezinárodních instruktorů ze studií Pixar, Valve, Dreamworks, Blue Sky, Aardman a dalších.

Většina klasických škol nabízí každý rok stejné kurzy, ale Anomalia se již rozšířila na další velké věci: moderní vyprávění příběhů a animování ve virtuální realitě (VR)! Letos v létě se v pěti různých kurzech a inkubátorech ujmou špičkoví veteráni ze studia PIXAR supervize vývoje filmových příběhů a designu postav, jiní budou režírovat animování krátkých filmů ve VR a nakonec naučí účastníky, jak přidat produkční a estetickou kvalitu do již hotových animací. Dostupné, intenzivní a úžasné! Jen pozor: není vhodné pro úplné začátečníky!

Organizátorem je 3Bohemians, produkční společnost zaměřená na vývoj a výrobu animovaných reklam, krátkých filmů, seriálů a celovečerních filmů pro tradiční a nová média.

Tucked in the idyllic Czech town of Litomyšl is Anomalia, an animation training program that continues to gain global momentum with its unique course offerings and growing list of impressive international instructors from Pixar, Valve, Dreamworks, Blue Sky, Aardman, etc. Whereas most classical schools offer all the same courses and approaches, Anomalia has already expanded onto the next big thing: modern storytelling and animating in VR!

This summer 5 exciting courses and labs bringing top veterans from Pixar to lead and supervise development of projects from story and visual art development to animating short films and concluding with skills how to add production quality to final animations (Story and Concept Art Labs, Animating in VR, Attitude & Style (2D/3D), Details & Quality).

Cheap, fast, and awesome! Just be warned: this is not a school for beginners!

Organized by 3Bohemians, a production company focused on development and production of animated commercials, shorts, serials and feature films for traditional and new media.



AV MEDIA – Moderní technologie se stávají nezbytnou součástí našeho každodenního života

AV MEDIA – Modern technologies are becoming an inseparable part of our everyday life

www.avmedia.cz



Moderní technologie stále více pronikají z byznys sféry do soukromého a kulturního života, kde pomáhají mimo jiné vytvářet inspirativní studijní prostředí, atraktivní muzejní expozice a zábavnou formou ukazují astronomii a přírodní vědní obory v prostředí science center a planetárií. Zároveň tak rozvíjí zájem studentů o přírodní a technické obory. Pozornost a zapojení studentů stoupá, pokud si mohou něco vyzkoušet. AV MEDIA navrhuje a realizuje pomocí moderních audiovizuálních řešení studijní prostředí a moderní expozice, které pomáhají rozvíjet kreativitu a dovednosti studentů, které si přináší do další praxe. Studenti se tak seznámí s 3D technologiemi, technologií virtuální reality nebo imerzivním 3D prostředím. AV MEDIA navrhuje a realizuje panoramatické projekce, sférické projekce, řešení pro postprodukční řetězce, speciální panoprojekce, imerzivní prostory, planetária, včetně malých polosférických projekcí pro laboratoře či výstavy, virtuální laboratoře (augmented reality) a další.

Modern technologies are continuously spreading from the business sphere into our private lives and culture, where they, among other things, help to create inspirational educational environments, attractive museum exhibitions and funducational astronomy and natural sciences presentations in science centres and planetariums. They help to attract students to natural sciences and technical professions. AV MEDIA uses modern audio-visual solutions to design and implement modern educational environments and expositions that help to develop the students' creativity and skills, which they can later use in their professional lives. The students will have a chance to familiarise themselves with 3D and VR technologies and an immersive 3D environment. AV MEDIA designs panoramic and spherical projections, solutions for post-production, special panoprojections, immersive environments, planetariums, small half-spherical projections for laboratories and exhibitions, virtual laboratories (augmented reality) and much more.



BareBear Animation Studio „divoce kreativní“

BareBear Animation Studio „ferociously creative“

BareBear Animation Studio – medvědí smečka hladová po všech formách digitální animace a obrazové postprodukce. Své zkušenosti lovíme v divokých komerčních peřejích i nekomerčních tůních, ve kterých máme i bohatou seriálovou zkušenost jak pro děti, tak pro dospělé. Ke každému projektu přistupujeme stejně starostlivě, jako medvědice k mláděti a veškerou péči věnujeme i celému procesu. Od námětu ke scénářům přes animatik k animaci až po obrazovou a zvukovou postprodukci. Přesto se zuby drápy nebráníme ani zajímavým kooperacím. Jedno staré české přísloví říká, „kdo se bojí, nesmí do lesa.“ S námi se bát nemusíte, divoké audiovizuální lesy jsou náš domov. Jsme přece BareBear Animation Studio.

The BareBear Animation Studio – a bear sleuth hungry for all forms of digital animation and video post-production. We hunt for experience in the wild commercial rapids as well as non-commercial pools having an extensive experience in both, including series for children and adults. We treat each project just as carefully as a mother bear treats her cub. We also take the utmost care of the whole process, from the scenario topics, through the animatic to animation, and to video and audio postproduction. Yet we do not mind sinking our teeth into some juicy cooperation.

An old Czech proverb goes: “Those who are afraid, should stay away from the forest.” With us, though, you need not be afraid as the wild audiovisual forests are our home. After all, we are the BareBear Animation Studio.

Bare Bear
animation studio

www.barebearstudio.com



Bohemia Interactive Špičkové počítačové hry – Made in Czech Republic! Bohemia Interactive State-of-the-art videogames – Made in Czech Republic!

www.bistudio.com



Vítejte v Bohemia Interactive! Jsme nezávislé vývojářské studio, které v České Republice tvoří špičkové počítačové, konzolové a mobilní hry pro hráče na celém světě. Za 18 let jsme si udělali dobré jméno hlavně díky posouvání možností herní simulace a vytváření velkých, otevřených herních světů. Máme na triku několik populárních herních sérií, jako například Arma nebo Take On, a jsme také tvůrci populární standalone verze survival hry DayZ.

Na Anifilm jsme si letos přivezli úplně nový projekt: Ylands, veselou a barevnou sandboxovou hru s low-poly grafikou, kterou si užijí děti stejně jako dospělí, a hard-core hráči stejně jako občasní pařani! Přijďte se podívat na komentované hraní vývojářů Ylands nebo si rovnou hru zahrát na náš stánek na Anifilmu!

Welcome to Bohemia Interactive! We are an independent game development studio that focuses on creating original, state-of-the-art video games. Based in the Czech Republic, we've been pushing the aspects of simulation and freedom in our games for the past 18 years, and built up a diverse portfolio of gaming brands, which includes popular Arma® and Take On® series, DayZ®, and various other kinds of proprietary software and technologies.

At this year's Anifilm, we're showcasing our new project: Ylands, a cheerful, colorful sandbox game with low-poly visual style. The "thing" about it is that it's meant to be fun for players of all kinds and ages: young and old, hard-core and casual, everyone can have fun with Ylands! Come talk to our developers during their commented let's plays at Anifilm, or try the game yourself at our booth!

Brainz VR

We are a VR agency, producing premium interactive experiences

brainz^{VR}

www.brainz.cz

Poskytujeme komplexní služby VR s využitím nových technologií a snažíme se svým klientům nabízet jedinečné zážitky ve virtuální realitě. Celý proces rádi zajistíme od prvotního konceptu až po samotnou realizaci. Chceme ukázat, jak vzrušující svět virtuální realita nabízí a jak skvělé věci se v něm dají vytvořit. Jsme součástí digitální agentury BRAINZ. Digitální kreativní agentura BRAINZ funguje na českém a zahraničním trhu více jak 10 let. Se svými 30 zaměstnanci se řadí mezi středně velké agentury, stále si ale zachovává ducha a náboj progresivního kreativního hi-tech studia. Pomáhá brandům malých i korporátních společností v budování silných pozic v online světě. Vyhýbáme se komplikovaným řešením, u svých nápadů máme rádi přímočarost a důmyslnost. Baví nás vymýšlet dosud nevymyšlené, inspiruje nás umění, motivuje nás zvědavost. Najdete nás v Praze na Vinohradech.

We provide complex VR services through new media, delivering unique VR experiences from the initial idea to final execution. We introduce to our clients the possibilities of the exciting VR realm and show them the potential that virtual reality bears for the future. We are based in Prague and are part of the digital agency BRAINZ. BRAINZ is a creative digital agency with focus on online marketing, digital strategies, and new media. We help brands, from small businesses to large enterprises, build a strong online and social media presence. Our team comprises of highly skilled people, each one an expert in his or her individual professional field, encompassing a wide scope of the up-to-date proficiency levels from the technological to the creative. We don't complicate. We prefer choosing simple yet sophisticated solutions. We've been in the business for over 10 years, inspired by life, influenced by art, motivated by curiosity and fame. You can find us in Prague, Czech Republic.



www.circusatos.com



Circus Atos je malé nezávislé herní studio z Prahy. S nadšením vytváříme originální a nápadité herní zážitky. Právě vydáváme „hidden object“ hru *Under Leaves* a paralelně pracujeme na našem největším projektu – didaktické hře *Hravouka*.

Circus Atos is a small independent game studio from Prague with a passion for creating original and inventive game experiences. We are currently publishing a “hidden object” game called *Under Leaves* and concurrently working on our biggest project yet – a didactic game called *Hravouka*.



České vysoké učení technické: Katedra počítačové grafiky a interakce Czech Technical University: Department of Computer Graphics and Interaction



www.dcgi.felk.cvut.cz

Katedra počítačové grafiky a interakce je součástí Elektrotechnické fakulty na ČVUT v Praze. Dlouhodobě se na katedře zabýváme výukou a výzkumem v oblasti počítačové grafiky a uživatelských rozhraní. Absolvent našich oborů je schopen samostatného i týmového vývoje počítačových her. Bude vybaven potřebnými znalostmi z oblasti programování grafiky, umělé inteligence, vytváření 2D i 3D grafického obsahu a implementace uživatelských rozhraní. Magisterští absolventi dále získají hluboké znalosti z oblasti programování a efektivního využívání počítačové grafiky a příbuzných oborů. Naleznou uplatnění v široké škále oblastí - filmový, herní a reklamní průmysl (animace, 2D a 3D modelování a zobrazování), vizualizace (visual data mining, vizualizace informací, vizualizace simulačních procesů, apod.), virtuální realita (tvorba virtuálních prostředí pro technické, medicínské a jiné aplikace) a v řadě dalších aplikačních oblastí zahrnujících mimo jiné i efektivní používání GPU pro zpracování vizuálních informací.

The Department of Computer Graphics and Interaction is a part of the Faculty of Electrical Engineering of the Czech Technical University in Prague. The department's long-term objectives are teaching and research of computer graphics and user interfaces.

Our graduates are capable of developing computer games by themselves or as a part of a team and they have the skills necessary for programming graphics, artificial intelligence, 2D and 3D graphic designs and user interface implementation. Graduates of our master's programme have considerable knowledge of programming and efficient usage of computer graphics and related fields. Their skills will enable them to find jobs in various fields – film, gaming and commercial industries (animation, 2D and 3D modelling and projection), visualisations (visual data mining, information visualisation, simulation process visualisation etc.), virtual reality (creating VR for various technical, medical and other applications) and a number of other fields using, among other things, efficient GPUs for processing visual information.



www.czechvrfest.com



V pražských Holešovicích proběhne 24. až 25. května 2017 největší evropský festival s konferencí pro virtuální a rozšířenou realitu! Vystoupí zde celosvětoví odborníci z různých odvětví – od kinematografie po astrofyziku – aby zde prezentovali utilizaci nevyhnutelné revoluce.

Laická veřejnost se může těšit na výstavu, kde dostane jedinečnou příležitost si vyzkoušet pomůcky, jaké známe zatím jen ze sci-fi filmů. Odborníkům nabídne festival užitečné prezentace, workshopy a networking.

On 24th and 25th May 2017, Prague Holešovice will host the biggest European festival with a conference for virtual and augmented reality! The speakers will include international experts from various fields – from cinema to astrophysics – who will outline the utilisation of the inevitable revolution.

The general public can look forward to an exhibition where everyone will have an opportunity to test gadgets we know only from sci-fi films. For the professionals, the festival has prepared useful presentations, workshops and networking.

DIVR je české herní „VR Only“ studio, které vyvíjí hry primárně pro HTC VIVE a Oculus Rift a v budoucnu doufejme i pro PSVR. Pilotní projekt Blue Effect, byl kritikou velmi kladně hodnocený a získal si respekt ve světě VR. Momentálně vyvíjíme naši další hru, která, doufejme, bude konkurovat největším VR titulům.

DIVR is a Czech “VR Only” game studio which develops games primarily for HTC VIVE and Oculus Rift and, let’s hope, in the future also for PSVR. The studio’s pilot project Blue Effect was praised by critics and earned the respect of the VR world. At the moment, we are working on our next project with which we want to compete with the biggest VR titles.



www.etneteragroup.cz



Možná vám to tak ještě nepřipadá, ale virtuální realita již proniká do našich životů včetně naší práce. Vše nasvědčuje tomu, že půjde o stejnou revoluci jako v případě vynálezu telefonu nebo internetu.

Snažíme se být napřed, vidět takzvaně za roh, využívat příležitosti a chápat rizika, které virtuální realita přináší. Důležitou součástí naší práce je porozumění trendům digitální transformace světa, jako je právě VR. Pomáháme vám se v ní orientovat, adaptovat a těžit z ní maximum. Jsme vaším průvodcem v této překotně se měnící době exponenciálního technologického pokroku. To je naším posláním, posláním Etnetera Group.

Představte si, jak by virtuální realita mohla pomoci vašemu podnikání. Představíme vám několik prototypů a projektů, abychom prohloubili vaši fantazii. Propojíme vaše představy s vašimi možnostmi v podnikání s virtuální a rozšířenou realitou. Ukážeme vám cestu ke spolehlivému prototypování a ověřování vašich nápadů.

Although it might not look like it yet, virtual reality is going to enter our work and lives soon. And promises to cause no smaller revolution than the invention of the telephone or the internet.

An important part of our work is to understand global trends of digital transformations such as this one. To peek around the corner, perceive imminent opportunities and threats. This way we can guide our clients in such fast changing times of exponential technological progress, help them find their course, and eventually adapt and prosper in it. That's the mission of Etnetera Group.

Imagine how VR could enhance your business. We will introduce several prototypes to boost your fantasy and creativity, connect your imagination to the world of VR and show you the way to provide immersive experiences to your customers. That way you can easily prototype and validate your ideas.

Filmová a televizní fakulta akademie múzických umění v Praze Animace FAMU = profesionalita, kreativita, radost

Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague Animation at FAMU = professionalism, creativity, joy

Katedra animace byla na FAMU založena před 27 lety. Naši absolventi se úspěšně věnují filmové tvorbě, filmy našich studentů dlouhodobě získávají významná ocenění na mezinárodních festivalech. Tým pedagogů katedry tvoří uznávané osobnosti v oboru, kteří jsou sami aktivními filmovými tvůrci. Studenty připravujeme po umělecké i řemeslné stránce. Během studia vytvářejí samostatná cvičení a filmy, ve kterých si vyzkouší různé žánry i techniky animace, na svých filmech spolupracují se studenty ostatních kateder FAMU. Podporujeme individuální přístup, rozmanitost stylů, technik i myšlení. Za základ považujeme sdělný scénář, filmovou řeč, komunikující s divákem, propracovanou animační i výtvarnou stránku filmu. Naším záměrem je vychovávat samostatné tvůrce, režiséry s výrazným autorským cítěním. A hlavně v nich chceme povzbuzovat radost z možnosti svobodné tvorby, zapálit je pro animaci tak, aby se jim stala vášní a životní nezbýtností.

The Department of Animation of the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague was founded 27 years ago. Our graduates become successful filmmakers and their films regularly win prestigious awards at international festivals. Our lecturers are recruited from the ranks of renowned authors who are active filmmakers themselves. Our students go through a thorough preparation in arts and crafts. During their studies, they make their own films, explore various genres and animation techniques and collaborate with students from other departments. We support individual approach and diversity of styles, techniques and attitudes. As the cornerstones of a good film, we promote a telling script, film language, communication with the viewer and elaborate animation and artistic style. Our intention is to raise self-reliant filmmakers and directors with a distinctive authorial approach. But first and foremost, we aim to stimulate their joy of autonomous work and enthusiasm for animation so that it becomes their lifelong passion and necessity.





Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Mladý plzeňský ateliér, jehož znělky doprovázejí letošní Anifilm

Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art

Fresh studio in Pilsen, whose jingles accompany this year's Anifilm

Ateliér animované a interaktivní tvorby na fakultě designu a umění Ladislava Sutnara Západočeské fakulty v Plzni vedený Jiřím Bartou. Asistentem ateliéru je Vojtěch Domlátil. Studenti mají velkou volnost techniky, výtvarného stylu i celkového zaměření – během studia si mohou vyzkoušet širokou škálu možností, nebo se naopak postupně specializovat. Důraz klademe na srozumitelný scénář, vizuál, dobrý střih a rytmus. Máme vynikající zázemí pro loutkovou animaci. Studenti specializující se na 3D mohou pro své projekty využít vzácnou technologii motion capture, kterou naše škola disponuje. Herní nadšenci se kromě krátkých interaktivních forem mohou věnovat tvorbě her v podstatě celé studium – každý zimní semestr spolupracujeme s Matfyz v Praze a každý letní semestr tvoříme hry s programátory z vedlejší fakulty aplikovaných věd. Náš mladý ateliér už začíná sbírat úspěchy na domácí i mezinárodní scéně a hrdě se tak zařadí k tradičním českým katedrám animace.

Studio of Animation and Interactive Art – Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art – University of West Bohemia in Pilsen lead by professor Jiří Barta and assistant Vojtěch Domlátil. During the study students can try a wide range of options or step by step specialize themselves. Emphasis is placed on the intelligible screenplay, visuality, editing and good rhythm. We have an excellent background for the puppet animation. Students specialized in 3D can use rare technology motion capture, which our school has available. Besides short interactive forms, gaming enthusiasts can focus on games basically the whole time – every winter semester we cooperate with Faculty of Mathematics and Physics in Prague, and each summer semester we create games with programmers from our Faculty of Applied Sciences in Pilsen. Our young studio already started to collect successes on the national and international stage and proudly ranked as traditional Czech animation department.

Hyperbolic Magnetism



HYPERBOLIC MAGNETISM

www.hyperbolicmagnetism.com

Hyperbolic Magnetism je malé nezávislé herné štúdio založené Jánom Ilavským a Vladimírom Hrinčárom pôsobiace v Prahe. Ich prvá veľká hra, *Lums*, ktorá vyšla v roku 2013 na platformu iOS a ukázala zameranie štúdia na unikátny spôsob hrania a skvelý, ale pritom jednoduchý vizuálny štýl, vyhrala ocenenie Česká hra roku 2013. Hyperbolic Magnetism dosiahol ešte väčší úspech s hrou *Chameleon Run*, ktorá získala ocenenie Apple Design Award v roku 2016. Štúdio momentálne pracuje na rytmickej VR hre *Beat Saber*.

Hyperbolic Magnetism is a small indie game studio founded by Ján Ilavský and Vladimír Hrinčár based in Prague. Their first big release, *Lums*, which was launched in 2013 on iOS platform and it showed studio's focus on unique gameplay and great yet simple visual style won Česká hra roku 2013 award. Hyperbolic Magnetism made even greater success with *Chameleon Run* which won Apple Design Award in 2016. Studio is currently working on *Beat Saber*, which is a soon-to-be-released rhythm slashing VR game.





KLUCIvespolek, s. r. o. je nezávislé animační studio, které vzniklo v roce 2002. Mezi zakladatele studia, patří i jeho současní vlastníci Jan Švarc, Jakub Obraz a Jiří Novák.

Za dobu existence studia zde vznikly desítky různorodých projektů se zaměřením na animaci.

Z animačních technik ovládají klasickou kreslenou, modelinu, 3D i jejich vzájemné kombinace, a to i s hranou akcí. Jejich specializací je 2D digitální ploška.

K největším úspěchům studia patří spolupráce na celovečerním animovaném filmu Alois Nebel, který v roce 2011 získal ocenění Český lev za Nejlepší výtvarné řešení, hudbu a zvuk a následně i Evropskou filmovou cenu v kategorii Nejlepší animovaný film roku 2012. Dalším velkým a dnes již dlouholetým úspěchem je série animovaných filmů o historii českých měst – Kutná Hora, Hodonín, Jindřichův Hradec, Litomyšl a Benešov.

Společnost disponuje kompletním technologickým zázemím pro tvorbu animovaných projektů, včetně vlastního ateliéru a zvukového studia.

KLUCIvespolek Animace vždy a všude Animation all ways

KLUCIvespolek, Ltd. it is an independent animation studio, which was founded in 2002. The founders and current owners are Jan Švarc, Jakub Obraz and Jiří Novák.

Since its founding the studio has produced dozens of various projects focusing on animation. They use animation techniques such as classical drawing, clay modeling, 3D and a variety of combinations with life actors. Their speciality is 2D digital cut out.

One of their greatest achievement includes cooperation on the feature animated film Alois Nebel which won the Czech Lion for Best Art Direction, music and sound in 2011, and subsequently the European Film Award in the category of Best Animated Feature Film of 2012. Another great and now long-term success is a serie of animated films about the history of Czech cities – Kutná Hora, Hodonín, Jindřichuv Hradec, Litomyšl and Benešov.

Studio owns the technological background for creating animated projects including equipped animation atelier and sound studio.

Lipa Learning

Rovnováha mezi digitálním a fyzickým světem: Vzdělávání dětí revolučním způsobem

Balance between digital and physical world: Revolution in children's education

Lipa Learning změní váš pohled na vývojáře dětských aplikací. Před dvěma lety jsme založili vlastní mateřskou školku, kde dětem umožňujeme rozvíjet praktické dovednosti pomocí rozmanitých aktivit, fyzických i digitálních. Rodičům s dětmi nabízíme v rámci zastřešující aplikace Lipa Adventure tvořivé nápady, hry, experimenty, cvičení, šikovné tipy a triky pro děti i rodiče nebo pohádky, vše propojené jedním tématem daný měsíc. Veškerý edukativní obsah Lipa zakládá na tříletém výzkumu, který jsme přetavili v unikátní systém 8 klíčových oblastí rozvoje dětí v předškolním věku. A jako světově smýšlející společnost lokalizujeme naše produkty do 14 světových jazyků a další přibývají, abychom mohli na všechny rodiny na celém světě mluvit jejich rodnou řečí.

Pozorně sledujeme nejnovější výchovně-vzdělávací trendy a jsme odhodláni tuto oblast zásadně proměnit. Svět je neustále v pohybu a my chceme být vždy o krok napřed. Naší největší odměnou je spokojenost dětí i jejich rodičů.

Lipa Learning will change your view on the developers of applications for children. Two years ago, we have started our own kindergarten where we support the development of practical skills by means of various activities, both physical and digital. Our umbrella application Lipa Adventure offers the parents and kids creative ideas, games, experiments, exercises, useful tips and tricks and fairy tales – all interconnected by a given theme different each month. Lipa bases its educational content on a three-year-research transformed into a unique system of 8 key areas of pre-school children development. As a global company, we localize our products into 14 languages – more languages will come in the future, our aim is to address families in the whole world in their native languages.

We closely watch the latest funducational trends and we are determined to significantly transform this field. The world is changing constantly and we want to be one step ahead. Our biggest reward is the satisfaction of the children and their parents.



www.lipalearning.com



Ostravská univerzita, Fakulta umění Ateliér animace a audiovizuálního umění

Ostrava University, Faculty of Arts Department of Animation and Audio-visual Art

www.osu.eu



Již od roku 1992 Ostravská univerzita umožňuje studovat animovanou tvorbu. Pod vedením zkušených animátorů studia Krátkého filmu Ilji Nováka, Karla Trlice a Milana Lesniaka vznikl Ateliér animace, který absolvovalo již několik desítek studentů, jejichž tvorba je úspěšná na zahraničních i tuzemských filmových festivalech. Během studia se mohou adeпти animace seznámit také s výukou ateliérů malby, grafiky, kresby, multimédií, obalového, knižního designu i sochy. V magisterském studijním plánu umožňujeme také studium Ateliéru digitální grafiky ve virtuálním prostředí, který je cíleně koncipován jako pracoviště nových metod a technologií v grafice ve spolupráci s Instytutem Sztuki Wydziału Artystycznym Unywrsytetu Śląskim v Katovicích. Jedná se o studia Double Degree. Jde o speciálně zaměřená studia na digitální grafiku, aplikovaná zejména ve formách virtuálního prostředí, jako např. počítačové hry, interaktivní webové aplikace, mapping atd.

Since 1992, Ostrava University has been offering an animation study programme. Led by experienced animators from short film studios Ilja Novák, Karel Trlica and Milan Lesniak, the animation studio has produced dozens of graduates whose work achieved success at festivals in the Czech Republic as well as abroad. During their studies, the students can also attend courses of other departments and familiarize themselves with painting, graphics, drawing, multimedia, packaging and book design and sculpture. Our master's study programme also offers a course at the Studio of Digital Graphics in Virtual Environment, which is deliberately designed as a laboratory for new methods and technologies in graphics in collaboration with the Institute of Art at the Faculty of Arts of the Silesian University in Katowice. It is a double degree study programme focused on digital graphics applied predominantly in virtual interfaces in computer games, interactive web applications, mapping etc



Studio ZVON

Fantaskní svět ožvlých loutek

The Studio ZVON

The fantasy world of living puppets



www.lajka.eu

Studio vyniklo v roce 2002, aby zastřešilo mnohé tvůrčí aktivity Aurela Klimta a vytvořilo mu po přerušení spolupráce se Studiem Jiřího Trnky potřebné zázemí pro budoucí filmové i jiné projekty.

V letech 2003-04 studio uvádělo na Pražské scéně Divadla Minor, ale i na jiných scénách a festivalech loutkové představení *Lajka*, *Čchin* a *Gagarin*. Tímto představení si Aurel Klimt zároveň ověřoval na přímé reakci diváků látku pro připravovaný film.

V roce 2005-06 studio realizuje v nově vybudovaném filmovém ateliéru loutkový film *Tři hrbáč* z *Damašku* pro druhý díl Fimfárové kolekce.

V roce 2006 zahájilo vývoj celovečerního loutkového animovaného filmu *Lajka*, včetně detailního odladění technologie stereoskopického snímání. V roce 2011 pak tento projekt vstoupil do fáze natáčení a v letošním roce k 60. výročí Lajčina letu bude uveden do kinodistribuce.

The studio was founded in 2002 in order to provide for the numerous creative activities of Aurel Klimt and, following the end of cooperation with the Studio of Jiří Trnka, to set up a base for his future film and other projects.

Between 2003 and 2004, the studio presented a puppet performance *Laika*, *Cchin* and *Gagarin* on the stage of the Minor Theater in Prague as well as on other stages. By means of this performance, Aurel Klimt was testing the audience for the direct feedback on the story of an upcoming movie.

In 2005 and 2006, the studio works on the puppet film *Three Hunchbacks from Damascus* for the second volume of the Fimfarum collection within its newly constructed film atelier.

In 2006 the studio started development of the animated puppet feature film *Laika*, including the technology of stereoscopic capturing. This autumn the first night of the film is going to be on the day of the 60th anniversary of Laika's space flight.





UMPRUM – Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze Kuk! Kreativní umělecké

UMPRUM – Academy of Arts, Architecture & Design in Prague KUK! Creatively Artistic

Průměrnou rychlostí 25 obrázků za sekundu dosahujeme brilantního obrazu bezbřehé animace nejvyšší kvality včetně autorské zvukové stopy. Toto a mnohé jiné pouze a tradičně v ateliéru filmové a televizní grafiky na katedře grafiky, UMPRUM, Palachovo náměstí 80, Praha 1. Současnou náplní Ateliéru filmové a TV grafiky na UMPRUM Praha, oproti letům minulým, kdy absolventy byli především výtvarníci animovaného filmu a ilustrátoři, je snaha vychovat komplexního autora, výtvarníka, režiséra, znalého střihové skladby, zvukové složky filmu, veškerých známých i neznámých filmových postupů, počítavě i světově zorientovaného a gramotného, ale především svěbytného originálního tvůrce, věčně hledajícího nové cesty a řešení se zapnutým mozkiem. A nacházejícího!

At 25 frames per second, we achieve to create an excellent image of boundless animation of the highest quality including sound track. This, and many more, only and traditionally at the Studio of Film and TV Graphics at the Department of Graphics at the Academy of Arts, Architecture & Design in Prague, Palachovo náměstí 80, Prague 1. Unlike previous years, when our graduates became mainly graphic designers of animated films and illustrators, the current aim of the studio is to raise a complete author, graphic designer, director with knowledge of editing, sound and all un/imaginable film techniques who knows his was around computers and won't get lost in the world. But first and foremost, we strive to raise a distinctive and original filmmaker who will be constantly searching (and finding!) new ways and methods of filmmaking.

Ateliér Animovaná tvorba, Zlín Dýcháme animací ... nadechněte se s námi

Studio of Animation, Zlín

We breathe animation ... take a deep breath with us

Podstatou našeho ateliéru je příběh. Příběh a jeho hrdinové, kteří jej vypráví. Tvorba každého animovaného filmu nás učí trpělivostí, nutí nás hledat stále nové způsoby, jak dát našim představám a myšlenkám adekvátní podobu. Uvědomujeme si, že každý detail animace umí beze slov sdělit mnohé, a snažíme se studenty ateliéru vést k co nejfunkčnějšímu výsledku.

Animace je hra plná fantazie, která by měla bavit nejen diváka, ale i svého autora. Je však nutné, aby se studenti seznámili se základními principy (výroby) filmové tvorby. Protože i fantazie potřebuje řád. Na něm pak mohou stavět nápady a oživovat své vlastní příběhy.

The essence of our studio is a story and its heroes who tell the story. Production of each animated film teaches us patience and forces us to constantly search for new ways how to materialize our fantasies and thoughts. We realise that each and every detail of animation is capable to express many things without using a single word and therefore we're trying to guide our students to the most functional results.

Animation is a game full of fantasy which should be entertaining not only for the viewers, but for the authors as well. It is, however, necessary that the students familiarise themselves with the basic principles of film (production). Because even fantasy needs order. The students can build upon it and bring their own stories into life.



www.vosg.cz



VOŠG v Jihlavě zahájila výuku v roce 2001. Pedagogické obsazení školy se skládá z renomovaných odborníků a umožňuje studium těsně propojit s profesními pracovišti jak materiálně, tak technologicky. Nejcennějšími přednostmi studentů školy jsou kvalitní portfolia prací, navázání profesních kontaktů a zapojení do reálných komerčních projektů. Díky tomu se studenti hojně uplatňují ve všech odvětvích multimediálního průmyslu. Studium se zaměřuje vedle tradičních oblastí grafického designu, webdesignu a fotografie stále více na televizní grafiku, audiovizuální tvorbu, animovanou tvorbu a nově zejména na tvorbu počítačových her.

Na základě úspěšného začleňování našich absolventů do vývojářských a grafických týmů významných herních producentů jsme oslovili odborníky z mezinárodních herních studií 2K Czech a Bohemia Interactive a specialisty na vývoj herních systémů z FI MU Brno a zpracovali nové osnovy pro herní tvorbu. Chceme tak naše studenty ještě lépe a cíleněji připravit pro perspektivní a rozmanité profese, které souvisejí s herní tvorbou.

Multimedia and Graphic Art College in Jihlava was founded in 2001. Teaching staff is made up of renowned experts and allows to study closely connected to a professional workplace both materially and technically. The most valuable advantage is quality portfolio of their work, establishing professional contacts and involvement into real projects leading to find employment for our graduates in their studied field.

Apart from traditional areas of graphic design, web design and photography, study focuses more and more on television graphic, audiovisual production, animation and recently on the creation of computer games. On the basis of successful integration of our graduates into developer and graphic teams of significant game producers we have contacted experts from the international game studio 2K Czech and Bohemia Interactive and specialist in the development of the gaming systems of Faculty of Informatics, Masaryk University in Brno and we prepared a new curriculum for game development. We want our students to be better prepared for promising spectrum of professions related to game-making.



Vysoká škola kreativní komunikace Atelier 3D animace a vizuální efekty

University of Creative Communication in Prague Studio of 3D Animation and Visual FX

V Š K K

www.vskk.cz

Naš unikátní atelier je nastavený podle aktuálních požadavků současného kreativního průmyslu. Je pro každého, koho zajímá umění v kombinaci s nejnovějšími digitálními technologiemi, jako jsou klasická i 3D počítačová animace, tvorba digitálních filmových triků a vizuálních efektů. Absolventi se uplatní v českých i světových animačních a trikových studiích, ve firmách zaměřených na výrobu reklamních videí, virtuální realitu a game-design. Studenti se učí pracovat se softwarovými nástroji jako Nuke nebo Maya, které využívají přední studia, a díky tomu se naši studenti už během studia mohou zapojit do programů spolupráce s tuzemskými i zahraničními firmami z oblasti kreativního průmyslu a pracovat tak na reálných zakázkách. Kromě digitálních technologií rozvíjíme kreativitu v oblastech jako Concept Art, digitální malba a kresba i Matte Painting. Semináře Concept Artu ukáží studentům jak navrhovat postavy, prostředí, předměty a celkový vizuální styl díla. Pro nejlepší studenty budou připraveny studijní pobyty v zahraničí, VŠKK mj. již navázala spoluprací s renomovanou univerzitou New York Film Academy.

Our unique studio follows current trends of the creative industry. It is for everyone who is interested in art in combination with the latest digital technologies such as classical and 3D computer animation, digital film tricks and visual effects. Our graduates can find work in Czech and foreign animation and trick studios and in companies focused on production of commercial spots, virtual reality and game design. Our students learn to work with software tools, such as Nuke and Maya, are used by prominent studios. That enables our students to participate in cooperation programmes with Czech and foreign creative industry companies and partake in real commissioned work.

Apart from digital technologies, we develop creativity in fields like Concept Art, digital painting and drawing and Matte Painting. Our Concept Art seminars will show the students how to design characters, settings, objects and the whole artwork of a project.

Our best students will be offered study programmes abroad, the UCC is already cooperating with the New York Film Academy.



www.wietrack.wz.cz



Wietrack Softwork je skupina amatérských vývojářů, která je aktivní od roku 2015 a je koordinovaná Tomášem Větrovským. Skupina je tvořená převážně vědeckými pracovníky AV a hlavní ideou je propojit zábavu s popularizací témat, na kterých členové týmu pracují (sociální hmyz, mikrobiologie). V poslední době pracujeme na dvou projektech – *The Garden of Ants*, strategií simulující vývoj mravenčí kolonie v reálném čase, a nové plošinovce *Heroes of MBÚ* (HoM). HoM je 2D akční plošinovka s old-skúlovou grafikou, která obsahuje prvky adventury. Hra je zasazená do sci-fi prostředí podzemního laboratorního komplexu. Hlavní postavou je vědec, jenž se snaží odhalit příčinu podivné houbové nákazy, která přeměňuje lidské bytosti na krvelačné zombie. Náplň hry tvoří převážně boj s různými typy nepřátel, sbírání rozličných předmětů a řešení drobných logických hádank. Více informací o projektech naleznete zde:

<http://www.indiedb.com/company/wietrack-softwork>

Wietrack Softwork is a group of enthusiast amateur game developers and scientists led by Tomáš Větrovský active since 2015. Our main goal is to combine fun with popularization of various fields of our research (social insects, microbiology). Recently we are working on two projects – *The Garden of Ants*, which is a real-time strategy game about a development of ants' colony and a new game called *Heroes of MBÚ* (HoM). HoM is a 2D action-adventure game (more action than adventure). The game takes place in a secret underground laboratory complex. The main character is a scientist trying to figure out what is the source of a strange fungal infection transforming all humans into bloodthirsty zombies. The basic gameplay includes fighting enemies (mostly the fungus infected zombies), collecting various items and solving simple puzzles. More information on IndieDB profile:

<http://www.indiedb.com/company/wietrack-softwork>

Kontakty na účastníky BB / Contacts BB

Anomalia

Marek Toušek

marek@3bohemians.eu

BareBear Animation Studio

Radova Surý

radovan@bba.studio

Bohemia Interactive

marketing@bistudio.com

Brainz VR

vr@brainz.cz

Circus Atos

Michal Berlinger

michal@berlinger.cz

Czech VR Fest

Martin Kotek

martin.kotek@czechvrfest.com

ČVUT

Jiří Žára

zara@fel.cvut.cz

DIVR Labs

Ondřej Bach

ondrej.bach@divrlabs.com

Etnera Group

Marek Kulkovský

info@etneteragroup.com

FAMU

Michaela Pavlátová

mpavlatova@volny.cz

FDU

Vojtěch Domlátil

vojtechdomlatil@seznam.cz

Hyperbolic Magnetism

info@hyperbolicmagnetism.com

KLUCIvespolec

Jirka Novák

jirka@klucivespolec.cz

Lipa Production

info@lipalearning.com

OSU

Denisa Jánská

denisa.janska@osu.cz

Studio ZVON

Aurel Klimt

AurelKlimt@seznam.cz

UMPRUM

Zuzana Bukovinská

Zuzana.Bukovinska@seznam.cz

UTB

Lukáš Gregor

gregor@fmk.utb.cz

VOŠG a SUŠG

Tomáš Gryc

gryc@susg.cz

VŠKK

Martin Hřebačka

hrebackam@vskk.cz

Wietrack Softwork

Tomáš Větrovský

kostelecke.uzeniny@seznam.cz

poznámky/ notes

pořadatelé / organizers



MINISTERSTVO
KULTURY

za finanční podpory / supported by

státní
fond
kineematografie

Co-funded by the
European Union



Creative
Europe
MEDIA

hostitelé / hosts



Jihočeský kraj



Třeboň

partneři / partners

brainz^{VR}

VISEGRAD
ANIMATION
FORUM



Amanita Design



ČESKÉ HRY o.s.

alza.cz

PODA

ARGON
systems



Embassy of the Republic of Korea



AV MEDIA
komunikace obrazem

účastníci / participants

alza.cz



Amanita Design

ANOMALIA
PROFESSIONAL TRAINING & NETWORK IN 3D ANIMATION



AV MEDIA
komunikace obrazem

Bare Bear
animation studio

Bohemia
Interactive

brainz^{VR}

Circus
Atos

DCGI

ČESKÉ HRY o.s.

etnetera
group

FAMU
FILM AND TV SCHOOL OF THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

DIVR

ateliér
animované
a interaktivní
tvorbě

HYPERBOLIC MAGNETISM

KLUCI vespolek

LIPa

UNIVERSITY OF OSTRAVA
FACULTY OF FINE ARTS

Seukio
ZVON

UMPRUM
Vysoká škola
uměleckopřemyslová
v Praze
Academy of Arts
Architecture & Design
in Prague

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

vošg...

VŠKX

wietrack
SOFTWARE

