

INDUSTRY PROGRAMME



INTERNATIONAL
FESTIVAL
OF
ANIMATED
FILMS

2019



PROGRAM PROGRAMME

ÚTERÝ–SOBOTA / TUESDAY–SATURDAY

**Třeboň a okolí /
Třeboň and surroundings**

**Vlnění Třeboní – workshop
with Vojtěch Domlátil**

Waves of Třeboň – workshop
with Vojtěch Domlátil

ÚTERÝ–NEDELE / TUESDAY–SUNDAY

Zámecká galerie / Castle Gallery

Ars Electronica uvádí /

Ars Electronica presents:

Reinhold Bidner & gold extra

STŘEDA–NEDELE / WEDNESDAY–SUNDAY

**Městanská beseda,
přízemí / ground floor**

stř/wed–so/sat 10.00–18.00,

ne/sun 10.00–16.00

Game & VR Zone

ČTVRTEK–SOBOTA / THURSDAY–SATURDAY

Festivalový stan / Festival Tent

13.30–14.30

Setkání s tvůrci

Meet the Filmmakers

PONDĚLÍ / MONDAY 6/5

**Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall**

15.30–17.00

**CEE Animation Workshop: Otevřená
přednáška “English Language Track
Recording”**

CEE Animation Workshop: Open Lecture
“English Language Track Recording”

17.30–18.00

**CEE Animation Forum 2019:
slavnostní zahájení**

CEE Animation Forum 2019:
Official Opening

18.00–19.00

**CEE Animation Forum
Keynote Speech: 360°**

Transmedia – Zero Impunity

ÚTERÝ / TUESDAY 7/5

**Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall**

10.00–10.45

**CEE Animation Forum:
Soutěž krátkých filmů ve vývoji 1/2**

CEE Animation Forum:
Short Films Pitching Competition 1/2

11.30–13.30

**CEE Animation Forum:
Soutěž seriálů a TV speciálů ve vývoji**

CEE Animation Forum:
Series / TV Specials Pitching
Competition

15.30–17.00

CEE Animation Forum: Masterclass
“International Sales by BAC Films
and Wild Bunch”

17.30–19.00

**CEE Animation Forum:
Národní prezentace**

CEE Animation Forum:
Country Presentations

STŘEDA / WEDNESDAY 8/5

Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall

10.00–10.45

CEE Animation Forum:

Soutěž krátkých filmů ve vývoji 2/2

CEE Animation Forum:

Short Films Pitching Competition 2/2

13.30–14.30

Festival Animácie

(prezentace / presentation)

15.00–16.00

**Ars Electronica – anomálie propoju-
jící animaci, umění a technologie**

Ars Electronica – Anomalies at the
Intersection of Animation, Art and
Technology

16.30–18.00

Masterclass: Max Hattler

18.00–20.00

CEE Animation Forum:

vyhlášení vítězů

CEE Animation Forum:

Award Ceremony

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

11.30–13.30

CEE Animation Forum:

Soutěž celovečerních filmů ve vývoji

CEE Animation Forum:

Feature Films Pitching Competition

**Měšťanská beseda,
přízemí / ground floor**

20.00

**Anifilm & CEE Animation
Industry Party**

ČTVRTEK / THURSDAY 9/5

Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall

11.00–12.00

20 let fenoménu SpongeBob

The Legendary SpongeBob Turns 20

12.30–13.30

**Anidoc a digitální storytelling
– příběhy mimo filmový formát**

Anidoc and Digital Storytelling

– Stories Outside the Scope of Film

13.30–15.00

Masterclass: Tomek Ducki

15.30–16.30

Jak udělat z večerníčku hru

How to Make Bedtime Stories
into a Game

17.00–19.00

Nové kino 2018–2019

New Cinema 2018–2019

Loutkové divadlo / Puppet Theatre

15.30–17.00

Prezentace platformy ANIDOX

ANIDOX Platform Presentation

18.30–19.30

Limbo + Ventolin

(živé hraní / live gaming)

Kino Světozor / Světozor Cinema

17.00–18.30

Making of Švýcar Chris

Making of Chris the Swiss

Zlatá hvězda

13.00–17.30

Strategie 2030+

(panelová diskuze o vzdělávání)

Strategy 2030+

(Panel Debate on Education)

Festivalový stan / Festival Tent

13.30–14.30

Setkání s tvůrci /

Meet the Filmmakers

19.00–19:45

Setkání Rady animovaného filmu

A Meeting of the Council

of Animated Film

Dům Štěpánka Netolického

17.00

Vernisáž výstavy AnimaCZe po roce 89

Czech Animation After '89

Exhibition Opening

PÁTEK / FRIDAY 10/5

Městanská beseda,
1. patro/ first floor

10.00–16.00

ANIMARKET

11.00 & 14.00

ANIMARKET – komentovaná
prohlídka s Pavlem Dobrovským /
guided tour with Pavel Dobrovský

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall

10.00–11.00

Jak se dělala Hravouka

Making of Little Mouse's Encyclopedia

11.30–12.30

**Hrát si na kluky a holky:
gender a počítačové hry**

Playing as Boys and Girls:

Gender and Computer Games

13.00–14.30

Masterclass: Jonas Odell

15.00–16.30

Work in Progress:

Moje slunce Maad – Cesta k Friště

Work in Progress:

My Sunny Maad – Filming Frišta

17.00–18.30

**Kulatý stůl: Anidok vs.
digitální storytelling**

Round Table: Anidok vs.
Digital Storytelling

18.30–19.30

Studie České počítačové hry

– herní průmysl v ČR v roce 2019

Czech Computer Games

– a Study of the Czech Video Game
Industry in 2019

19.30–20.30

Vyprávění příběhu v Someday

You'll Return

Storytelling in Someday

You'll Return

Loutkové divadlo / Puppet Theatre

13.30–15.00

Kulatý stůl:

Děti – společnost – animace

Round Table:

Kids – Society – Animation

PÁTEK / FRIDAY 10/5

Loutkové divadlo /
Puppet Theatre

20.00–22.00

**Prezentace studia
Sacrebleu Productions**
Presentation of the Sacrebleu
Productions

Festivalový stan / Festival Tent

13.30–14.30

**Setkání s tvůrci /
Meet the Filmmakers**

15.30–16.30

**Hrajte si venku
s Adriaanem de Jonghem**
Play Outside
with Adriaan de Jongh

**Kino Světozor /
Světozor Cinema**

22.30–23.30

**Hattlerizer 4.D
(audiovizuální performance /
audiovisual performance)**

SOBOTA / SATURDAY 11/5

Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall

10.00–11.00

**Warhorse: Animace
od filmu ke hře**
Warhorse: Animating
Films and Games

11.30–13.00

Masterclass: Georges Schwizgebel

13.30–14.30

**Jak se dělá hra
od A do Z: Hidden Folks**
Making a Game,
A–Z: Hidden Folks

15.00–16.30

**Masterclass: Průřez
Jaromírem Plachým a jeho tvorbou**
Masterclass: Overview
of Jaromír Plachý Plachý
and his Work

17.00–18.30

Work in Progress: Přes hranici
Work in Progress: The Crossing

Loutkové divadlo /
Puppet Theatre

17.30–18.30

**Chuchel + DVA
(živé hraní / live gaming)**

NEDĚLE / SUNDAY 12/5

Schwarzenberský sál /
Schwarzenberg Hall

10.00–11.30

Work in Progress: Myši patří do nebe
Work in Progress: Even Mice
Belong in Heaven

12.00–13.00

Indie Menu

Game & VR Zone

Součástí festivalu bude opět Game & VR Zone, která bude otevřena po celou dobu festivalu v přízemí Měšťanské besedy na Masarykově náměstí. Budete si v ní moci jak zahrát hry z mezinárodní herní soutěže, tak se podívat na VR filmy nebo si vyzkoušet hry ve virtuální realitě.

The festival will again open the Game & VR Zone which you can find on the ground floor of Měšťanská beseda and will be available throughout the whole time of the festival. You will have a chance to play the games from our International Competition of Independent Computer Games, watch VR films and try games in virtual reality.



**středa-sobota 10-18,
neděle 10-16
Wednesday-Saturday
10-18, Sunday 10-16**

Měšťanská beseda, přízemí / ground floor

Workshop Vlnění Třeboní

Workshop Waves of Třeboň



Vojtěch Domlátil

Vojtěch Domlátil je asistentem v Ateliéru animované a interaktivní tvorby pod vedením Jiřího Barty na Fakultě designu a umění Ladislava Sutnara v Plzni a absolvoval stáž v japonském Youkobo Art Space. Připravil experimentální animační workshop, v jehož průběhu se účastníci zaměří na inspirativní vizuální prvky nalezené v Třeboní či jejím okolí a společně budou hledat odpovídající animační techniku a ideální nenarrativní dramaturgickou formu. Výsledkem budou krátká videa obsahující alespoň v nějakém smyslu animačně vizuální objev. Každý účastník by již měl umět pracovat s vlastním fotoaparátem a zvládat alespoň základní editační práce na vlastním notebooku.

Vojtěch Domlátil is an assistant to the head of the Studio of Animation and Interactive Art at the Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art in Pilsen, Jiří Barta. In 2017, he participated in an artist-in-residence programme at the Japanese art institution Youkobo Art Space. Vojtěch prepared an experimental animation workshop whose participants will be asked to draw on inspiring visual elements found in and around Třeboň and then jointly look for the most suitable animation techniques and ideal non-narrative forms. Each participant will produce a short animated video containing, at least in some sense, an animated visual discovery. All participants are required to know how to handle a camera on their own and to be able to do at least basic editing on a notebook.

úterý-sobota /
Tuesday-Saturday

Setkání s tvůrci Meet the Filmmakers

Přijďte do Festivalového stanu v třeboňském zámeckém parku na odpolední setkání s autory soutěžních filmů. Během moderované diskuse se dozvíte mnoho o jejich filmech, inspiraci a řemesle a dostanete prostor i pro vlastní otázky. Moderují dramaturgové festivalu a filmová teoretička Eliška Děcká (FAMU).

Come to the Festival Tent, which is raised in the Třeboň castle park, and enjoy afternoon meeting with filmmakers, who have their films in the competition. These moderated encounters will give you a chance to meet the authors in person and find out about their work, craft and inspiration. Hosted by festival programmers and film theoretician Eliška Děcká (FAMU).



Eliška Děcká

Festivalový stan, zámecký park / Festival Tent – Castle Park
anglicky / in English

**čtvrtek–sobota /
Thursday–Saturday**
13.30

CEE Animation Workshop Otevřená přednáška: „English Language Track Recording“

CEE Animation Workshop: Open Lecture “English Language Track Recording”



Moe Honan

CEE Animation Workshop pořádá otevřenou přednášku „English Language Track Recording“ Moe Honanové. Uznávaná irská filmová a televizní producentka Moe Honanová z Moetion Films je majitelkou úspěšné produkční společnosti animovaných filmů se sídlem v Galway, která se podílela na koprodukcích mnoha animovaných filmů včetně celovečerních jako je *Uuups! Noe zdrhnul...* (2015). Přednáška je určena především pro profesionály, ale také pro studenty a zájemce z řad veřejnosti.

CEE Animation Workshop organizes an Open Lecture: “English Language Track Recording” given by a distinguished Irish film and TV producer Moe Honan from Moetion Films, a renowned animation company based in Galway, which took part in co-productions of many animated films, including full length feature films such as *Two By Two – Ooops! The Ark Has Gone* (2015). The open lecture is intended for film professionals, but students of animation and general public are also welcome.

CEE Animation Forum 2019: slavnostní zahájení

CEE Animation Forum 2019: Official Opening

CEE Animation Forum (dříve Visegrad Animation Forum) patří k nejvýznamnějším platformám profesionálů z oboru animace ve střední a východní Evropě. CEE Animation zahrnuje řadu iniciativ, které si kladou za cíl posílit animační průmysl v těchto zemích. Mezinárodní akce pro filmové profesionály CEE Animation Forum se koná již po sedmé. Jako tradičně bude jeho jádrem soutěž animovaných projektů ve vývoji ve třech kategoriích – krátké filmy, seriály / TV speciály a celovečerní filmy.

The CEE Animation Forum (formerly Visegrad Animation Forum) is one of the leading platforms for animation professionals in Central and Eastern Europe. CEE Animation includes a number of initiatives aimed at strengthening the animation industry in these countries. This international event for film professionals has entered its 7th edition. Traditionally, the most important part of the programme is a pitching competition for animated projects in development in three categories – Short Films, Series/TV Specials and Feature Films.



CEE Animation Forum: Soutěž krátkých filmů ve vývoji 1/2

CEE Animation Forum: Short Films Pitching Competition 1/2



Jedním z cílů mezinárodní platformy CEE Animation je podporovat mladé profesionály a pomáhat jim realizovat jejich animované projekty tím, že jim poskytne prostor pro navazování spolupráce se zkušenými profesionály z různých zemí a příležitost k vybudování mezinárodní sítě kontaktů. V soutěži se utká celkem třináct krátkých filmů ve vývoji. Každý tým bude mít pět minut na představení svého příběhu, nápadu a budoucího animovaného filmu obecnstvu složenému z potenciálních partnerů, koproducentů a dalších profesionálů.

CEE Animation is also an international platform with the goal of supporting young professionals while helping them to develop their animation projects with experienced international professionals, and to help them create an international network. Thirteen short films in development will participate in the pitching competition and compete for several awards. Every team will get five minutes to present their story, idea and future animation film for an audience of potential partners, co-producers and other professionals.

Úterý / Tuesday 7/5 10.00 1/2

Středa / Wednesday 8/5 10.00 2/2

CEE Animation Forum: Soutěž seriálů a TV speciálů ve vývoji

CEE Animation Forum: Series / TV Specials Pitching Competition

V minulosti mnoho generací Evropanů vyrostlo na animovaných seriálech ze střední a východní Evropy. Ty pocházely z dob, kdy vlády a veřejnoprávní televize ještě plně financovaly audiovizuální díla. Bohužel v současnosti v našem regionu neexistuje animační trh, a tak se financování animovaného seriálu stalo opravdovým uměním a adrenalinem. Přesto, díky rostoucí spolupráci v našem regionu, financování Evropské unie, novým distribučním platformám a v neposlední řadě díky rostoucímu počtu motivovaných a rychle se učících producentů je zde velká naděje. Přijďte poznat devět nejlepších projektů, které se utkají o pozornost poroty a vás, diváků.

Back in the past, many generations of Europeans grew up on animated series from Central and Eastern Europe. These came from the times when governments and public broadcasters fully financed audio-visual works. Since the end of the eighties, the audio-visual sector has been ruled by the market. But there is no sustainable animation market in our region. And so financing an animated series has become a true art, an adrenalin sport. Still, there is much hope, thanks to growing cooperation in our region, European union funding, new distribution platforms, and thanks to the growing numbers of motivated and fast-learning producers. Come to see the nine best projects that will compete in a pitching contest.



CEE Animation Forum: Masterclass - "International Sales by BAC Films and Wild Bunch"



Marie-Pierre Vallé



Jean-François
Le Corre



Alexis Hofmann

Marie-Pierre Vallé je vedoucí akvizic ve společnosti Wild Bunch International Sales, jednoho z předních světových hráčů v oblasti světové distribuce filmů. Wild Bunch spravuje bohatý nabídkový katalog čítající kolem 450 mezinárodních titulů a vyznačuje se výjimečně pestrou škálou distribučních strategií a kanálů, a Alexis Hofmann, vedoucí akvizic ve společnosti BAC Films, která patří k předním francouzským nezávislým distributorům a působí v oblasti kinodistribuce, videoknihoven, placených VOD služeb a TV kanálů, orientuje se také na mezinárodní koprodukce a distribuci, se budou věnovat aktuálním tématům a ve sféře distribuční podpory a prodeje filmových práv. Tuto masterclass moderuje Jean-François Le Corre, producent a zakladatel francouzské produkční společnosti Vivement Lundi!

Marie-Pierre Vallé, Head of Acquisitions at Wild Bunch International Sales, one of the world's leading players in the field of international sales, handling an international sales catalogue of around 450 titles, distinguished by its diverse editorial policy and distribution channels, and Alexis Hofmann, Head of Acquisitions at BAC Films, which ranks among top French independent distributors, active in theatrical distribution, video publishing, VOD and TV sales, international co-production and sales, will focus on hot topics and strategies in film distribution and sales in a masterclass moderated by Jean-François Le Corre, producer and founder of French production firm Vivement Lundi!

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
anglicky / in English

Úterý 7/5 15.30

CEE Animation Forum: Národní prezentace

CEE Animation Forum: Country Presentations

Z CEE Animation Fóra vyrostla platforma, která umožňuje producentům navazovat důležité kontakty mezi sebou, setkávat se se zástupci různých televizních společností a s dalšími filmovými profesionály. Právě zde se také každoročně představují noví nadějní tvůrci, ukazují svoji tvorbu evropským producentům a zajišťují si financování a distribuci pro své projekty.

Přijďte se dozvědět více o vybraných zemích a osobně seznámit s filmovými profesionály.

The CEE Animation Forum has grown into a platform where producers can build networks among themselves, meet broadcasters and other film professionals, present new talents and their creative work for EU producers and help find financing and distribution for their projects.

Come to learn about selected countries and meet film professionals.



CEE Animation Forum: Soutěž krátkých filmů ve vývoji 2/2

CEE Animation Forum: Short Films Pitching Competition 2/2



Jedním z cílů mezinárodní platformy CEE Animation je podporovat mladé profesionály a pomáhat jim realizovat jejich animované projekty tím, že jim poskytne prostor pro navazování spolupráce se zkušenými profesionály z různých zemí a příležitost k vybudování mezinárodní sítě kontaktů. V soutěži se utká celkem třináct krátkých filmů ve vývoji. Každý tým bude mít pět minut na představení svého příběhu, nápadu a budoucího animovaného filmu obecnstvu složenému z potenciálních partnerů, koproducentů a dalších profesionálů.

CEE Animation is also an international platform with the goal of supporting young professionals while helping them to develop their animation projects with experienced international professionals, and to help them create an international network. Thirteen short films in development will participate in the pitching competition and compete for several awards. Every team will get five minutes to present their story, idea and future animation film for an audience of potential partners, co-producers and other professionals.

Úterý / Tuesday 7/5 10.00 1/2

Středa / Wednesday 8/5 10.00 2/2

CEE Animation Forum: Soutěž celovečerních filmů ve vývoji

CEE Animation Forum: Feature Films Pitching Competition

Celovečerní filmy vzbuzují obrovský zájem diváků i tvůrců. Přestože jsou kreativní počiny ze zemí s nízkou produkční kapacitou často přijímány s nadšením a jejich tvůrci jsou žádáni, celá střední a východní Evropa se stále potýká s citelným nedostatkem nástrojů a know-how v oblasti produkce, koprodukce a distribuce celovečerních filmů. A právě proto CEE Animation druhým rokem otvírá pitchingovou soutěž pro připravované celovečerní animované filmy.

Feature films attract great interest of viewers and creators alike. While the creative input from countries with lower production capacities is often celebrated and their creators sought after, the lack of tools and knowhow in production, coproduction and distribution of feature films is still strongly apparent across the whole CEE region. That is why the CEE Animation again decided to open a pitching competition of feature animated films.

Středa / Wednesday 8/5 11.30 1/2

Středa / Wednesday 8/5 12.45 2/2



Festival Animácie (prezentace)

The Animácie Festival (presentation)



Jan Příhoda

Plzeňská Animácie již čtrnáct let tvoří animované filmy nejen pro děti, ale hlavně s dětmi. Prostřednictvím kurzů a workshopů animace učí děti lásce k animovanému filmu a ukazuje, jak je důležité umět se vyjádřit obrazem. Každoročním vrcholem činnosti projektu Animácie je stejnojmenný mezinárodní festival. Máte skvělou možnost zjistit, jak tento unikátní počin vznikl a jak se za dobu svého trvání vyvinul. Budete překvapeni, jak skvělí mohou být animátoři, kteří ještě musí každé ráno do školy. Dozvíte se, proč je dobré udělat si na podzim výlet do Plzně a co všechno na Festivalu Animácie můžete zažít. A věřte, že je toho mnohem víc než jen animované filmy.

Animácie is a non-profit organization from Pilsen, Czech Republic, that has been making animated films for children and, more importantly, with children for the past fourteen years. Through various courses and workshops, it aims to foster love for animated films in children and teach them the importance of being able to express oneself with images. Every year, Animácie organizes an international Animácie Festival. You'll have a chance to learn how this unique project came to be and how it has evolved over the years. You might be surprised how great young animators who still have to go to school every morning can be. You'll also find out why you might want to visit Pilsen in autumn and what the Animácie Festival has to offer. It's so much more than just animated films.

Ars Electronica – anomálie propojující animaci, umění a technologie

Ars Electronica – Anomalies at the Intersection of Animation, Art and Technology

Podvrtné a experimentální použití technologií v počítačové animaci, spoléhající na odchylky a úmyslné využívání nedostatků a mezer, bylo vždy dominantním tématem festivalu Ars Electronica. Hra a experimentování s animací a technologiemi může mít celou řadu podob – animace může být reflektivní a jako své hlavní téma zkoumat vlastní podstatu a materií nebo může být rozšířena použitím technologií, které jsou jí skutečně cizí. Festival mediálních umění Ars Electronica se těmto korelacím věnuje již od roku 1979. Ředitel festivalu animované tvorby Ars Electronica, akademický výzkumník a kurátor v jedné osobě, Jürgen Hagler, představí na vybraných příkladech tvorby z nedávné doby různé anomální formy propojující animaci, umění a technologie.

The subversive and experimental use of technology in computer animation has been a prevalent theme ever since, relying on deviations and deliberate exploitation of flaws. The forms of play and experimentation with animation and technology can be quite diverse: animation can be of a reflective nature and specifically address its own substance and materiality as a theme, or it can be extended by technologies, that are truly foreign to the field of animation. The media arts festival Ars Electronica addresses these correlations since 1979. Based on recent examples, the director of the Ars Electronica Animation Festival Jürgen Hagler, who is also an academic researcher and curator, will spotlight different forms of anomalies at the intersection of animation, art and technologies.



Jürgen Hagler

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
anglicky s tlumočením do češtiny / in English

Wednesday 8/5 15.00

Masterclass: Max Hattler



Max Hattler

Max Hattler, proslulá postava experimentální animace, ve své tvorbě balancuje na hranici mezi abstrakcí a reprezentací, na níž je význam oproštěn od omezení tradičního vyprávění. Ve své tvorbě, která zahrnuje krátké filmy, vizuální hudbu, videoklipy, videoinstalace a audiovizuální performance, zkoumá mikrokosmy, okamžiky a atmosféry, prostřednictvím detailů se zamýšlí nad celkem a prostřednictvím estetiky nad politikou. Ve své přednášce Max Hattler představí některé ze svých prací a nápady, ze kterých vzešly, a účastníkům tak umožní poznat, jak pracuje. V rámci doprovodného programu letošního Anifilmu navíc představí svou retrospektivní a stereoskopickou audiovizuální performance *Hattlerizer 4.D.*

A well-known figure on the experimental animation scene, Max Hattler works on the edges between abstraction and representation, where meaning is freed from the constraints of traditional storytelling. Spanning short films, visual music, music videos, video installations and audiovisual performances, his works explore microcosms, moments and atmospheres: close-ups as reflections on the bigger picture; aesthetics as reflections on politics. In this masterclass, Hattler presents some of his works and the ideas behind them, offering an insight into his way of working. As part of the accompanying programme of the Anifilm festival, he will also be presenting his retrospective and a stereoscopic audiovisual performance – *Hattlerizer 4.D.*

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
anglicky s tlumočením do češtiny / in English

Středa 8/5 16.30

CEE Animation Forum: vyhlášení vítězů

CEE Animation Forum: Award Ceremony

I sedmý ročník platformy CEE Animation Forum odmění nejlepší a nejosobitější evropské autory animované tvorby. Nejlepší snímky se mohou těšit na širokou škálu cen v podobě stipendií na přední evropské workshopy: CEE Animation Workshop, EAVE Marketing Workshop, Anomalia Character Design Lab, Pop Up Film Residency a European Animation Development Lab Animation Sans Frontières. Vítěz každé kategorie navíc získá finanční cenu v hodnotě 1000 eur. Diváci budou mít možnost ocenit nejlepší celovečerní projekt a udělit tak Nespresso Audience Award.

CEE Animation Forum in its 7th edition follows the aim to continue in rewarding the excellence of the European animation industry as well as diversity. The best animated projects can win a wide range of scholarships for leading European workshops: CEE Animation Workshop, EAVE Marketing Workshop, Anomalia Character Design Lab, Pop Up Film Residency a European Animation Development Lab Animation Sans Frontières. Among traditional price awards, the Nespresso Audience Award goes to the winning project of the feature film category and EUR 1,000 in cash to the best projects of all three categories.



Anifilm & CEE Animation Industry Party



Neformální setkání profesionálů z oboru animace – návštěvníků festivalu Anifilm a účastníků CEE Animation Forum and Workshop.

An informal networking event for animation professionals – Anifilm festival guests and CEE Animation Forum and Workshop participants.

Pouze pro zvané / Invitation only

Anifilm
FESTIVAL TŘEBŇ

CEE
ANIMATION

20 let fenoménu SpongeBob

The Legendary SpongeBob Turns 20

Praštné taškařice žluté houby v kalhotách, která žije na dně moře v ananasu, nebo také seriál o každodenních lapáličích nezlomně optimistického workoholika v nelítostném kapitalistickém systému rychlého občerstvení. To jsou jen dva z mnoha možných pohledů na jeden z nejpobulárnějších a v současnosti také nejdéle běžících animovaných seriálů všech dob. U příležitosti letošního 20. výročí se podrobněji podíváme na genezi SpongeBoba, pojmenujeme, v čem spočívá jeho unikátnost a genialita, ale také zasadíme mezinárodní hit do kontextu jeho domovské stanice Nickelodeon i celkové americké televizní animované produkce.

Wacky adventures of a yellow sponge in a pair of blue pants who lives in a pineapple at the bottom of a sea or a series about the day-to-day struggles of an infallibly optimistic workaholic working in the mercilessly capitalistic environment of a fast food restaurant. These are just two of the possible ways one can interpret one of the most popular and currently the longest-running cartoon series of all time. As SpongeBob turns 20 this year, we will take a closer look at the series' genesis, we will identify what is so unique and ingenious about it, and we will also examine the international smash hit in the context of its home network Nickelodeon and American animated TV production in general.



Jiří Fligl

Anidok a digitální storytelling - příběhy mimo filmový formát

Anidoc and Digital Storytelling - Stories Outside the Scope of Film



Michaela Režová



Damian Machaj

Animovaný dokument neboli anidok jako krátký festivalový autorský film, anidoc jako vizuální esej, anidoc jako explainer video, anidoc jako nástroj rozšíření audiostopy. Jaký vliv má na stavbu tohoto žánru vztah obrazu a zvuku? A kam se posouvá příběh i vizuální forma v interaktivních prostředích? Michaela Režová, autorka svérázného animovaného dokumentu *Štvanice*, a producent Damian Machaj vám na konkrétních příkladech představí animovaný dokument a různé formy digitálního storytellingu ze své praxe i inspirací ze zahraničí. Michaela je režisérka a animátorka specializující se na žánr anidoku. Damian je producent multimediálního obsahu Kreativního HUBu Českého rozhlasu.

Animated documentary or anidoc for short as a short festival-oriented auteur film, anidoc as a visual essay, anidoc as an explainer video, anidoc as an expansion of an audio recording. How is the composition of this genre influenced by the relationship between sound and image? And how does an interactive environment affect the story and visual form? Michaela Režová, the author of the original animated documentary *Chase*, and producer Damian Machaj will introduce the genre of animated documentary and various forms of digital storytelling using actual examples, drawing on their personal experience and exploring works by foreign authors.

Michaela is a director and animator specializing in the anidoc genre. Damian is a multimedia content producer at Czech Radio's Creative HUB.

Strategie 2030+ (panelová diskuze o vzdělávání)

Strategy 2030+ (Panel Debate on Education)

Cílem vzdělávání vždy musí být student. Je třeba rozvíjet komplexně jeho osobnost v oblastech znalostí, dovedností, postojů a schopností. Klíčová je podpora jejich vnitřní motivace. Tomu pomáhá vhodné využití moderních technologií, vizualizací, animací, výukových her, rozšířené a virtuální reality. Diskutovat budou herní vývojář Michal Berlinger, specialista na filmovou výchovu Tereza Czesany Dvořáková, člen expertní komise MŠMT Radko Sáblík a filmový producent Vratislav Šlajer.

Education must always keep the focus on students. It is necessary to develop their personalities, knowledge, skills, attitudes and abilities. It is vital to support their inner motivations. And all that can be helped by proper use of modern technologies, visualisations, animations, educational games, and augmented and virtual reality. The panellists are: game developer Michal Berlinger, film education specialist Tereza Czesany Dvořáková, member of the expert committee of the Czech Ministry of Education, Youth and Sport Radko Sáblík and film producer Vratislav Šlajer.



Michal Berlinger



Vratislav Šlajer



Radko Sáblík



Tereza Czesany
Dvořáková

Masterclass: Tomek Ducki



Tomek Ducki

Tomek Ducki je již několik let jednou z nejvýraznějších osobností v oblasti tvorby animovaných videoklipů. Jeho nezaměnitelný styl využívá prolínání animačních technik, vizuálně uhrančivé barevné kombinace i skryté příběhy. Ve své masterclass tento polsko-maďarský režisér návštěvníkům přiblíží, jak jeho videoklipy vznikají. Je za nimi podrobná příprava, nebo neřízená kreativita? Jak vznikaly cenami ověřené klipy *Paradise Awaits*, *Daydreamer*, *Man in the Moon*, *Animals* a další? Autor předem prozradil, že „všechny vznikaly během krátké doby, pod velkým tlakem, a proto jsme já i můj malý tým museli zapojit velkou kreativitu, pokud šlo o jejich koncepty, vizuální stránku i techniky, a každý z nich inspirovalo něco jiného.“ Po prezentaci následuje prostor pro vaše dotazy.

For several years now, Tomek Ducki has been one of the most distinctive creators of animated music videos. His unmistakable style is characterized by the blending of different animation techniques, visually mesmerizing colour combinations and hidden stories. The Hungary-born director, who now lives in Poland, will explain how he makes his music videos. Are they products of meticulous preparation or unbridled creativity? How were the award-winning music videos for *Paradise Awaits*, *Daydreamer*, *Man in the Moon*, *Animals*, and other songs made? So far, the author has let on that “they are all made within a short time and with big pressure, so my little team and me needed to be creative with concepts, visuals, and technique, and they each have different inspirations.” The lecture will be followed by a Q&A session.

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
anglicky s tlumočením do češtiny / in English

Čtvrtek 9/5 13.30

Prezentace platformy ANIDOX

ANIDOX Platform Presentation

ANIDOX je tvůrčí platforma určená pro vývoj a produkci animovaných dokumentárních projektů. Provozuje laboratoř, poskytuje profesní školení, nabízí praktické stáže, pořádá masterclassy, semináře a praktické tvůrčí workshopy. Jejím cílem je umožnit tvůrcům ze světa animace a dokumentaristiky navazovat a rozvíjet vzájemnou spolupráci a pomoci jim realizovat jejich společné projekty. Je to skutečnost? Není to fikce? Můžete o předmětu svého filmu s pomocí animace odhalit něco, co hraný film nedokáže? Filmařka Martina Scarpelliová představí řadu animovaných dokumentů vyprodukovaných a/nebo vyvinutých v rámci platformy ANIDOX. Návštěvníci budou mít příležitost zjistit, jak se lze prostřednictvím animace vyjadřovat ke světu a vyprávět dosud neznámé příběhy.

ANIDOX is a creative platform for development and production of animated documentary projects. We run a laboratory, a professional training course, a residency programme and masterclasses, seminars and hands-on creative workshops following the main goal, which is to foster and develop collaborations between animation and documentary creatives, and help them move further with their projects. Is it real? Isn't this fiction? What are you able to reveal about your subject that a live action film cannot? The filmmaker Martina Scarpelli will present a series of animated documentaries produced and/or developed within ANIDOX frameworks. We will see how animation can be used to comment on the world, and tell stories other than the ones we know.



ANIDOX



Martina Scarpelli

Loutkové divadlo / Puppet Theatre
anglicky s tlumočením do češtiny / in English

Thursday 9/5 15.30

Jak udělat z večerníčku hru

How to Make Bedtime Stories into a Game



Tým Centra dramaturgie nových médií ČT představí specifika tvorby interaktivních projektů úzce navázaných na televizní a filmovou tvorbu pro děti i dospělé. O teoretickou i praktickou rovinu, konkrétní zkušenosti a poznatky se podělí kreativní producentka Štěpánka Sunková, gamedesigneři Kristina Volná a Petr Šprincl a vývojář Tomáš Kozák.

Czech Television's New Media Dramaturgy Centre team will describe the peculiarities of creating interactive projects closely tied to TV shows and films for children and grownups. Creative producer Štěpánka Sunková, game designers Kristina Volná and Petr Šprincl, and game developer Tomáš Kozák will talk about theory and practice as well as their actual experience and insights.



Štěpánka Sunková



Kristina Volná



Petr Šprincl



Tomáš Kozák

Making of Švýcar Chris

Making of Chris the Swiss

Markus Krohn představí proces vzniku anidoku *Švýcar Chris*, přičemž se zaměří na úkony a strategie aplikované při tvorbě hudby a zvuku, které jsou charakteristické pro animovaný dokument. Na konkrétních příkladech představí, jak to vypadá, když spolu skladatel a zvukový designér skvěle spolupracují, a předvede, jak se zvuková stopa skládá z různých vrstev. Pohovoří však rovněž o různých jevech a problémech, na které tvůrčí tým při natáčení tohoto specifického filmu narazil i v jiných oblastech, jako je střih, režie a produkce, a také prozradí, jak je vnímán politický rozměr filmu.

Taking a deeper look into the process of making *Chris the Swiss*, Markus Krohn will discuss tasks and strategies of music and sound design that are typical for animated documentary. He will show examples of great collaboration between a composer and sound designer, and different layers of sound. We will also find out about phenomena in other departments that occurred during the making of this particular film which might touch on editing, directing and production issues as well as the political perception of the film.



S podporou / With the support of
SWISS FILMS



Markus Krohn

Nové kino 2018-2019

New Cinema 2018-2019



Petr Vitek

Nové kino 2018–2019 je dvouletý vzdělávací projekt určený pro provozovatele kin. Každý rok se ho účastní vybraných deset kin z Česka a Slovenska. Hlavní část projektu probíhá na filmových festivalech v Třeboni, Zlíně a Jihlavě formou veřejně přístupných prezentací určených pro provozovatele kin, distributory, producenty a profesní veřejnost. Účastníci se učí pracovat s konkrétními druhy filmu (animované filmy, filmy pro děti a mládež a dokumenty) a zároveň prezentovat, jak s nimi pracují ve svých kinech. Druhá část, Animovaný film v českých kinech, bude zaměřená na filmy uvedené v kinech v roce 2018 a analýzu jejich úspěšnosti a kampaní a na práci s publikem podle různých parametrů.

New Cinema 2018–2019 is a two-year educational project intended for cinema operators. Each year, ten selected cinemas from the Czech Republic and Slovakia participate in the project, which consists mainly of presentations at film festivals in Třeboň, Zlín, and Jihlava that are open to the public and intended primarily for cinema operators, distributors, producers, and other professionals in the field. Participants will learn how to work with specific types of film (animated films, films for children and teenagers, documentaries) and how to present how they work with these films in their cinemas. The second part, entitled Animated Film in Czech Cinemas, will focus on films screened in Czech cinemas in 2018 and a multi-parameter analysis of their successfulness, promotional campaigns, and work with the audience.

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
česky / in Czech

Čtvrtek 9/5 17.00

Limbo + Ventolin (živé hraní / live gaming)

V tomto projektu Ventolin hudbou interaktivně doprovází hráčku Natálii Kratochvílovou, která také živě hraje hru *Limbo*, promítanou na zeď pro obecenstvo. Setkává se tu klasický model němého filmu (původní zvuk hry je vypnutý a hra *Limbo* má černobílý noirový charakter) se sportovním a hudebním zážitkem. Hráčka musí skutečně zdolávat nástrahy hry, diváci fandí a Ventolin jako hudebník se snaží na tuto interakci reagovat. Výsledkem je jedinečné filmově-hudebně-sportovní představení s výraznými improvizacími prvky.

A gaming session by Natálie Kratochvílová playing the game *Limbo* screened live on a wall will be accompanied by live music by Ventolin. It is a variation on the classical model of silent film (the game's sounds are turned off and the game itself has a noir character) combined with sport and music. The gamer needs to overcome the obstacles of the games, the audiences cheer and Ventolin, as a musician, reacts to this interaction. The result is a unique film-sport performance with a considerable amount of improvisation.



Ventolin

Setkání Rady animovaného filmu

A Meeting of the Czech Animation Council



RAF
RADA
ANIMOVANÉHO
FILMU

Rada animovaného filmu (RAF) vznikla v roce 2018 pod záštitou festivalu Anifilm a s podporou Asociace animovaného filmu a European Animation Awards Association. Posláním Rady je sdružovat významné osobnosti působící v české animaci a podporovat je, dále pak propagace a reflexe tohoto oboru v tuzemsku i zahraničí. Členové Rady udělují ocenění v sekci Český obzor, soutěžní sekci Anifilmu pro domácí tvorbu. Toto setkání je určeno samotným členům Rady i široké veřejnosti, která má možnost se s činností Rady blíže seznámit.

The Czech Animation Council was established in 2018 under the auspices of the Anifilm Festival and with the support of the Association of Czech Animation Film and the European Animation Awards Association. The Council's purpose is to bring together prominent figures of Czech animation to study and discuss new developments in the field of animation and to support and promote animated films in the Czech Republic and abroad. Members of the Council pick the winners of Anifilm's national competition Czech Horizon. The meeting is open to Council members as well as to the public, and anyone who would like to learn about the Council's activities may attend.

Jak se dělala Hravouka

The Making of Little Mouse's Encyclopedia

Interaktivní encyklopedie *Hravouka* zaměřená na poznávání přírody, která začala před pěti lety jako spolupráce vývojáře Michala Berlingera a ilustrátorky Terezy Vostradovské na její diplomové práci, byla letos dokončena. Aplikace vyšla v šestnácti světových jazycích, tištěná kniha ve čtyřech. Co to znamená vyrobit takovou aplikaci? Navíc bez jakékoli finanční podpory? Povídání o technologicko-produkčních aspektech pro všechny, kdo chtějí nahlédnout pod pokličku herního vývoje.

Little Mouse's Encyclopedia is an interactive encyclopaedia that aims to teach children about the natural world around them. What began five years ago as a master's degree project by Tereza Vostradovská in collaboration with game developer Michal Berlinger, has been finished this year. The app supports sixteen languages and the book of the same name was published in four. What does it entail to make an interactive educational application for children with no financial support whatsoever? The lecture will be centred around the technological and production aspects of the project.



Michal Berlinger

Hrát si na kluky a holky: gender a počítačové hry

Playing as Boys and Girls: Gender and Computer Games



Opravdu jsou ňadra ženských hrdinek v počítačových hrách stále tak abnormální? A jak vypadají muži? Co to znamená, když hraje kluk za holku a holka za kluka? Líbí se holkám zadky akčních hrdinů? A může hraní her pomoci k plynulejšímu coming outu? Přednáška porotkyně letošní soutěže počítačových her Terezy Krobové se zaměří na složité vztahy mezi reprezentací, genderovou identifikací i nesmírností virtuálních světů.

Do female characters in computer games still have such freakishly large breasts? And what do male characters look like? What does it mean when a boy plays as a girl and when a girl plays as a boy? Do girls like action heroes' butts? And can playing games make coming out smoother? In her lecture, Tereza Krobová, one of the jurors of this year's indie games competition, explores the complicated relationships between representation, gender identification, and the vastness of virtual worlds.



Tereza Krobová

Švédský režisér videoklipů a filmů Jonas Odell, který je kromě řady jiných cen také držitelem Zlatého medvěda z Berlinale 2006 za svůj krátký film *Nikdy jako poprvé!*, se specializuje na tvorbu animovaných filmů, v nichž kombinuje hraný materiál s animovanými technikami. Na své přednášce pohovoří o smyslu existence animovaného dokumentu, přičemž bude vycházet z vlastních filmů tohoto žánru. Dává vůbec ono zdánlivě paradoxní spojení slov „animovaný“ a „dokument“ smysl? A není ve skutečnosti animovaný dokument jedinou upřímnou formou dokumentu?

Jonas Odell, a Swedish music video and film director, and holder of a Golden Bear from Berlinale 2006 for his short *Never Like the First Time!* among many other awards, specializes in making animated films mixing live action and mixed media techniques. He will discuss the nature and raison d'être of the animated documentary with his own films in the genre as a starting point. Does the seemingly paradoxical combination of the words “animated” and “documentary” even make sense, and is the animated doc in fact the only honest form of documentary?



Jonas Odell

Kulatý stůl: Děti - společnost - animace

Round Table: Children - Society - Animation



K zásadnímu budování obrazu světa dochází u dětí mezi 4. až 7. rokem života. Audiovize se podílí na této tvorbě kulturní výbavy ze 60 až 75 %, proto je v mnoha zemích světa kladen velký důraz na kvalitu a aktuálnost audiovizuálního obsahu, neboť ten v dominantní míře předurčuje charakter budoucí generace. Účastníci debaty Kulatý stůl: Děti – společnost – animace se budou snažit definovat poslání animace a také nastínit roli společnosti, rodičů, ale i tvůrců animace při výchově dětí.

Children form an essential image of the world between 4 and 7 years of age. Input from audiovisual media makes up 60–75% of this cultural knowledge base. Many countries therefore endeavour to ensure that broadcasted audiovisual content is of high quality and up to date as it is a key determinant of the character of each new generation. The speakers will try to define the purpose of animated films and discuss the roles of society, parents, and creators of animated content in the upbringing and education of children.

Work in Progress: Moje slunce Maad - Cesta k Friště

Work in Progress: My Sunny Maad - Filming Frišta

Režisérka Michaela Pavlátová v rozhovoru s Eliškou Děckou představí připravovaný celovečerní projekt *Moje slunce Maad* v kontextu své dosavadní tvorby. Film o české ženě, která se zamiluje do Afgánce a vůbec netuší, co jí v nové rodině a v Kábulu čeká, vzniká podle knihy *Frišta* novinářky Petry Procházkové. Režisérka přiblíží svou cestu od krátkých autorských animovaných filmů k celovečernímu formátu, od představ k realitě, od skic k realizaci. Na kresbách a ukázkách z filmu budou mít diváci možnost nahlédnout do „kuchyně“ autorky, do procesu tvorby i do přípravy celovečerního animovaného filmu.

Director Michaela Pavlátová and Eliška Děcká will introduce the feature-length work in progress *My Sunny Maad*. The film is based on the book *Frišta* by Czech journalist Petra Procházková and tells the story of a Czech woman who falls in love with an Afghan man but has no idea what to expect from her new family or what awaits her in Kabul. Michaela Pavlátová will describe how she got from short auteur animated films to a feature film, how she turns her ideas into reality and sketches into a film. Drawings and extracts from the film will give the audience a chance to take a peek into the author's "kitchen" and learn about the process of preparation and shooting of an animated feature film.



Michaela Pavlátová

Kulatý stůl: Anidok vs. digitální storytelling

Round Table: Anidoc vs. Digital Storytelling



Anidok – animovaný dokument / dokumentární animovaný film. Může mít podobu klasického kinematografického díla, ale stále častěji je také kreativně využíván v digitálním prostředí, které s sebou nese jiná pravidla a možnosti. Nejen různé formáty obrazovek a mobilních zařízení rozšiřují způsoby divácké percepce o interaktivní a nelineární rozměr. Jaké jsou podoby a formy digitálního storytellingu? Kam to posouvá práci tvůrců obsahu? Jak se doplňuje pohled vývojářů a filmařů? A jaké v tom má místo animovaný dokument? Účastníci debaty budou hovořit o svých zkušenostech, plánech i nspiracích. Příklady úspěšné praxe i slepých uliček.

Anidoc or animated documentary can be made in the form of a classic animated film but it is also increasingly often applied in creative ways in the digital environment, which has different rules and offers different opportunities. New types of screens and various kinds of mobile devices allow us to expand viewers' experience with interactive and non-linear aspects. What forms of digital storytelling are there and what does it entail? How does it affect the work of content creators? How do developers and filmmakers complement each other? And what's the role of animated documentary in all of this? The speakers will talk about their experience, plans, and inspirations and discuss examples of both successful solutions and dead ends.

Studie České počítačové hry - herní průmysl v ČR v roce 2019

Czech Computer Games – a Study of the Czech Video Game Industry in 2019

Pavel Barák, předseda Asociace českých herních vývojářů, představí unikátní studii o stavu herního průmyslu v České republice, kterou v letošním roce zpracovala Asociace ve spolupráci s Institutem pro digitální ekonomiku. Studie odpovídá na základní otázky jako kolik je u nás herních studií, jaký je počet pracovníků v tomto odvětví, obrat a tržby her, či míra exportu. Přitom se důsledně věnuje i popisu současné situace na trhu vývoje her, poukazuje na aktuální problémy odvětví a nabízí možná řešení v současnosti se státem. Dále zazní i současné kroky a cíle, ke kterým by tato studie měla sloužit.

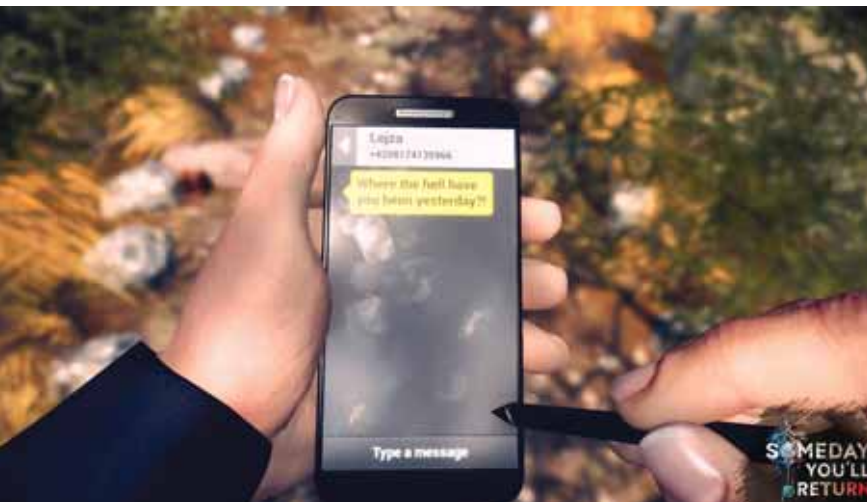
Pavel Barák, chairman of the Czech Game Developers Association (GDACZ), will present a unique study on the video game industry in the Czech Republic, which was conducted this year by the GDACZ in cooperation with the Institute for Digital Economy. The study provides a plethora of basic yet crucial information, such as how many game studios there are in the Czech Republic, how many people work in the video game industry, how much money released games made, and what are the industry's export volumes. At the same time, it describes in detail the current situation on the video game market, points out current issues faced by the industry, and suggests possible solutions that could be implemented in cooperation with the state. Pavel Barák will also discuss what immediate measures and goals should be derived from the study.



Pavel Barák

Vyprávění příběhu v *Someday You'll Return*

Storytelling in *Someday You'll Return*



Jan Kavan

Vyprávění příběhu v počítačových hrách je velmi specifická disciplína, vzhledem k nelineární podstatě média. Jan Kavan se ve své přednášce zaměří na problematiku herní narativy a praktickou aplikaci použitých principů ve hře *Someday You'll Return*. Součástí bude i stručný úvod do sémiotiky, ve kterém se pokusí demonstrovat důležitost více vrstev narativních struktur.

Jan Kavan je spoluautorem hororové first-person adventury *Someday You'll Return*, která v loňském roce získala ceny a nominace za nejlepší zpracování a nejlepší storytelling na vývojářských konferencích Reboot Develop v Dubrovniku, brněnské Game Access a petrohradské White Nights.

Due to its non-linear nature, storytelling in games is a very specific discipline. In his lecture, Jan Kavan will focus on the issues of narrativity in games and the practical application of principles used in the game *Someday You'll Return*. Part of the lecture will be a brief introduction to semiotics in which Jan will try to demonstrate the importance of multiple layers of narrative structures.

Jan Kavan is the co-author of the first-person horror adventure game *Someday You'll Return*, which won awards for Visual Excellence and was nominated for Best Storytelling at game developer conventions Reboot Develop in Dubrovnik, Game Access in Brno and White Nights in St. Petersburg.

Prezentace studia Sacrebleu Productions

Presentation of the Sacrebleu Productions

Studio Sacrebleu bylo založeno v roce 1999, na poli animované tvorby tak působí již bezmála dvacet let. Filmy z jeho dílny byly oceněny řadou prestižních cen, mimo jiné Zlatou palmou, Césarem, Zlatým lvem, Stříbrným medvědem a Křišťálem z Annecy. Po svém posledním úspěšném filmu *Až na severní pól* nyní studio Sacrebleu dokončuje celovečerní film rumunské režisérky Anca Damianové a ve spolupráci s českou produkční společností Negativ připravuje celovečerní projekt režisérky Michaely Pavlátové s názvem *Moje slunce Maad*.

Created in 1999, Sacrebleu Productions has been working in the field of animation for almost 20 years. Awarded with prestigious prizes such as the Palme d'Or, Cesar, Golden Lion, Silver Bear, and Cristal at Annecy, Sacrebleu Productions is mainly dedicated to animation.

After its well-received animated feature *Long Way North*, Sacrebleu Productions is now finishing the feature by Romanian director Anca Damian and is working on a feature-length project in coproduction with Negativ in the Czech Republic: *My Sunny Maad* directed by Michaela Pavlátová.



Ron Dyens

Warhorse: Animace od filmu ke hře

Warhorse: Animating Films and Games



Petr Janeček

Petr Janeček, lead character animátor ve Warhorse Studios (dříve pracoval například pro Disney Mobile Games, 2K Czech nebo Eallin Motion Art), vysvětlí rozdíl mezi filmovou a herní animací. Přiblíží postup při vývoji herních animací ve Warhorse Studios, její úskalí i výhody, poodhalí používání motion capture a provede světem herní animace s důrazem na tvorbu herních cutscén a facial animation čili animaci tváře a výrazů obličeje.

Petr Janeček, who currently works as a Lead Character Animator at Warhorse Studios (and formerly worked, for example, at Disney Mobile Games, 2K Czech, and Eallin Motion Art), will talk about the differences between animating films and games. He will present how games are animated at Warhorse Studios and outline the challenges and advantages of game animation, explain the use of motion capture, and introduce the world of game animation with a focus on how in-game cutscenes and facial animation are made.

Masterclass: Georges Schwizgebel

Georges Schwizgebel za využití ukávek ze svých filmů, line testů, obrázků a různých dokumentů představí svůj přístup k tvorbě krátkých animovaných filmů. Hovořit bude o svých oblíbených tématech: hudbě, smyčkách, pohybu v prostoru a metamorfóze. Georges Schwizgebel je autorem více než dvou tuctů krátkých filmů, z nichž se mnohé řadí mezi nejvlivnější animované filmy na světě. Tento režisér a výtvarník v jedné osobě, který je kromě mnoha jiných cen z prestižních festivalů rovněž držitelem čestné ceny z festivalu v Annecy, již obdržel loni za svou nezaměnitelnou tvorbu, účastníkům svého masterclassu navíc předvede některé ultrařády ze svých filmů.

With the help of a projection of film extracts, line-tests, images and various documents, Georges Schwizgebel will present his approach to short animation. He will address the topics that particularly interest him: music, loops, movements in space and metamorphosis. Georges Schwizgebel is the author of more than twenty short films, which rank among the most influential animated films in the world. The director and artist, who, among many other awards from prestigious festivals, received the Honorary Cristal Award in Annecy last year for his distinctive body of work, will also show the participants selected clips from some of his films.



S podporou / With the support of

SWISS FILMS



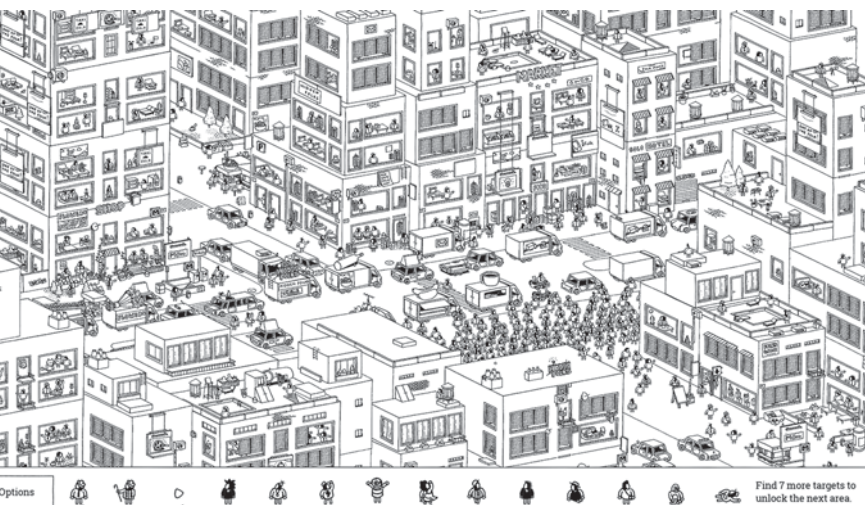
Georges Schwizgebel

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
anglicky s tlumočením do češtiny / in English

Saturday 11/5 11.30

Jak se dělá hra od A do Z: Hidden Folks

Making a game, A-Z: Hidden Folks



Adriaan de Jongh

Jak vzniká hra, jako je *Hidden Folks*? Herní designér Adriaan de Jongh vás coby jeden z jejich autorů provede krok za krokem celým procesem vývoje od začátku až do konce.

Adriaan Jongh vám ukáže prvotní náskry, seznámí vás se softwarem, ve kterém byla hra vytvořena, předvede proces její tvorby a pohovoří o jejím kódu i celkovém designu, a to vše aniž by zacházel do přespříliš technických detailů. Ukáže vám seznamy úkolů i veškeré nástroje a aplikace, které tvůrčímu týmu pomáhaly efektivně komunikovat, dále vysvětlí, jak se taková hra testuje, jak se vytváří její zvuková stránka, co obnáší překlad, jak se hra nahrává na servery, jak se propaguje a konečně pohovoří také o ekonomické stránce projektu.

How does a game like *Hidden Folks* get made? Game designer Adriaan de Jongh will take you through all the steps he and his collaborator took to start and finish *Hidden Folks*.

Without getting too technical, Adriaan Jongh will show the game's initial drawings, open the software in which the game is put together, show the process, the code, the design. He'll show the to-do lists and all the tools and apps that helped the team communicate, show how a game is tested, how sounds get made, how it is translated, show how a game is uploaded, how it is promoted, and show what "doing business" means for a game.

Masterclass: Průřez Jaromírem Plachým

Masterclass: Overview of Jaromír Plachý

Jaromír Plachý je autorem počítačových her *Chuchel* a *Botanicula*, které vznikly ve studiu Amanita Design. Mimoto se však jako vystudovaný animátor věnuje také filmu a tvorbě videoklipů a ve své masterclass, nebo lépe řečeno „mimoňclass“, nás formou mixu více než dvaceti hudebních klipů, krátkých filmů, znělek pro festivaly a her provede svou dosavadní audiovizuální tvorbou. Z jeho trefných poznámek bychom se měli dozvědět, co ho přivedlo do světa animace, jak se to stalo, že se dostal k tvorbě her, jak se tato dvě odvětví prolínají, proč jeho hry pro řadu hráčů vlastně ani hry nejsou a proč jeho filmy nejsou častokrát ani pro diváky. V neposlední řadě bude pak možné narušit jeho monolog dotazy, které většinou rád zodpoví.

Jaromír Plachý is the author of computer games *Chuchel* and *Botanicula* made in the studio Amanita Design. But apart from developing games, Jaromír, who studied animation, also makes films and in his masterclass, or should we say “goofyclass”, he will give us an overview of his audio-visual work by showing a mix of more than twenty music videos, short films, festival jingles, and games. His fitting remarks accompanying the screening should shed some light on what brought him to the world of animation, how it happened that he started making games, how these two fields interconnect, why are his games perceived not as games by a number of gamers and why are his films often not made for audiences.

You will have a chance to disrupt his monologue with questions that he will happily answer. Mostly.



Jaromír Plachý

Schwarzenberský sál / Schwarzenberg Hall
česky / in Czech, interpreted to English

Saturday 11/5 15.00

Work in Progress: Přes hranici

Work in Progress: The Crossing



Florence Miailhe

Florence Miailheová získala za své krátké filmy řadu prestižních ocenění z festivalů v Annecy, Cannes, Amiens, Clermont-Ferrand i Lipska či z festivalu v Sundance. Tato francouzská malířka a režisérka animovaných filmů nás provede procesem vzniku svého prvního celovečerního filmu *Přes hranici* o dvou opuštěných sourozencích, kteří daleko od domova prchají před svými pronásledovateli a snaží se najít útočiště v nějaké přívětivější zemi. Na realizaci tohoto francouzsko-německo-českého filmu, který vznikl náročnou animační technikou malby na sklo, se podíleli i čeští animátoři z pražské společnosti MAUR Film.

Florence Miailhe's short films have won prestigious prizes at Annecy, Sundance, Cannes, Amiens, Clermont-Ferrand and Leipzig. The French painter and animation director will take us through the making of *The Crossing*, her first feature-length film about two stray siblings on the roads of exile, who are trying to escape from their pursuers and reach some more welcoming country. This French-German-Czech co-production is partly made in collaboration with Czech animators from MAUR Film in Prague, and it is created using a demanding paint-on-glass animation technique.

Chuchel + DVA (živé hraní / live gaming)

Amanita Design loni v březnu vypustila do skal světa veleřev neurotické kuličky chlupů Chuchla a jeho naopak holého pomocníka/rivala Kekela, kteří se v groteskní hře opakovaně snaží dostat alespoň ke štopičce třešně. Když ale chceme něco strašně moc, tím víc o to občas přicházíme. Ozvěna na sebe nenechala dlouho čekat, a tak *Chuchel* krom nadšených recenzí z celého světa sklídl i "herního Oscara" na Independent Games Festival. Živě hraje přímo tvůrce Jaromír Plachý, hudební doprovod (stejně jako ke hře samotné) obstará kapela DVA ve své zatím nejsyntákovější podobě. „Je to prostě ňuňu,“ shrnuje hru Martin Macháček z Radia Wave.

Last March, Amanita Design released into the rocks of the world an outcry of a neurotic fluff ball named Chuchel and his bald helper/rival Kekel who repeatedly try to get at least to the cherry stalk in a grotesque game. But the more we want something, the likelier it is that we lose it. Echoes came back very soon and so *Chuchel*, apart from excited reviews, got a "game Oscar" from the Independent Games Festival. The game will be played live by its author himself, Jaromír Plachý, who will be accompanied by the band DVA (who made the game's soundtrack) in its so far most synthesized form. "It's just adovable" says Martin Macháček from Radio Wave when describing the game.



DVA



Jaromír Plachý

Work in Progress: Myši patří do nebe

Work in Progress: Even Mice Belong in Heaven



Jan Bubeníček



Denisa Grimmová



Vladimír Lhoták

Na sklonku roku 2018 byla zahájena fáze natáčení celovečerního filmu *Myši patří do nebe*. Film vypráví o dvou úhlavních nepřátelích Myšce a Lišákoví, kteří se po nešťastné události setkají ve zvířecím nebi. Tam se stanou nejlepšími kamarády a jejich touha být navždy spolu se naplní i po návratu na svět, kde se narodí ve vyměněných rolích. Díky hlubokému přátelství však překonají i zdánlivě nemožné. Film vzniká stop-motion animací loutek, nicméně značnou část projektu tvoří CG technologie – digitální dokreslovačky, 3D animace a vizuální efekty. Propojení použitých technologií a 3D tisku během vývoje i produkce a exkluzivní ukázkou z připravovaného filmu představí režisérské duo Denisa Grimmová a Jan Bubeníček a producent Vladimír Lhoták.

The shooting of the feature film *Even Mice Belong in Heaven* started at the end of 2018. The film tells the story of two mortal enemies, a Mouse and a Fox, who meet in animal heaven after dying in a tragic accident. They become best friends and their desire to be together forever endures even after they swap roles as they are reborn, and their close friendship eventually allows them to beat even seemingly impossible odds. The film is being made using stop-motion puppet animation but there is also quite a lot of CGI involved – digital drawings, 3D animations, and visual effects. The film's directors Denisa Grimmová and Jan Bubeníček and producer Vladimír Lhoták will show exclusive footage from the work in progress and talk about how they combined the applied animation technologies with 3D print during its development and production.

Přijďte se seznámit s těmi nejkrásnějšími a nejzajímavějšími nezávislými hrami posledního roku. Jakub Dvorský, zakladatel českého herního studia Amanita Design, vás prostřednictvím videoukázek seznámí s výběrem vizuálně nejzajímavějších indie her uplynulého roku jako jsou *GRIS*, *FAR: Lone Sails*, *Below*, *Return of the Obra Dinn* a mnoho dalších. Některé z titulů patří k nominovaným na cenu Anifilmu.

Come and find out about the most beautiful and interesting indie games released last year. Jakub Dvorský, the co-founder of the Czech game development studio Amanita Design, will use in-game footage to introduce last year's most visually interesting games, including *GRIS*, *FAR: Lone Sails*, *Below*, *Return of the Obra Dinn*, and many others. Some of the presented games have been nominated for the Anifilm game awards.



Jakub Dvorský



Portal for animated films

www.aniont.com

Powered by Anifilm

Aniont is an online
videotheque offering
carefully selected authorial
animated shorts, music videos
and experimental animation.

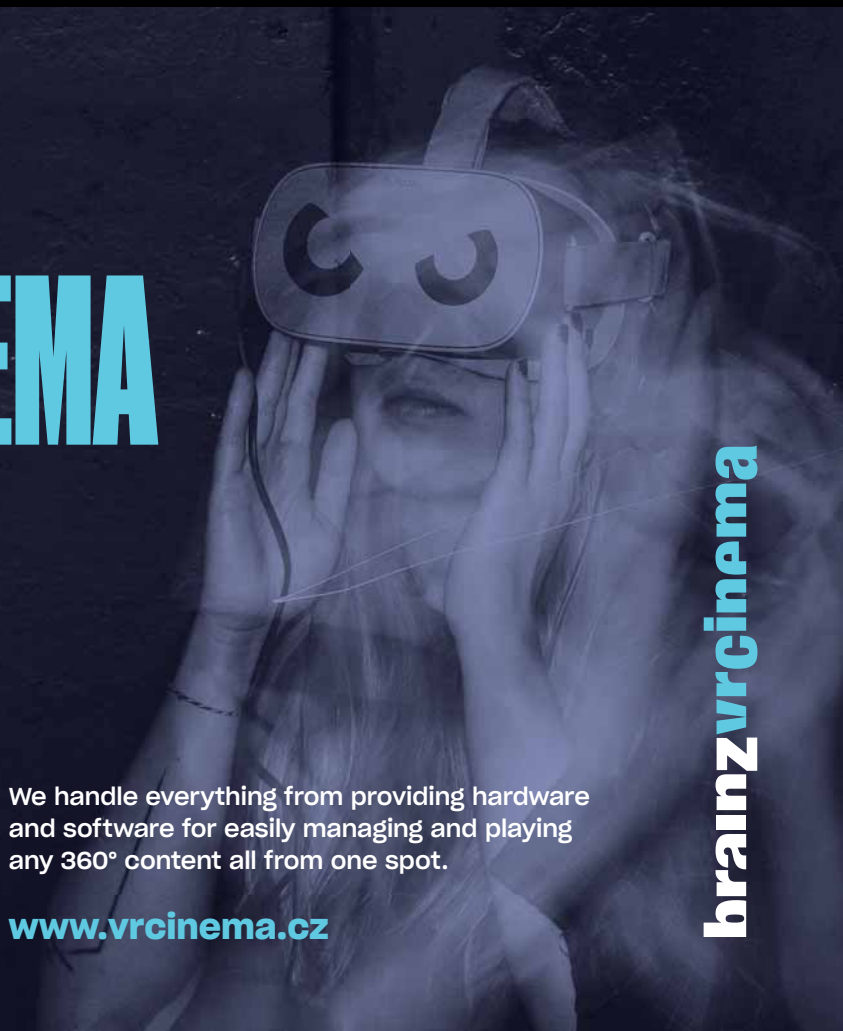
ALL IN ONE VIRTUAL CINEMA PLATFORM

Brainz VR Cinema is an all in one VR cinema production service for multiple viewers with synchronised 360° video playback.

We handle everything from providing hardware and software for easily managing and playing any 360° content all from one spot.

www.vrcinema.cz

brainzvrcinema



CEE ANIMATION Forum

6. – 8. května 2019

May 6 – 8, 2019

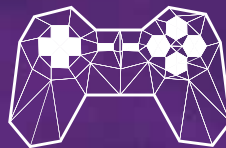
www.ceeanimation.eu

FB: @ceeanimation



The CEE Animation Forum is one of the leading platforms for animation professionals in Central and Eastern Europe. The CEE Animation includes a number of initiatives aimed at strengthening the animation industry in these countries and becoming a competitive partner for Western European productions.

Over the course of several days in the town of Třeboň, representatives of the animation industry (directors, producers, artists, distributors, investors, TV representatives and others) from across Europe meet to look for financing opportunities and discuss strategies for carrying out animated projects. The most important part of the programme is a pitching competition for projects in development: Short Films, Series / TV Specials and Feature Films.



GAME ACCESS '19

VÝSTAVIŠTĚ BRNO



24.-25. května

Konference pro herní vývojáře

od 950 Kč



26. května

Festival pro fanoušky her a deskovek

VSTUP ZDARMA

Přijďte na brněnské výstaviště a seznámte se s hvězdami, které pracovaly na hrách jako Marvel's Spider-Man, Witcher, Assassin's Creed, Bioshock, Horizon Zero Dawn a mnoho dalších!

GAME ACCESS MUSIC



25. května

MAFIA

Koncert Filharmonie Brno

od 590 Kč



26. května

PERCIVAL

Percival Wild Hunt Live

od 590 Kč

VR ROBOTIKA IOT KYBERNETICKÁ BEZPEČNOST
DRONY 3DTISK MULTIMÉDIA PROJEKTOVÝ VÝUKA



Smíchovská střední
průmyslová škola

HERNA ● EVENTY ● APLIKACE ● PORADENSTVÍ



VIRTUALNIREALITA.CZ

FUTURE IS NOW

První VR herna v ČR.

Vyrábíme VR aplikace na míru.

Uspořádejte si event s VR.

WWW.VIRTUALNIREALITA.CZ

FACEBOOK.COM/VIRTUALNIREALITA



Even Mice Belong in Heaven

CREATIVE EUROPE MEDIA

Support for the European audiovisual industry

SUPPORT FOR PRODUCERS

- 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

- Curated catalogues of European films

COPRODUCTION FUNDS

- International coproduction funds



Anifilm

FESTIVAL TŘEBOŇ

MAY 5 - 10 2020

Czech Republic

Call For Entries

from 1st September 2019

submit your
films or games!
application deadline
to 10th January 2020

www.anifilm.cz





Anifilm
animarket

Pátek, 10. května 2019
Friday, 10th May 2019
Měšťanská beseda, Třeboň



ANIMARKET

ANIMARKET je industry networking akce a trh pracovních příležitostí pro profesionály a studenty z oboru animace, VFX, vývoje her a VR/AR tvorby.

Smyslem akce je setkání profesionálů napříč obory, možnost prezentace novinek a oslovení potenciálních zájemců s pracovními příležitostmi. ANIMARKET pomáhá najít pracovní uplatnění studentům v oboru a rozšiřuje povědomí o uplatnění animace nad rámec autorské tvorby.

ANIMARKET is an industry networking event and job opportunities market for professionals and students of animation, VFX, game development and VR/AR.

The mission of the event is to create a meeting ground for animation professionals, to present the latest trends and to offer new job opportunities. ANIMARKET aims to help students to find work placement within the industry. It also presents a wide scope of animation not limited only to auteur production.

Během celého dne probíhá ANIMARKET formou stánků jednotlivých vystavovatelů. Ve 11.00 a ve 14.00 se koná komentovaná prohlídka vedená novinářem Pavlem Dobrovským, který účastníky provede po všech stáncích. Během prohlídek bude mít každý vystavovatel několik minut na prezentaci svého studia či instituce.

Součástí akce je ANIMARKET ONE 2 ONE, organizované individuální schůzky tvůrců se studii a s producenty, které pořádá festival ANIFILM ve spolupráci se vzdělávacím programem ANOMALIA.

ANIMARKET is held as a day-long presentation of individual exhibitors. At 11am and at 2pm there is a tour guided by journalist Pavel Dobrovský that presents all exhibitors' booths. Each exhibitor introduces his studio or institution to the attending visitors.

During the day ANIMARKET ONE 2 ONE takes place as organized individual one-to-one meetings of filmmakers and authors with producers and studios. ANIMARKET ONE 2 ONE is organized by ANIFILM festival together with ANOMALIA professional training in animation.





3BOHEMIANS



www.3bohemians.eu
Marek Toušek
marek@3bohemians.eu



3Bohemians je produkční studio zaměřené na animační projekty ve 3D pro reklamu, krátké filmy, seriály a celovečerní filmy. Disponuje odborností a zkušenostmi s budováním profesionálního týmu charakterových animátorů (3D) a jejich uměleckým i manažerským vedením ve vývoji a výrobě.

3Bohemians is a production studio focused on 3D animated projects for advertisements, shorts, serials and feature films. It draws on the expertise and experience of a professional team of character animators (3D) which it provides with artistic and managerial leadership in development and production.



BOOST YOUR CAREER

Don't miss your chance!



ANOMALIA



www.anomalia.eu
David Toušek
team@anomalia.eu



Všem tvůrcům v ANOMALIA nabízíme špičkové školení, které posouvá jejich dovednosti, aby tak zvýšili své šance na úspěšné uplatnění, kariérní mobilitu i příležitosti v oboru animace, her a VFX.

We're committed to providing all artists that come to ANOMALIA with cutting-edge training in order to enhance their skills and employability and boost their chances of success, increasing career mobility and life opportunities in the fields of animation, gaming and VFX.



BareBear production



www.bba.studio
Radovan Surý
radovan@bba.studio



Bare Bear Animation Studio – medvědí smečka hladová po všech formách digitální animace a obrazové postprodukce. Své zkušenosti lovíme v divokých komerčních peřejích i nekomerčních tůních. Ke každému projektu přistupujeme stejně starostlivě jako medvědice k mláděti a veškerou péči věnujeme i celému procesu. Od námětu ke scénářům, přes animatic k animaci, až po obrazovou a zvukovou postprodukci. Přesto se zuby drápy nebráníme ani zajímavým kooperacím.

The Bare Bear 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. 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.



CBE software



www.youwillreturn.com
cbe-software.com
Jan Kavan
jan.kavan@cbe-software.com



CBE software je nezávislé studio, které se od roku 2006 zaměřuje na tvorbu příběhových her. Po debutové paranormální komedii *Ghost in the Sheet* (2007) CBE software zkoumá možnosti videoher za hranicemi osvědčených a nevyzkoušených herních paradigmat. Tvůrci her *J.U.L.I.A.*, *Vampires*, *Boredom of Agustín Cordes*, *Serena*, *J.U.L.I.A. Among the Stars* a nejnovější *Someday You'll Return*.

CBE software is an independent studio that has been producing storytelling games since 2006. Debuting with paranormal comedy *Ghost in the Sheet* (2007), CBE software explores the possibilities of video games beyond the boundaries of tried and tested gameplay paradigms. Creators of *J.U.L.I.A.*, *Vampires*, *Boredom of Agustín Cordes*, *Serena*, *J.U.L.I.A. Among the Stars*, and the latest game *Someday You'll Return*.



COFILM



cofilm.cz
Jiří Sádek
sadek@cofilm.cz



Společnosti Cofilm a Bump the Lamp dlouhodobě úzce spolupracují na výrobě filmových děl a nabízí služby v oblastech 2D ruční animace, 3D animace a VFX previzualizací pro filmy a seriály.

Cofilm and Bump the Lamp are two companies working closely together. They work in the field of 2D animated series, 3D animation and VFX pre-vis for films.



Česká televize - Centrum dramaturgie nových médií Czech Television - New Media Dramaturgy Centre



www.decko.cz
Tomáš Kozák
tomas.kozak@ceskatelevize.cz



Tým CDNM vznikl v roce 2013, aby vybudoval dětský portál deco.cz, navázaný na stejnojmennou TV stanicí. Sází na preciznost a detail, spolupracuje s těmi nejlepšími autory. Staví na přesvědčení, že web může být poetickým a zábavným místem, které dokáže nabídnout kvalitní projekty nebo dokonce umění. Web deco.cz baví a vzdělává zároveň, což potvrzují nejen čísla návštěvnosti, ale také pozitivní ohlasy dětí, jejich rodičů i učitelů. Stejný přístup volí CDNM i u interaktivních projektů pro dospělé.

The NMDC team was established in 2013 to build the children's portal deco.cz, linked to the Czech television station Děčko. Our team is focused on precision and detail, while working with the best authors. The deco.cz website entertains and educates at the same time, which is confirmed not only by the number of visitors, but also by the positive responses of children, their parents, and teachers. The same approach is used for interactive projects for adults.



Eallin



www.eallin.com
Martin Hovorka
martin.hovorka@eallin.com



Jsme produkční společnost zaměřená na animační projekty. Zakládáme si na tvorbě režijně jedinečné umělecky zpracovaných filmů a televizních seriálů, v nichž posouváme hranice různých forem animace a transformujeme je v překrásně ztvárněné příběhy.

We're an animation production company that prides ourselves in creating uniquely art directed films and TV series that push and twist various forms of animation into beautifully crafted pieces of communication.



Emile: European Animation Awards



animationawards.eu
Libor Nemeškal
(Czech ambassador)
nemeskal@kouzelna.com



Evropské animační ceny Emile Awards, které vznikly na popud profesionálů z oblasti animované tvorby, každoročně oceňují talentované tvůrce z tohoto dynamického a vysoce kreativního odvětví, kteří přispívají k tomu, aby se z animace stala významná a vlivná součást evropského audiovizuálního světa.

Created thanks to the initiative of animation professionals, each year the Emile Awards celebrate the talent in this dynamic and highly creative sector that contributes to making animation a major, influential field for the European audio-visual world.



FAMU - Katedra animované tvorby / FAMU - Animation Department



www.famu.cz
Ondřej Javora
ondrej.javora@famu.cz

FAMU

Prezentace Katedry animované tvorby na FAMU. Pokud máte zájem o studium na naší katedře nebo vás zkrátka zajímá, jak to u nás na katedře chodí, přijďte se za námi podívat.

Presentation of the Animation Department at FAMU. If you are interested in studies at FAMU, or finding out how things work at our department, then just come to meet us.



Filmový uzel Zlín



www.filmovyzel.cz
Martina Šafářová
safarova@filmovyzel.cz



Filmový uzel Zlín je jedinečné filmové, kulturní, vzdělávací a produkční centrum, které bylo na podzim roku 2016 otevřeno v areálu filmových ateliérů ve Zlíně na Kudlově. Na 2000 m² čeká návštěvníky působivá expozice o historii a osobnostech filmových ateliérů, multifunkční galerie pro umělecké výstavy a akce, několik výtvarných animačních dílen pro workshopy animace, kinosál, stylová filmová kavárna, a také zábavné patro nazvané Tvořivý chlívek.

Filmový uzel Zlín (Film Hub Zlín) is a unique film, cultural, educational and production centre that was opened in the Kudlov part of the Zlín film studios in autumn 2016. Visitors can explore the 2,000 m² of floor space to find an impressive exhibition on the history and important figures of the Zlín film studios, a multifunctional gallery for art exhibitions and events, several creative facilities for animation workshops, a cinema, a stylish film café, and an entertainment floor.



Kancelář Kreativní Evropa Česká republika - MEDIA / Creative Europe Desk Czech Republic - MEDIA



www.mediadeskcz.eu

Daniela V. Staníková

daniela.stanikova@kreativnievropa.cz



Kreativní
Evropa
MEDIA

Kancelář Kreativní Evropa | MEDIA

Dílčí program MEDIA programu Kreativní Evropa je zaměřen na zvyšování konkurenceschopnosti a oběhu evropských děl na mezinárodním audiovizuálním trhu. Finanční podporu dílčího programu MEDIA může získat každá organizace, jejíž projekt splní stanovená kritéria v následujících oblastech audiovize: podpora producentů, distribuce evropských filmů v kinech, mezinárodní koprodukční fondy, vzdělávání, filmové festivaly, přístup na trh, online distribuce, filmová výchova, výstavy a kina.

The MEDIA sub-programme as part of the Creative Europe programme focuses on increasing competitiveness of the EU film and audiovisual industries on international markets. The financial support under the MEDIA sub-programme is available to any organization that meets the criteria and covers the following fields: producers' support, cinema distribution of European films, international co-production funds, training, film festivals, access to markets, online distribution, film education, exhibition, and cinemas.



KLUCIvespolek



www.klucivespolek.com

Jan Švarc

honza@klucivespolek.cz

KLUCIvespolek

Studio od svého založení vyprodukovalo již desítky různých, převážně animovaných projektů. Při realizaci využívá animační techniky, jako jsou klasická kresba, modelování plastelíny či hlíny, 3D animace a různé kombinace technik s živými herci. Specializuje se na digitální 2D ploškovou animaci. Jedním z našich největších úspěchů byla spolupráce na filmu Alois Nebel, který mj. získal Evropskou filmovou cenu 2012 za nejlepší celovečerní animovaný film.

Since its founding the studio has produced dozens of various projects focusing on animation. They use animation techniques such as classical drawing, clay modelling, 3D and a variety of combinations with live actors. Our speciality is 2D digital cut-out animation. One of their greatest achievements was cooperation on the feature film Alois Nebel, which won the European Film Award in the category of Best Animated Feature Film of 2012.



Kouzelná animace



www.kouzelná.com
Petr Babinec
babinec@kouzelná.com



Kreativní produkční společnost Kouzelná animace vznikla v roce 2011 s cílem poskytovat nadstandardní služby v oblasti výroby komerčních i nekomerčních projektů. Studio působí v moravském krajském městě Zlín a svými ideovými kořeny navazuje na bohatou tradici zlínské animované tvorby.

The creative production company Kouzelná animace was established in 2011 with the main goal of providing exceptional services both in commercial and non-commercial audio-visual production. The studio is based in the Moravian regional city of Zlín and builds on the rich tradition of Zlín animation.



Magiclub



www.magiclub.cz
Michal Křeček
michal@magiclub.cz

MAGIC ★ LAB

Magiclub je pražské postprodukční studio, které za pomoci špičkových technologií poskytuje širokou škálu služeb včetně tvorby prvotřídních vizuálních efektů pro celovečerní a krátké filmy, seriály i reklamy. Rádi sdílíme svou vášni k filmu a s klienty se vždy snažíme navázat dlouhodobý partnerský vztah. Náš mezinárodní tým vynikajících odborníků se s nadšením pouští do každého nového kreativního a náročného projektu. To, co nás odlišuje, je špetka magie, kterou přidáváme do všeho, co děláme.

Magiclub is a Prague-based post-production studio that utilizes cutting-edge technologies to deliver a wide range of services including high-quality visual effects for features, shorts, series and commercials. We love sharing our passion for motion pictures and work hard on establishing long-term relationships with all our clients. We are proud of our international, highly skilled staff who enjoy collaborating on creative and challenging projects. It is the magic we add that sets us apart.



MU Game Studies



www.gamestudies.cz
www.gamerpie.wtf
Jakub Špiřík
jakub.spirik@gmail.com



MU Game Studies je spolek, který tvoří absolventi, učitelé a stávající studenti různých oborů Masarykovy Univerzity v Brně. Hlavními aktivitami jsou projekty jako festival Gamer Pie, popularizující médium digitálních her, nebo Herní Laboratoř, která motivuje a vede studenty a amatérské vývojáře k tvorbě svých vlastních projektů, mimo jiné také organizuje game jams v Brně.

MU Game Studies consists of students, graduates and professors of Masaryk University. Its activities include the festival Gamer Pie, with the focus on reaching out to the general public and introducing the topic of digital games, or Game Laboratory with the main goal of motivating and leading students and amateur game developers to creating their own projects, and it also organizes game jams in Brno.



PFX



www.pfx.tv
Jiří Mika
jiri.mika@pfx.tv

PFX

Od roku 2012, kdy PFX vzniklo, se z malého studia stala významná česká společnost zaměřená na animovanou tvorbu, postprodukcí a vizuální efekty. PFX se podílí na celé řadě mezinárodních i českých projektů od krátkých filmů přes reklamy, TV seriály až po celovečerní filmy. Osmdesátičlenný tým pracuje ve dvou moderních studiích v Praze na Vinohradech a Barrandově.

Since 2012, when PFX was founded, a small studio has become a major Czech company focused on animation, post-production and visual effects. PFX is involved in a number of international and Czech projects ranging from short films to commercials, TV series and feature films. The eighty-member team works in two modern studios in Prague's Vinohrady and Barrandov.



Smíchovská střední průmyslová škola / Smíchov Secondary Technical School



www.spsps.cz
Ondřej Hlaváč
ondrahlavac07@gmail.com



Jsme IT průmyslová škola v Praze, mezi naše učební obory patří například kybernetická bezpečnost nebo informační technologie. Tvoříme moderní projekty jako chytrý dům nebo chytré auto. Studenti zde dostávají možnost zapojit se do aktivit i mimo školu a nad rámec svých povinností, a tím tak získat zkušenosti, které by při pouhém studiu neměli možnost zažít. Právě díky těmto možnostem se ze studentů mohou stát vývojáři a manažeři a vytvářet nové, ambiciózní projekty.

We are a secondary technical school in Prague with a focus on IT. The subjects we teach include, for example, cyber security and information technologies. We develop modern projects, such as a smart house or a smart car. Our students have opportunities to participate in extracurricular activities outside the school and gain experience to which they otherwise wouldn't have access during their studies. It is these possibilities that allow our students to become first-class developers and managers and to create new, ambitious projects.



Vyšší odborná škola grafická Jihlava / Jihlava Multimedia Art College



www.vosg.cz
Tomáš Gryc
gryc@susg.cz

vošg...

Studium na VOŠG 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. Nejcennějšími zkušenostmi studentů školy jsou kvalitní portfolia prací, profesní kontakty a zapojení do reálných komerčních projektů. Oslovili jsme 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.

Apart from traditional areas of graphic design, web design and photography, study focuses more on animation, television graphics, audiovisual production and on the creation of computer games. The most valuable advantage is a quality portfolio of their work, professional contacts and involvement in real projects. We have contacted experts from the international game studio 2K Czech and Bohemia Interactive, and specialists in the development of gaming systems from the Faculty of Informatics, Masaryk University in Brno and we have prepared a new curriculum for game development.



Warhorse Studios



www.warhorsestudios.cz

Tereza Marešová

terezamaresova@warhorsestudios.cz



Studio Warhorse bylo založeno v roce 2011 Danem Vávrou, autorem *Mafie* a *Mafie 2*, a Martinem Klímou, původně ze studia ALTAR (*Original War*, trilogie *UFO:**). Jsme nové nezávislé herní studio sídlící v Praze. V našem týmu je řada zkušených herních veteránů, kteří mají společně na kontě desítky vydaných her a miliony prodaných kopií. Studio právě dokončilo hru *Kingdom Come: Deliverance*, realistickou RPG s otevřeným světem zasazeným do středověku.

Warhorse was founded in 2011 by Dan Vávra, creator of *Mafia* and *Mafia 2*, and Martin Klíma, formerly of ALTAR (*Original War*, *UFO:** trilogy). We are a new independent game development studio based in Prague, Czech Republic. We have an experienced team of industry veterans, with a combined track record of dozens of games published and millions of copies sold. The studio is currently working on a realistic open world medieval RPG called *Kingdom Come: Deliverance*.



Wietrack Softwork



wietrack.cz

Tomáš Větrovský

vetrovsky@biomed.cas.cz

Wietrack Softwork je skupina amatérských vývojářů aktivní od roku 2015 koordinovaná Tomášem Větrovským. Skupinu tvoří převážně vědeckí pracovníci AV a její hlavní ideou je propojit zábavu s popularizací témat, kterými se členové týmu zabývají (sociální hmyz, mikrobiologie). V posledních letech pracujeme na dvou projektech: hře *Garden of Ants* – strategii simulující vývoj mravenčí kolonie a představující jejich různé životní strategie, a na akční plošinovce s retro grafikou *Heroes of MBÚ* (HoM).

Wietrack Softwork is a group of amateur game developers and scientists led by Tomáš Větrovský. The idea behind it is to combine fun and skills from the various fields of our research (social insect, microbiology). Recently we are working on two projects. The first is a strategy game called *Garden of Ants* simulating an ant colony development and introducing various living strategies of ants. The second game is 2D retro-styled action-adventure *Heroes of MBÚ* (HoM) situated in a laboratory environment.



ANIFILM

INTERNATIONAL FESTIVAL OF ANIMATED FILMS
MAY 7 – 12 2019
TŘEBOŇ / CZECH REPUBLIC
WWW.ANIFILM.CZ

