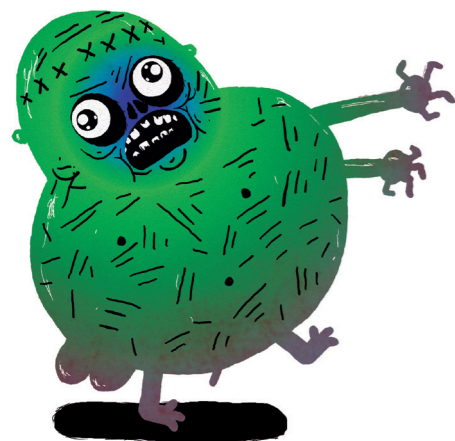


Festivalové centrum Zámek – Felberova 1/2

Akreditace / Ticketing / Festival shop / výstavy a instalace
Úterý – Sobota: 8.30 – 20.00
Neděle: 8.30 – 15.00

Game zóna / Brainz VR Cinema / Škola animace Powered by Nadace PPF
Úterý – Sobota: 9.00 – 18.00
Neděle: 9.00 – 16.00



Akreditace

V průběhu festivalu je možné zakoupit akreditaci VISITOR a VISITOR BASIC na všech festivalových místech. Akreditaci lze hradit kartou nebo hotově.

Akreditace VISITOR BASIC umožňuje:

- neomezený vstup na veškerý program v libereckém zámku (Game zóna, VR kino, Škola animace powered by Nadace PPF, výstavy) a na neplacené projekce
- možnost rezervace 2 vstupenek na 2 různá představení z výše uvedeného programu – do vyčerpání kapacit pro jeckních sálů
- na placená představení je lístek k této akreditaci za 100 Kč



Akreditace VISITOR umožňuje:

- denně zdarma 4 vstupenky na 4 různá představení – do vyčerpání kapacit projekčních sálů
- vstup na filmy do kina bez vstupenky – 5 minut před začátkem představení na neobsazená místa
- volné vstupy na vybrané doprovodné akce
- vstup do Game zóny a VR kina
- součástí Festivalové akreditace na 3 dny je festivalový katalog za zvýhodněnou cenu 50 Kč
- při koupi Festivalové akreditace na celou dobu je festivalový katalog zdarma
- ke všem zakoupeným akreditacím je programová brožura zdarma

Festivalový deník

Festivalový deník vydává a tiskne Anifilm jako příležitostnou tiskovinu k festivalu Anifilm 2022.

Texty Malvína Balvínová
Rozhovory Natalia Kozáková
Překlady Lukáš Wicha
Design Jan Šimsa



ANIFILM LIBEREC 2022

FESTIVALOVÝ
DENÍK
ÚTERÝ
10. 5. 2022



Anifilm připomene Vlastu Pospíšilovou i Jiřího Šalamouna

Během letošního jara odešly dvě významné osobnosti české animace. Poslední březnový den zemřel Jiří Šalamoun, výtvarník a jeden z nejlepších českých ilustrátorů vůbec. Významně se podílel například na seriálech *Maxipes Fik* a *Divoké sny maxipsa Fika*. A na Velký pátek, který připadl na 15. dubna, ho následovala legendární česká animátorka a režisérka Vlasta Pospíšilová. Jako animátorka se podílela na mnoha filmech Jiřího Trnky, její režijní počiny pak známe například z *Fimfára Jana Wericha*.

V programu letošního Anifilmu najdeme dva filmy, kterými si můžeme tyto tvůrce připomenout. V ranní čtvrteční projekci v Cinema City 1 (a obdobně v ranní nedělní v Cinema City 4) je zařazen první díl kultovního seriálu *Broučci*, který Vlasta Pospíšilová režírovala. Pásmo, které zahrnuje silvestrovský speciál *Maxipes Fik filmuje*, se promítá během festivalu také dvakrát, a to v kině Varšava: nejprve ve čtvrtek od 16h, následně v neděli od 10h. Je to jediný „Fik“, který je určen dospělým divákům a v němž si

tvůrce skvělým způsobem dělají legraci sami ze sebe. Jiří Šalamoun zde figuroval jako výtvarník.

Tvorba Vlasty Pospíšilové i Jiřího Šalamouna je nepřehlédnutelná, nezapomenutelná a hraje významnou roli v ději-

nách české (československé) animace. Oba také v minulosti dostali na Anifilmu Cenu za celoživotní přínos animovanému filmu. Filmy, na nichž se podíleli, se budou v našem festivalovém programu objevovat i nadále. Patří totiž ke klasice a diváci se na ně vždy rádi znovu dívají.



Festivalové jízdenky na tramvaj

Zvýhodněné festivalové jízdné: celodenní jízdenka je za 25 Kč, týdenní jízdenka je za 120 Kč. K zakoupení ve festivalových místech (Zámek, Náměstí Dr. E. Beneše, Kino Varšava) nebo na informacích Dopravního podniku (termínál Fügnerova).

Festivalové kafe

Novým partnerem Anifilmu je pražirna výběrové kávy Nordbeans, která dodává festivalu v Liberci praženou kávu. Doporučujeme návštěvu Coffee Corner v Zahradním křídle libereckého zámku, kde si tuto kávu můžete vychutnat v příjemné chill out zóně. Nordbeans dále provozuje v Liberci dvě kavárny: útulný espresso bar Sweet City v Ruprechtické ulici a stylovou kavárnu s vlastní pekárnou Liberecký Dok (Nákladní 34). Pokud tam zavítáte, čeká vás po předložení akreditace 1+1 káva zdarma!

Aplikace

Kompletní festivalový program neustále k dispozici, detailní přehled filmů včetně termínů a místa projekce, mapa festivalových míst s navigací, rezervace vstupenek, osobní kalendář, festivalové novinky...

ZA FINANČNÍ PODPORY



HOSTITELÉ



GENERÁLNÍ PARTNER



HLAVNÍ PARTNER



GENERÁLNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



VÝZNAMNÍ PARTNEŘI



VÝZNAMNÍ MEDIÁLNÍ PARTNEŘI



MEDIÁLNÍ PARTNEŘI

Tipy na dnešní den

Gorila a já
10.00, Cinema City

Milý celovečerní rodinný film, který vzešel z koprodukce skandinávských zemí, máte možnost dnes vidět v české verzi. Osmiletá Jonna žila doposud v dětském domově a snila o tom, že si pro ni jednou přijede maminka. Jaká asi bude? K divčíně překvapení (a zprvu zděšení) ji ale adoptuje gorila.

Grotesky od kosti
14.30, Kino Varšava

Možná jste zaznamenali, že tématem letošního festivalu je Animace & humor, a to ve všech možných podobách. Dnes se zaměříme na morbidní grotesku, a to od Disneyho *Tance kostlivců* přes temný humor Phila Mulloye až po specifické naivní morbidity autora našeho letošního vizuálu Jaromíra Plachého.

Utěct
16.30, Kino Varšava

Sugestivní animovaný dokument, ověřený mnoha cenami, přibližuje poutavým, velmi osobním a nijak nepřikrášleným způsobem příběh afgánského uprchlíka. *Utěct* je nejenom nemilosrdným vzhledem do utečenecké praxe, ale také nezapomenutelným příběhem sebepoznávání. Snímek se uchází o cenu v naší mezinárodní soutěži.

Jaromír Plachý: Inspiraci vstřebávám všude možně

Kdy jste začal tihnout k výtvarnu a animaci?

Vlastně už od školky. Odjakživa mě bavilo kreslit, a tak jsem na střední přemýšlel, co bych s tím dál mohl dělat. Napadla mě nejdřív ilustrace, ale na tu se vždy hlásilo víc lidí, a moje tvorba byla vždy trochu akčněji zaměřená. Tehdy mi tatínek moji ženy poradil, že by mě mohla víc zaujmout animace, tak jsem si řekl, že to zkusím, šel jsem na konzultace a nakonec to vyšlo.

V čem se pro vás liší filmová a počítačová animace?

V mém případě je to v podstatě stejné, protože já téměř vždy pracuji na počítači, a vždy pracuji s nějakou akcí. Vzhledem k tomu, že i v počítačových hrách často vše animuji sám, ten rozdíl není tak velký. Jediné, co se trochu liší, jsou ilustrace, ale i v nich se mi většinou podaří nějakou akci nebo animovaný princip uplatnit.

Dokážete si představit, že byste při práci na nějakém větším a náročnějším projektu kompletně svěřil animaci do rukou někomu jinému?

V současnosti, když vyvíjíme nějakou hru, tak pracujeme ve velmi malém týmu – jsem tam já, pak programátor a hudebníci. A většinou to vymyslím tak chytře, že i když už mám vše nakreslené a naanimované, tak chudák programátor ještě stále musí programovat (smích). Není to tak, že bych se svěření animace někomu jinému bránil, ale zatím k tomu spíš nebyla příležitost ani důvod.

Co vás v současnosti nejvíc naplňuje – animace, počítačové hry nebo ilustrace a tvorba dětských knížek?

Když na něčem dlouho pracuji, tak mě to postupem času začne hrozně štvtát, takže si pak vybírám úplně jiné projekty, u kterých si "odpočinu". Zároveň každý typ tvorby trvá jinak dlouho. Můžete samozřejmě psát dětskou knížku i deset let, ale většinou to trvá mnohem kratší dobu než dokončit počítačovou hru, kterou mi trvá udělat pět až sedm let. Já to mívám ještě komplikovanější v tom, že nějaký projekt vymyslím za měsíc, ale

Autorem vizuálu letošního ročníku Anifilmu s tématem humor se stal výtvarník, ilustrátor a autor počítačových her Jaromír Plachý, který měl na starosti také historicky první vizuál Anifilmu v roce 2010. Plachý, s nímž se v sobotu od 16 hodin můžete těšit na autorské hraní jeho hry Happy Game v Grandhotelu Zlatý lev, v rozhovoru pohovořil o svém kreativním procesu, inspiraci i zkušenostech ve studiu Amanita Design.

pak trvá roky, než se to dokončí, takže člověk zkrátka musí dělat nějaké další kreativní věci stranou.

Jak vznikají vaše projekty? Co je pro vás prvotním impulsem v rámci kreativního procesu?

Záleží, jak u čeho. U počítačových her to většinou začíná tak, že si kreslím a když mám zrovna náladu vytvořit něco ošklivého, tak z toho pak vznikne Happy Game. Nebo mám chuť zrovna udělat něco veselého, tak vznikne Chuchel. Třeba u Chuchla to vzniklo právě tak, že jsem si nejdřív nakreslil postavičku, pak jsem přemýšlel, v jakém prostředí by se asi mohla pohybovat, zároveň jsem si ji hned zkoušel naanimovat, a podle toho už se pak vyvíjela sa-motná hra, i to, o čem by ve výsledku mohla být.

Který z projektů od Amanity vás zatím bavil nejvíc a proč?

Já jsem se dostal k Amanitě tak, že jsem dělal pomocného animátora u hry Machinarium – animoval jsem bubliny, které hráčům ukazovaly, co nám robot ze hry chce říct. A dál už jsem si mohl dělat své vlastní hry, což bylo skvělé. Nejsem však schopen říct, jestli mě některá bavila více nebo méně. Většinou je to tak, když jednu hru dokončím a už jí mám dost, tak pokročím a následně si odpočinu u jiné a takhle to pokračuje dál a dál...

Či tvorba je vám blízká a co vás inspiruje?

Je toho spousta... Když jsem začal dělat Happy Game, pořofouhle jsem si vyhledával věci podobného typu, a tak jsem skončil u Městečka Twin Peaks Davida Lynche, přečetl jsem si celého Lovecrafta nebo mě hodně bavily obrazy Hieronyma Bosche. Z českých autorů bych mohl zmínit Jana Švankmajera, Zdeňka Milera, Jiřího Bartu... Mám toho rád opravdu hodně, ale nemám nějakého svého guru. Spíše inspiraci vstřebávám všude možně.

Ziskáváte od hráčů vašich her nějakou relevantní zpětnou vazbu? Jaké byly reakce fanoušků Amanity na Happy

game? Od předešlých her studia se svým pojetím či atmosférou docela lišila.

Tu zpětnou vazbu vlastně dostanete ihned, hlavně od kolegů. Jelikož hra vznikala v Amanitě, která byla odjakživa známá svými hezkými rodinnými hrami, takže jsme nevěděli, jestli se bude vůbec někomu líbit – takže jsem si ji dělal spíš pro sebe. Až těsně před vydáním jsme zveřejnili trailer a takové demo, a já jsem už předem čekal našťvané reakce, ale nic takového se nestalo. Asi bylo dobré i to, že trailer skutečně vypadal stejně, jako když hrajete sa-motnou hru – takže ti, koho ukázka nezaujala, si ji nekoupili a nehráli. Naštěstí se ale našli i lidé, kterým se hra líbila. Od těch, co si ji koupili, jsme dostali většinu pozitivních reakcí, a já mám z toho radost.

Slyšela jsem, že se Amanita Design jakožto uskupení pracovníků až do nedávné doby moc často nescházela a každý si spíš distančně dělal vlastní projekty. Jak je to nyní?

V Amanitě samozřejmě stále existují různé týmy, které pracují na vlastní hře, a jejich členové se mohou přelévat z jedné skupiny do druhé, ale v poslední době je to tak, že jsme stále více pohromadě, zatímco před lety byl každý úplně někde jinde. Je nás ovšem čím dál, tím víc. Tím, jak se vyvíjí stále více her, tak se i tým Amanity rozrůstá. Já osobně tam ale stále zas tak často nejsem, protože bydlím u Mělníka, programátor od Happy Game David Šemík je z Brna a hudebníci, členové kapely DVA, ty jsou úplně pryč a hodně cestují.

Jaké další projekty jste vymyslel po Happy Game?

Poté, co jsem vymyslel Chuchla a programátor už zároveň pracoval na Happy Game, tak jsem vymyslel hru o růžovém kořátku, která měla fungovat podobně jako tamagochi, ale pracovat na třech hrách naráz se mi už zdálo poměrně komplikované. Takže potom jsem vymyslel hru o zlém vědci, který se mstí všem, co se mu posmívají, taky v duchu Happy Game, no a nedávno jsem vymyslel hru, která snad půjde i zrealizovat. Nebudu



toho hodně prozrazovat, jen řeknu, že bude hrozně veselá a barevná, protože na světě se dějí nehezké věci, tak člověk musí aspoň nějak šířit dobro (smích).

Vzpomínáte, kdy jste se poprvé setkal s Anifilmem?

To je dlouhá historie, tehdy to byl ještě AniFest. Když jsem studoval na

Ilja píše Anifilmu - I. část

V nesoutěžním programu uvádíme letos filmy režiséra Ilji Nováka – pásmo pro dospělé diváky s názvem Ostravský rebel Ilja Novák a pro děti jsou to programy hned tři: Klok, Kloček a pes Dingo, Lux a Delux startují do Vesmíru a Lux a Delux objevují planetu Zemi.

Režisér bohužel nemohl do Liberce dorazit. Abychom přiblížili divákům tuto svéráznou osobnost české (československé animace) a kontext, ve kterém vznikaly Novákovy často velmi originální filmy, publikujeme alespoň – s režisérovým

UMPRUM, tak jsem udělal pár alternativních znělek, co se pouštěly před projekcemi. A poté, co se vedení rozkmořilo, tak jsem s týmem, co organizoval první ročník Anifilmu v roce 2010, dělal první znětku. Pamatuji si, že to bylo tehdy dost punkové, protože jsem tedy na dvorku u ředitele festivalu, Tomáše Rychetského, maloval cedule s panáky.

svolením – ukázky z jeho korespondence s programovým ředitelem Anifilmu Pavlem Horáčkem. Jsou podobného rázu, jako jeho nezaměnitelné filmy.

Vážený kolego, mající na starost mne – coby exponáta,

Předem mého dopisu Vás zdravím jsa potěšen, že nade mnou nelámete hůl a ruce Vaše nejsou v náprahu nad mou hlávkou. Moje obava jest následující – chrstnout na diváky v kuse celý blok mých filmů – to by tito nepřežili! Snad počet těch děl

(smích) No a letos v lednu mě oslovili, protože téma bylo humor a potřebovali někoho, kdo by byl schopný něco rychle vy-myslet. Tak jsem přes víkend vymyslel zombika a partu veselých, ale nemravných příšerek, které mi kupodivu prošly, no a z toho postupně vznikl storyboard a veškerý vizuál, který vidíte.

Jak dlouho vám práce na vizuálu trvala?

No, to je úplně stejné jako s těmi hrami – všechno vymyslím rychle a pak na tom dělám ještě hodně dlouho. Ještě měsíc před festivalem jsem dělal nějaké bannery na sociální sítě, plakáty, animoval létající talíře, ale kompletně všechno bylo hotové takřka před začátkem samotného festivalu. A na místě se třeba ještě řeší výzdoba a podobně.

Co vám na jeho vytvoření přišlo nejobtížnější a co vás naopak nejvíc bavilo?

Nemyslím si, že by tam bylo něco vyloženě složitějšího, spíš při práci na vizuálu musíte počítat s činnostmi, které nejsou úplně kreativní – třeba to, že když tisknete postavičku na tričko, tak ji musíte dodat v přiměřeném rozlišení atd. Jinak mě ale bavilo např. vymýšlet nové postavičky na akreditace, přijde mi vtipné, že můžete návštěvníka nebo filmaře nakreslit jako banána. (smích)

A jaké předešlé vizuály Anifilm vás zaujaly?

Z posledních let asi všechny. Ten loňský od Elišky a Lee Oz se mi hodně líbil nebo mi v paměti utkvěl vizuál od Veroniky Zacharové, jak se měnily různé animované styly s panáčkem stoupajícím po schodech. Mě vlastně nenapadá žádný, který by se mi nelíbil.

redukovat a servírovat je postupně. Jeho Excelenci bych rád zakončil – tam se mi nechtě povedl portrét pana Lavrova, což je k dnešku vysoce od pu di vá figura :) Přiznávám se, že jsem většinu zmíněných filmů 30-40 let neviděl, nemám jejich e-kopie, jen ve sklepě v bedně obrazové scénáře a fárplány – vše již notně zaprášeno. A po tej době, kdy jsem si zpočátku připadal jako Faraon-vládce na mejma figurkama, mám tklivý pocit, že jsem již jeho Mumii! Takže doufám, že s tímto artefaktem budete organizačně zacházet dle všech archeologických pravidel.