

## Zámek – Felberova 1/2, Liberec

**Akreditace**  
8<sup>30</sup> – 20<sup>00</sup>

**Game Zone & Brainz VR Cinema, Škola animace, Festival café**  
9<sup>00</sup> – 18<sup>00</sup>

## Festivalový deník

Festivalový deník vydává a tiskne Anifilm jako příležitostnou tiskovinu k festivalu Anifilm 2023.

**Redakce** Malvína Balvínová,  
Natálie Kozáková, Tomáš Hubáček  
**Překlady** Lukáš Wicha  
**Design** Jan Šimsa

## Výstavy a instalace

**Kódži Jamamura: Čtyři oka mžiky**  
Oblastní Galerie Liberec  
10<sup>00</sup> – 17<sup>00</sup>

**Filip Pošivač: Anifilm 2023**  
Zámek – Foyer  
8<sup>30</sup> – 18<sup>00</sup>

**IOGI: 11 příběhů ze života každodenního Japonska**  
Zámek – Redernovské křídlo  
8<sup>30</sup> – 18<sup>00</sup>

**VR instalace Tmání**  
Palác Liebieg  
10<sup>00</sup> – 18<sup>00</sup>

## Festivalové partnerské podniky

Gastro nebe v Liberci! Představujeme výběr spřátelených festivalových podniků. Po předložení platné festivalové akreditace získáte bonus nebo slevu na vybraný sortiment – káva, sladké, hlavní jídlo, koktejly, pivo a další. Vyražte do ulic ochutnávat!



## Festivalový deník Úterý – 2. 5. 2023

## Anifilm po roce opět v Liberci: tentokrát v japonském hávu

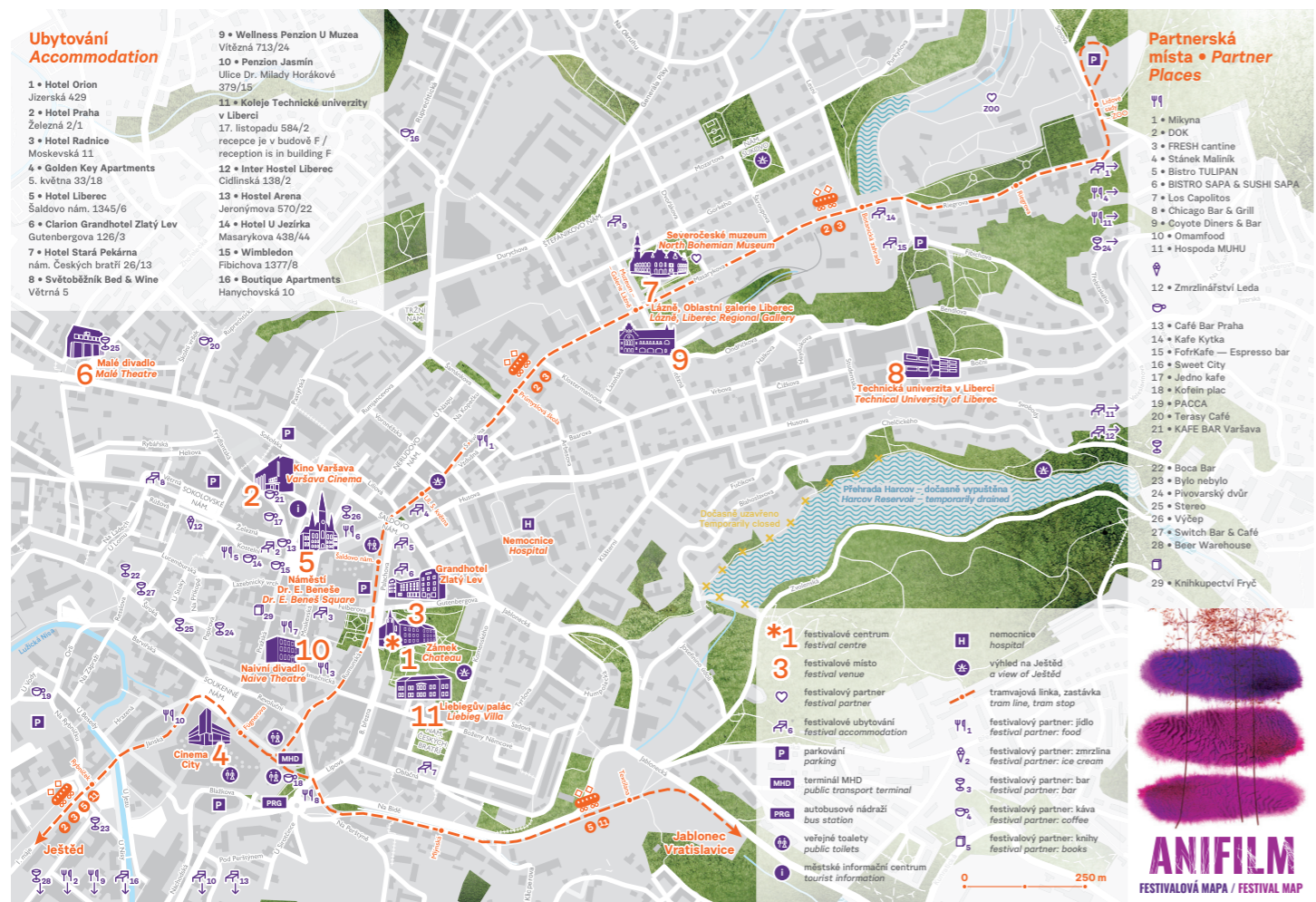
Dnes v 8.30 začal v Liberci první ranní projekci další ročník mezinárodního festivalu animovaného filmu Anifilm. Jako vždy se mohou návštěvníci spolehnout na to, že je v následujících šesti dnech čeká pořádná dávka animace. A navrch workshopy, výstavy, divadla a koncerty. Kromě toho, na co jsou již návštěvníci festivalu zvyklí, přinášíme letos i nějaké, nejen programové, novinky.

Mezi ně patří třeba obohacení programu o Grant Českého obzoru za podpory Nadace PPF. Do pitchingového klání, které chystáme na zítřejší, tedy středeční odpoledne od 13 hodin, postoupilo deset projektů. Porota z nich bude vybírat ty, mezi které rozdělí 1 000 000 Korun.

Další novinkou je rozšíření festivalových lokací o Palác Liebieg, kde se bude odehrávat část industry programu a také se stane místem, kam můžete zajít na instalaci oceňovanému VR filmu *Tmání*. Anifilm nově také využívá prostor Naivního divadla, kam můžete s klidem nasměrovat dětské publikum.

Další novinkou je spolupráce s Asociací pro filmovou a audiovizuální výchovu, jejíž činnost přiblíží lektori pedagogům a dalším zájemcům ve čtvrtek. V pátek pak pořádáme aniSWAP – výměnný trh animačních a výtvarných potřeb a komiksů, který nabídne zaručeně nejlepší a neekologičtější způsob, jak se zbavit přebytečných věcí a získat něco nového.

Tématem letošního festivalu je Japonsko, tedy představení japonské animace, a to jak historické, tak současné, v podobě artových filmů i proslulého anime. Japonské tvůrce můžete v Liberci i potkat, přijel například Kódži Jamamura. Ten krom filmového programu přivezl do Liberce i výstavu, kterou si určitě zjděte prohlédnout do Galerie Lázně. Japonský program bude nejkonzentrovanejší v sobotu, to vás kromě projekce čeká i japonské divadlo.



## Tipy na dnešní den

**Murakami na plátně**  
17<sup>00</sup> → Kino Varšava

Celovečerní filmový debut výtvarníka a především hudebního skladatele Pierra Földese je adaptací několika povídek populárního japonského spisovatele Harukiho Murakamiho a tak skvěle rezonuje s letošním tématem Anifilmu, jímž je Japonsko. Režisér zdařile vystihuje poetiku Murakamiho světů na pomezí snu a obyčejného života a svým stylem vyprávění divákům umožňuje vlastní výklad.

**Oprášená vzducholoď**  
20<sup>30</sup> → Nám. Dr. E. Beneše

Dnes večer promítáme na Náměstí dr. E. Beneše českou (respektive československou) klasiku – *Ukradenou vzducholoď* režiséra Karla Zemana. A protože tento nestárnoucí dobrodružný snímek z roku 1967 uvádíme v nově zrestaurované verzi, půjde o velký divácký zážitek. Karel Zeman natočil film podle románu Julesse Vernea a my ho uvádíme v programové sekci „oprášená klasika“.

**Komiksová výstava**  
10<sup>00</sup>–18<sup>00</sup> → Liberecký zámek, Redernovské křídlo

Výstava IOGI: 11 příběhů ze života každodenního Japonska představuje výtvarné práce ze stejnojmenné knihy oceněné v roce 2021 třetí příčkou v soutěži o nejlepší světový komiks Japan International Manga Award. Komiksově příběhy se scénáři Jeana-Gasparda Páleníčka ztvárnili studenti z Fakulty designu a umění Ladislava Sutnara pod vedením ilustrátora a pedagoga Václava Šlajcha. Komiks si můžete koupit v našem festivalovém obchodě.



# Filip Pošivač: „Jako ilustrátor pracuji hodně s akvarelem“

**Autorem letošního festivalového vizuálu je známý režisér, ilustrátor a výtvarník Filip Pošivač. Upozornil na sebe jako spoluautor půlhodinového loutkového filmu *Až po uši v mechu* (2015), dále jako režisér seriálu *Živě z mechu a krátkého filmu Přes palubu* (2019), ale i jako výtvarník *Mlsných medvědích příběhů* (seriálu *Kateřina Karhánková a Alexandry Májové*, nominovaného na Českého lva). O svém nadšení pro filmovou loutku i o připravovaném celovečerním debutu Tonda, Slávka a génius se rozprávěl v následujícím rozhovoru.**

**Jak a kdy vás napadlo, že byste se mohli věnovat loutkovému filmu?**

Až do nástupu na vysokou školu jsem se o animovaný film moc nezajímal. Stál jsem hlavně o studium na pražské UMPRUMce, ale zároveň jsem věděl, že na ilustraci, kam jsem se chtěl hlásit, by mě nevzali. A tak jsem šel studovat Ateliér filmové a televizní grafiky. V prvním ročníku jsme se s Milanem Svatošem chodili dívat na Barrandov, jak Jiří Barta točí film *Na půdě aneb kdo má dneska narozeniny?* To byl můj úplně první kontakt s loutkovým filmem a zároveň neuvěřitelně silný zážitek.

**Jak to probíhalo?**

Pan Svatoš nás provázal ateliéry v budově Krátkého filmu, kde byly postavené nádherné scény, okolo „les“ lamp a všude frmol, protože to byla velká produkce. V dílnách se vyráběly nádherné věci a mně to přišlo jako prostředí, kde se můžete realizovat úplně ve všem, co vás kdy v životě bavilo. Právě tehdy jsem si uvědomil, že bych rád dělal nějakému takovému filmu výtvarníka. Animátora ne, na to jsem neměl trpělivost a vnitřní disciplínu, ale výtvarnou podobou filmu jsem se vždycky zabývat chtěl.



**I ve škole vás někdo motivoval?**

Ano. Náš vedoucí ateliéru Jan Balej se také věnoval a pořad věnuje loutkovému filmu, a podporoval mě v tomto směru už od začátku. Když jsem mu řekl, že bych chtěl dělat loutkové cvičení, tak mě vzal k sobě do studia, donesl mi loutkovou kostru a zavolaal svému známému, co byl hudební skladatel, aby mi k tomu složil hudbu. Měl jsem tehdy pocit, že jsem našel oblast, kde bych se mohl uplatnit.

**V dětství vás oslovily nějaké loutkové filmy?**

Já jsem je ani moc nesledoval. Jednou kolem Vánoc dávali v televizi Trnkův *Sen noci svatojanské*, což byl pro mě výrazný zážitek, který mi utkvěl. Trnkovy loutky pro mě byly vždycky kouzelné. Ale do hloubky jsem se o loutkový film nezajímal a když jsem šel studovat na UMPRUM, znal jsem akorát Jiřího Trnku. Až potom během studií, když se člověk dostane do prostředí animátorů a vidá se s lidmi, které to také zajímá, tak až tam to začalo. A osobně mám rád všechny animované technologie, rád se třeba podívám na 3D animaci. Ale je fakt, že loutkové filmy pro mě mají speciální hodnotu, protože je tam cítit ruční efekt.



Foto: nutprodukce (Nikola Remešová)

**Je to ten důvod, proč točíte loutkové filmy, a ne třeba ploškové nebo kreslené, ke kterým byste jako ilustrátor mohli mít blízko? Co vás baví právě na loutkové technice?**

Na loutce mě fascinuje to, že ačkoliv je to objekt, který je sám o sobě statický – což platí jak pro divadelní marionetu nebo zcela nefigurální předmět – tak má v sobě dramatickou energii, nějaký náboj, a ten se projeví, když s ním začnete pohybovat. Mám z toho pocit kouzla, magie, jako by to bylo něco mezi nebem a zemí. Nedá se to přesně popsat, ale loutky mají pro mě velkou sílu. Je to věc ručně vyrobená člověkem, a přitom je možné jí vdechnout život. A tím je právě strhující.

**Zkusil byste někdy rád i jinou animační techniku?**

To ano. Jako ilustrátor pracuji hodně s akvarelem, ale co se týče animace, byl jsem hodně dlouho koncentrovaný jen na loutky. Do celovečerního loutkového filmu, co teď točíme, jsem zapojil i trochu 2D akvarelové animace. Jedna z hlavních postav Slávka tam svítí baterkou na zeď a oživuje tak svoje fantazie. Když jsme ještě v době vývoje filmu objížďali zahraniční koproducentské markety, tak loutky připadaly některým producentům příliš „východoevropské“, old-schoolové, moc stylizované a pro západní svět nesrozumitelné, ale často je zaujaly právě ty 2D animace. A říkali mi, že film animovaný touto technologií by všichni chtěli. Tehdy jsem to ale nebral vážně.

**A pak?**

O něco později jsme s Kateřinou Karhánkovou a Alexandrou Májovou začali pracovat na seriálu *Mlsné medvědí příběhy*. Tam jsem se zase setkal s 2D animací. Plošky se v našem případě nakreslí ručně, naskenují se a pak se s nimi animuje v počítači. A protože už se tomu věnujeme už několik let, tak mě to v některých aspektech inspirovalo a už mám námět na takto animovaný film.

**Točíte filmy určené dětem...**

To je rozhodně můj záměr. K tvorbě přistupuji tak, co by se mi líbilo, kdybych byl dítě nebo co si pamatuji, že mě v dětství oslovovalo. Myslím si, že děti se často v souvislosti s audiovizuálními počiny podceňují – rozhodně tady u nás. Lidé mají pocit, že animace pro děti musí být pastelově barevná, všichni tam musí skotačit a hlavně, aby tam nebylo moc dialogů a nějaké dvojmysly nebo symboly, to že by děti nepochopily. Ale děti jsou stejné bytosti jako my. Navíc je jejich vnímání nezátížené oproti našemu, protože neznají vzorce chování dospělých, nemají předem konkrétní očekávání a reagují bezprostředně.

**Zrovna se věnujete natáčení celovečerního filmu Tonda, Slávka a génius. Námět je původní, můžete nám o něm něco říct?**

Původním motivem byla svítící postava kluka Tonika. Tu jsem vymyslel na UMRUMce, když jsme dělali jedno animáční cvičení. Inspirací mi byl můj bratr, který se narodil se zrzavými vlasy a měl jako rusovlasý chlapec potíže ve školce i na prvním stupni základní školy. Děti se mu kvůli tomu smály a já nechápal, proč. Animace je dobrá v tom, že vám nabízí vydat se za hranice reality. Postava Tondy měla původně jen svítící vlasy, ale pak jsem přidával, až byl svítící celý. Je to pro mě krásný symbol odlišnosti, která se může týkat čehokoliv. Odlišnost může být psy-

## Kódži Jamamura – Čtyři oka mžiky

Kódži Jamamura je nejvýznamnější současný japonský tvůrce animovaných filmů. V návaznosti na letošní téma a režisérovu přítomnost na festivalu se Anifilm, ve spolupráci s Oblastní galerií Liberec, rozhodl uspořádat autorovu výstavu nazvanou *Čtyři oka mžiky*. Představuje více jak 40 originálních kreseb – fázi z jeho filmů z let 2002–2021. Jsou zastoupeny celkem čtyři oceňované snímky *Hora hlava* (2002), *Venkovský lékař Franze Kafky* (2007), *Muybridgeovy provázky* (2011) a *Mnoho severů* (2021). Výstava tak nabízí unikátní vzhled do Jamamurovy tvorby v „zastaveném stavu“. Ten mohou návštěvníci porovnat s animovanou verzí, v expozici rovněž zastoupenou. Originální artefakty z filmů Kódžiho Jamamury jsou v České republice k vidění poprvé. Kurátorem výstavy je David Kubec.

**2. 5.–2. 7. 2023, Oblastní galerie Liberec, Masarykova 723/14, Liberec**  
Otevřeno denně kromě pondělí od 10 do 18 hodin, ve čtvrtek do 20 hodin. Každý čtvrtek volný vstup.

chická nebo fyzická, to je vlastně jedno, každým si tam může dosadit, co chce.

**O adaptaci jste tedy vůbec neuvažoval?**

Chtěl jsem, aby byl námět původní. Když už točím loutkový film a svět kolem loutek je tak kouzelný, tak hlavně aby to nebyla adaptace nějaké knížky, říkal jsem si. Knížku si přeci můžu přečíst. Přejde mi větší výzva vystavět vlastní příběh a stvořit ho. Vzhledem se svému věku bych si ani netroufl točit adaptaci, mám pocit, že to chce víc životních zkušeností. Mám rád třeba Sto roků samoty, ale abych se to odvážil adaptovat, myslím že bych musel být starší a moudřejší...

**Přemýšlel jste rovnou o celovečerním filmu?**

Ano. S Pavlou Janouškovou Kubečkovou, což je producentka, se kterou jsme natočili půlhodinový film *Až po uši v mechu* a s níž si pracovně dobře rozumíme, jsme se dohodli, že budeme spolupracovat dál, ale že náš další film bude celovečerní. Protože než ho doděláme, tak už nám bude čtyřicet... tak ať už to stojí za to.

**Scénář jste psal sám?**

Psali jsme ho s Janou Šrámkovou. Proces tvorby původního scénáře je taky magický, protože charakter, který se scenáristkou vymyslíte, se vám záhy dostanou pod kůži a najednou máte pocit, že je znáte, že to

jsou nějakí vaši příbuzní. My jsme nejdřív vymysleli několik charakterů a pak jsme se o nich bavili, jako by to byli naši známí. Najednou byly ty postavy živé a díky tomu vznikl svět našeho filmu se svými pravidly.

**Postavy jsou všechny fiktivní?**

Ano, postavy jsme si vymysleli, ale když jsme psali scénář, tak jsme vycházeli ze svých životních zkušeností. Ve filmu je víc vrstev, napjaté vztahy mezi obyvateli domu nebo vztahy dětí a rodičů. Rodiče Tondy jsou extrémně opatrovníčtí, i když je jejich synovi už jedenáct let. Maminka Slávky naopak není opatrovnícká vůbec a spíš se musí dcera starat o ní. Je tam starý domovník, kterému na domě záleží, a nechce přispustit necitlivé změny...

**Kolik verzí scénáře vzniklo?**

Napsali jsme několik verzí. Každou jsme číslovali, i když ke konci už šlo o minimální úpravy. Celkem jich bylo čtrnáct, ale od osmé verze se toho až tolik nezměnilo. Byl to celkem dlouhý proces. Napřed jsme psali scénář s Janou, pak jsme začali spolupracovat s jedním dramaturgem, pak s druhým... Tam už začalo docházet k výraznému překopávání příběhu a vyhazování scén, protože film by byl moc dlouhý. Spoustu nápadů jsme museli vyškrtnout.

**Celý rozhovor si můžete přečíst na [www.anifilm.cz](http://www.anifilm.cz).**



**Poslechněte si podcast s Filipem Pošivačem!**

**podcasty**

**články a reporty  
ROZHOVORY  
festivalový speciál**

**f-a-t.cz** film animace teorie

**každý den na webu  
a od zítřka i na těchto stránkách!**

## Škola animace za podpory Nadace PPF

Dílky animace seznamují děti zábavnou formou s procesem tvorby animovaných filmů. Děti si tak pod vedením lektorů samy vyrobí vlastní animovaný film, na němž se podílejí od nápadu přes přípravu scénáře až po samotnou animaci. Při práci využívají řadu výtvarných technik, které zahrnují animaci ploškovou, kreslenou, počítačovou, animaci písku, plastelíny, pixilaci i stop-motion animaci. Škola animace se koná v Zahradním křídle libereckého zámku, letos rozšířená o další stanoviště i možnost rezervace pro veřejnost.