

Zámek – Felberova 1/2, Liberec

Výstavy a instalace

Festival Visitor Page

Akreditace
8³⁰ – 20⁰⁰

Game Zone & Brainz VR Cinema,
Škola animace, Festival café
9⁰⁰ – 18⁰⁰

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

Kódži Jamamura: Čtyři oka mžiky
Oblastní Galerie Liberec
10⁰⁰ – 17⁰⁰

Filip Pošivač: Anifilm 2023
Zámek – Foyer
8³⁰ – 18⁰⁰

IOGI: 11 příběhů ze života každé
denniho Japonska
Zámek – Redernovské křídlo
8³⁰ – 18⁰⁰

VR instalace Tmání
Palác Liebieg
10⁰⁰ – 18⁰⁰



Festivalový deník
Čtvrtek — 4. 5. 2023

ANIFILM

Kódži Jamamura:
„Svými díly chci lidi bavit“

Kódži Jamamura je jednou z nejvýraznějších osobností současné nezávislé animace. Kromě toho, že režuruje, animuje, píše scénáře a někdy i střihá a produkuje své filmy, které jsou plné působivých obrazů, jemného humoru a výrazných postav, také učí mladé studenty, jakých podob může animace nabývat. Na letošním ročníku Anifilmu budete mít možnost shlédnout několik jeho programů a také výstavu.

První zkušenosti s animací jste prý začal sbírat již velmi brzy, když vám bylo teprve třináct let. Je to pravda? Odkud se toto vaše rané okouzlení animovanými filmy vzalo?

Je to tak. Uvědomil jsem si, že animované seriály a filmy, které jsem v televizi sledoval od svých deseti let, jsou vlastně obrázky, ale lálal jsem si hlavu, jak to, že se ty obrázky pohybují. Když mi bylo 13 let, vyšel v Japonsku první měsíčník o animaci a v něm byla taková malá rubrika o tom, jak se dělá animace na 8mm film. Tak jsem poprvé zjistil, na jakém principu funguje, a spontánně jsem začal animovat. Na natáčení jsem si půjčil kameru od učitele z naší školy a film jsem namluvil a nahrál k němu hudbu pomocí školního vybavení.

Co vás animace v průběhu vaší kariéry naučila?

Animace a kreslení mi činí potěšení a jsou nepostradatelnou součástí mého života. Prostřednictvím své tvorby jsem se mohl zamyslet nad svým vztahem ke společnosti a různým druhům umění. Jak však řekl Erik Satie: „Když jsem byl mladý, říkali mi, že to pochopím, až mi bude padesát. Nyní je mi padesát, ale ničemu nerozumím.“ Takže na tuto otázku asi nedokážu odpovědět, je mi

totiž 58 let. Tvorba jednoduše ukáží zvědavost a zároveň zvědavost dále podněcuje.

Kromě animování také ilustrujete knihy. Jak se váš počáteční tvůrčí proces v případě ilustrace a animace liší? Můžeme animaci vnímat jako dokonalejší formu ilustrace, nebo ji považujete za něco úplně jiného?

Nemyslím, že by se počáteční tvůrčí proces ilustrace a animace nějak výrazně lišil. Novým nápadům, které se v mé mysli začínají

formovat, dávám postupně pevné obrysy opakovaným skicováním. Nicméně v případě obrázkových knih často nejdříve přemýšlím o slovech a u animace se zase soustředím spíše na vizuální stránku. Svůj úspěch v oblasti ilustrace přičítám právě animaci. Animuji již mnoho let, takže si v hlavě dokážu simulovat práci s kamerou, a díky tomu zpracovávat scény z různých úhlů, čímž se dost odlišuji od ostatních ilustrátorů. Navíc si myslím, že je velkou výhodou umět vyobrazovat postavy živě a dynamicky. ➔



ZA FINANČNÍ PODPORY		HOSTITELÉ		ZA PODPORY		HLAVNÍ PARTNER	
GENERÁLNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER	HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER	VÝZNAMNÍ PARTNEŘI		OFICIÁLNÍ DOPRAVCE			
VÝZNAMNÍ MEDIÁLNÍ PARTNEŘI				MEDIÁLNÍ PARTNEŘI			

Ubytování Accommodation

- 1 • Hotel Orion Jizerská 429
- 2 • Hotel Praha Železná 2/1
- 3 • Hotel Radnice Moskevská 11
- 4 • Golden Key Apartments 5. května 33/18
- 5 • Hotel Liberec Šaldovo nám. 1345/6
- 6 • Clarion Grandhotel Zlatý Lev Gutenbergova 126/3
- 7 • Hotel Stará Pekárna nám. Českých bratří 28/13
- 8 • Světobáňník Bed & Wine Větrná 5
- 9 • Wellness Penzion U Muzea Vítězná 713/24
- 10 • Penzion Jasmin Ulice Dr. Milady Horákové 379/15
- 11 • Koleje Technické univerzity v Liberci 17. listopadu 584/2 recepce je v budově F / reception is in building F
- 12 • Inter Hostel Liberec Cidlinská 138/2
- 13 • Hostel Arena Jeronýmova 570/22
- 14 • Hotel U Jezírka Masarykova 438/44
- 15 • Wimbledon Fibichova 1377/8
- 16 • Boutique Apartments Hanychovská 10

Partnerská místa • Partner Places

- 1 • Mikýna
- 2 • DOK
- 3 • FRESH cantine
- 4 • Stánek Malink
- 5 • BISTRO TULIPAN
- 6 • BISTRO SAPA & SUSHI SAPA
- 7 • Los Capolitos
- 8 • Chicago Bar & Grill
- 9 • Goyote Diners & Bar
- 10 • Omanifood
- 11 • Hospoda MUHU
- 12 • Zmrzlinářství Leda
- 13 • Café Bar Praha
- 14 • Kafe Kytka
- 15 • Fofrkafe — Espresso bar
- 16 • Sweet City
- 17 • Jedno kafe
- 18 • Kofein plac
- 19 • PACCA
- 20 • Terasy Café
- 21 • KAFE BAR Varšava
- 22 • Boca Bar
- 23 • Bylo nebylo
- 24 • Pivovarský dvůr
- 25 • Stereo
- 26 • Vyšep
- 27 • Switch Bar & Café
- 28 • Beer Warehouse
- 29 • Knihupectví Fryč

Festivalové centrum festival centre

výhled na Ještěd a view of Ještěd

tramvajová linka, zastávka tram line, tram stop

festivální partner: jídlo festival partner: food

festivální partner: zmrzlina festival partner: ice cream

festivální partner: bar festival partner: bar

festivální partner: káva festival partner: coffee

festivální partner: knihy festival partner: books

terminál MHD public transport terminal

autobusové nádraží bus station

veřejné toalety public toilets

městské informační centrum tourist information

nemocnice hospital

Liberecký kraj

Liberec

PPF NADACE

SKUPINA ČEZ

Česká televize

Radiožurnál | IČO

MEI

PRECIOSA

RENGL

AUTOTREND

VW

TOTALFILM

Liberec | IČO

TV mladá svět

Naš REGION

RADIO 1

abc

Materiálka

Kinobox

ANIFILM
FESTIVALOVÁ MAPA / FESTIVAL MAP

Tipy na dnešní den

Work in Progress
14³⁰ → Grandhotel Zlatý lev

Jedním z nejočekávanějších industry programů bývá každoročně na Anifilmu prezentace připravovaných českých celovečerních animovaných filmů. Letos se představí dva projekty, spojené osobností divadelního a filmového režiséra a loutkoherce Radka Berana: *Malý pán 2* a *Pyšná princezna*. První z titulů je natáčený technikou voděné loutky, druhý je 3D počítačová animace. Spolu s režisérem představí filmy i jejich producenti.

Vykreslené světy Kódžiho Jamamury
17³⁰ → TUL – Aula G

Milým a vzácným hostem letošního Anifilmu je Kódži Jamamura, mistr kreslené animace, autor mnoha krátkých filmů i jednoho celovečerního. Dnes máte možnost vidět v kině Varšava nejen některé z jeho autorských krátkometrážních animovaných filmů, ale i režiséra osobně. A koho jeho tvorba zaujme, neměl by opomenout výstavu *Čtyři oka mžiky* v Galerii Lázně.

Kinoamatéři na velkém plátně
18⁰⁰ → Kino Varšava

Jedním z úkolů filmových festivalů je prozkoumávat oblasti, které jsou divákům i mnohým odborníkům částečně či zcela neznámé. Tak je tomu v letos v případě české amatérské animace před rokem 1990. První ze dvou průřezových bloků nás dnes zavede k počátkům, přičemž projekci němých filmů doprovodí živá hudba.



Foto: René Volfík



Seň o vodě (2017)

Jste jedním z nejpřednějších představitelů nezávislé animace nejen v Japonsku, ale i na celém světě. Dostal jste někdy nabídku od nějakého studia a nelákalo vás někdy zkusit spolupráci s větším studiem?
Ne, nikdy jsem nabídku od žádného velkého studia nedostal. Jednou jsem nabídl koprodukcí Národní filmové radě Kanady, ale jejich producent ve stejnou dobu uvažoval o tomtéž, takže bylo rozhodnuto okamžitě. Moje spolupráce s francouzskou společností Miyu Productions také vyústila v nabídku pomoci s financováním postprodukce mého projektu. Vlastně jsem nikdy nechtěl spolupracovat s větším studiem, protože rád pracuji s nízkým rozpočtem a malým počtem zaměstnanců.

Spolu s dalšími významnými režiséry animovaných filmů z celého světa jste se podílel na tvorbě celovečerního filmu Winter Days (režie Kihachirō Kawamoto). Jaká byla tato spolupráce ve srovnání s vaší vlastní tvorbou?
Část, kterou jsem měl na starost, byla kratší než můj vlastní projekt a její zpracování mi zabralo méně času. Kihachirō Kawamoto na projekt dohlížel a řada autorů, kteří se na filmu podíleli, dostali od pana Kawamota ke svým storyboardům připomínky a museli je upravit, ale všechny mé nápady přijal bez výhrad. Ozvučen byl film nicméně kolektivně a zvuk vznikl jako celek, takže jsem ho neměl pod takovým drobnohledem jako by tomu bylo v případě čistě vlastního projektu.

Kdy jste se rozhodl založit si vlastní studio? Co bylo prvotním impulsem?
V roce 1991, kdy jsem pracoval na volné noze, jsem dostal první zakázku od prestižní japonské veřejnoprávní stanice NHK na výrobu krátké animace pro jeden dětský pořad. Po tomto projektu jsem zjistil, že smlouvu o další spolupráci s NHK bude snazší uzavřít coby právnická osoba, tak jsem v roce 1993 založil vlastní společnost.

V Japonsku se se společnostmi spolupracuje snáze než se samostatnými umělci.

Jak v Japonsku funguje financování nezávislých režisérů nebo producentů animovaných filmů?
Produkcí filmu *Atamajama* jsem v podstatě financoval ze zisků z obrázkových knih, reklam a dalších prací na zakázku. Tento způsob svépomocného financování používám čas od času dodnes, ale po úspěchu filmu *Atamajama* jsem začal své projekty financovat i prostřednictvím zakázek pro různá studia a koprodukcí. Jednou jsem také získal vládní grant.

Svépomocí jste si osvojil rovněž různé animační techniky. Jakou roli hraje ve vaší práci experimentování a kterou techniku vy osobně upřednostňujete?
Vždycky jsem věřil, že animace skýtá velké možnosti, a experimentováním jsem se je snažil rozšiřovat. Nicméně i když neexperimentuji, stále zkouším nové věci – buď abych zlepšil svou techniku, nebo protože to zrovna vyžaduje má tvorba, takže mám pocit, že neustále dělám určité pokroky. Osobně mám nejraději metodu kresby na papír a také ji používám nejčastěji.

Přijde mi, že ve vašich filmech má důležitou roli hra na asociace (některé krátké filmy mi svou strukturou připomínají dětské obrázkové knížky), často dokonce zachycují dětskou představivost, využívají opravdové dětské kresby, ale i texty apod. Přesto se vám daří zachovat vnitřní logiku, která všem obrazům zajišťuje soudržnost. Co vás při vymýšlení nápadů na nové filmy napadá jako první? Jsou to postavy / situace / jednoduchý děj / samotné asociace, nebo něco úplně jiného?
Ano, často je to tak, že řetězím asociace a na jejich základě objevuji nové formy. Prvotním nápadem na nové dílo může být jeho celková struktura, nálada několika

scén, určitá emoce nebo situace atd. Nápad si několika slovy poznačím, tato slova si založím a pak opakovaně skicuji a kresby porovnávám s danou představou, abych nápad do hloubky prozkoumal.

Jak lze u animovaného příběhu dosáhnout soudržnosti?
Nejsem si jistý, nakolik se mi v mých příbězích daří udržovat soudržnost. Moje animované filmy mají roztržitý děj, ale věřím, že umělec může soudržnosti dosáhnout při správném mentálním nastavení, tedy pokud se při tvorbě díla hluboce soustředí a přemýšlí o něm.

Vaše postavy jsou rovněž velmi zvláštní a zapamatovatelné, v některých případech přímo z jiného světa. Minimalistické pozadí jim navíc umožňuje skutečně vyniknout. Jak své postavy vytváříte a bylo toto použití vyprázdňené pozadí vždy vědomou uměleckou volbou, nebo je pro vás jednoduše přirozené?
Každá postava je jiná, ale řada z nich se rodí z náčrtků, které si kreslím do poznámkových bločků. Někdy podle předlohy, jindy si zase jen tak hrají s kombinacemi a rovnováhou různých tvarů. Snažím se co nejvíce vyhýbat překrývání pozadí, abych mu zajistil rovnocennou pozici s protagonistou v popředí. Prostor nahliženého obrazu nerozdělujeme na jednotlivé samostatné vrstvy, jako například pozadí a postavy, ale naopak vnímáme všechny jeho prvky jako součást jedné ploché roviny. Zakomponování a vyvážení ostatních nezbytných prvků obrazu se odvíjí od tvaru postavy.

Váš přístup ke zvuku a hudbě je dosti osobitý a melodický, často používáte hlas pro zvukové efekty nebo a capella nahrávky místo běžné hudby. Jak vytváříte „zvukové obrazy“ a co je při synchronizaci těchto dvou prvků nejzákladnější?
Když volím již existující skladbu, poslouchám ji tak dlouho, dokud mé ruce nedokážou její rytmus a pohyb ztvárnit zcela bezmyšlenkovitě. Když zvuk přidávám později, spoléhám se na pomoc Kódžiho Kasamatsuy, se kterým vždy spolupracuji. Pokudé totiž pochopí mé záměry a podle nich a na základě vzorců obrazů a nálady použité hudby vytvoří skvělé experimentální a působivé zvuky.

Postavy i zvuky jsou ve vašich filmech nositeli specifického smyslu pro humor. Jakou roli hraje humor ve vašem životě? Svými díly chci lidi bavit. Mám i temnou stránku, ale v zásadě jsem optimista. Radost druhých dělá radost i mně.
Odkud čerpáte inspiraci pro svou tvorbu? Jednak obecně, ale mohl byste prosím

uvést i konkrétní příklady vizuální inspirace pro filmy jako Atamajama, Starý krokodýl, Venkovský lékař Franze Kafky, Mnoho severů?
Inspiraci pro svou tvorbu čerpám všude možně. Inspirovat mě mohou skutečné události, knihy, hudba nebo letmý výraz ve tváři nějakého cizího člověka, který jsem v určité chvíli zahlédl a kterému jsem úplně neporozuměl, ale který ve mně zanechal dojem. První tři zmíněné filmy byly inspirovány cizími texty. Vizuální inspirace v takovém případě vzniká v myslí při čtení textu, ale někdy se podoba utvoří až později na základě studia materiálů a skicování. Pro *Mnoho severů* jsem inspiraci čerpal z mnoha literárních, výtvarných a filmových zdrojů a nejvíce obrazů bylo inspirováno použitou hudbou Willema Breukera.

Jaký projekt byl pro vás dosud nejnáročnější a proč?
Pracovně nejnáročnějším dílem byl pro mě film *Atamajama*. Produkoval jsem jej zcela na vlastní náklady, bez jakéhokoli jiného zdroje financování, a bylo na něm obrovské množství práce – jeho dokončení nakonec

trvalo šest let. Byly chvíle, kdy jsem chtěl tento projekt vzdát, ale jsem rád, že jsem se jej přinutil dokončit, protože se z něj stalo významné dílo mé kariéry.

Otevřel jste galerii animované tvorby, jejíž součástí je také obchod s praxinoskopy. Co bylo vaším cílem? Inspirovaly vás nějaké konkrétní výstavy nebo jiné galerie?
Chtěl jsem vytvořit místo, kde by návštěvníci mohli na svět animace v jeho úplnosti pohlednout mýma očima. Cílem bylo mít stálé místo s obchůdky, které vidáte na filmových festivalech. Konkrétní nápad byl inspirován výstavou Igora Kovaljova, kterou jsem viděl v Ottawě, a Topolovou výstavou, kterou jsem viděl na Finském filmovém festivalu.

Jste také profesorem na Tokijské univerzitě múzických umění. Jak tato zkušenost obohacuje vaše díla nebo tvůrčí proces? Jak přistupujete k výuce? Jakými tématy se v současnosti studenti ve svých filmech zabývají nejčastěji?
Informace od příslušníků mladší generace a jejich úhly pohledu mne obohacují. Ve svém předmětu se snažím studenty pod-

něcovat k tomu, aby o animaci přemýšleli v kontextu umělecké tvorby obecně a animovaná díla, která jsou pro ně inspirativní, porovnávali s jinými formami umění, tancem, hudbou, malbou atd. Témata, která si studenti volí, jsou různá, ale jsem přesvědčen, že mnohá vychází z jejich aktuálního rozpoložení a situace.

Pracujete teď na nějakém novém projektu?
Byl jsem pověřen režii a tvorbou jednoho VR projektu, na kterém jsem pracoval dva roky a který bude dokončen letos v květnu. Je to také moje první práce vyvedená 3D počítačovou animací. A také teď natáčím dva krátké filmy. Jeden z nich je vůbec první projekt, jehož podstatou je spolupráce současné japonské literatury a animace. Autor bude předčítat z původní povídky spisovatele Hidea Furukawy a vytvoří podle ní animovaný film. Druhý film vzniká v koprodukcí s Miyu Productions, předběžně se jmenuje *A Picture in A Soulless Room* a bude zpracován technikou špendlíkového plátna. Mám rozpracováno i několik dalších celovečerních projektů, ale všechny jsou ve fázi přípravy scénáře a formování nápadů.



SARINA NIHEI – otázky, odpovědi a citáty



Kreslená animace, videoklipy, krátké filmy, surreálné příběhy a humor. To musí být Sarina Nihei !!!

SN Btw, nenávidím kreslení na počítači. Nedělá mi to radost a trvá to vlastně stejně dlouho, takže myslím, že je lepší dělat prostě to, co milujete nejlépe.

Můžeš prozradit nějaké know-how nebo chytré animační triky?

SN Všechno co potřebuješ, je vášeň a trpělivost.

Používáš často absurdní situace a výtvarné zkratky. Co vznikne první? Příběh nebo ty situace?

SN Asi to záleží na projektu, ale když jsem pracovala na filmu *Králičí krev* (2017), procházela jsem si náhodně kresby ve skicáku a mezi králíky byla i dívka, takže jsem začala vymýšlet příběh na základě toho. Ale někdy mám o příběhu nejasnou představu a tak začnu kreslit charaktery.

„Hudba obrazy nezbytně nepotřebuje, ale animace zvuky ano, a když se spolu spojí, vznikne synergie, která je prostě úžasná.“



Kresby jsou z filmu *Lidičky s kloboučky* (2014).

– dočti to na f-a-t.cz

a s tím také další speciální festivalový obsah jako podcasty, reporty a rozhovory