

# Zapojte se do diváckého hlasování

Na [www.anifilm.cz](http://www.anifilm.cz) nebo prostřednictvím Visitor Page

## Cena diváků – Cena Libereckého kraje

Můžete ocenit všechna díla napříč všemi soutěžními kategoriemi Mezinárodního festivalu animovaných filmů Anifilm. Zapojit se a hlasovat je velice snadné:

1. Akreditujte se
2. Ze soutěžních snímků vyberte až 3 kandidáty
3. Přidělením medailí Gold, Silver a Bronze určete, který z nich byl pro vás ten nejlepší
4. Jděte na políčko Hlasy, dále Ověřit, vyplňte svůj email + jméno a odešlete nám své hlasy

Svou volbu můžete neomezeně měnit až do uzavření hlasování

v **SOBOTU 6. KVĚTNA VE 14 HODIN.**

Výsledky diváckého hlasování budou vyhlášeny na slavnostním zakončení festivalu 6. května.

Děkujeme, že svou roli diváka berete zodpovědně!

**ANIFILM**

GOLD

SILVER

BRONZE

**festivalový speciál**  
podcasty, články a texty  
na webu **f-a-t.cz**

Koji Yamaamura / Sarina Nihei / Nobuaki Doi / Filip Pošivač

film  
animace  
teorie

## Zámek – Felberova 1/2, Liberec

## Výstavy a instalace

### 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

### 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>

## Vratislav K. Novák – Rekonstrukce

Výstava ve velkém sále muzea rekonstruuje uměleckou a životní trasu výrazného představitel českého umění, solitéra a autora kinetických plastik, V. K. Nováka. Na návštěvníky výstavy čekají velké pohyblivé kovové objekty připomínající technické užité stroje, ale i nenápadnější objekty, kromě pohybu také zvukově nadané. Autor známého pražského metronomu na Letné je představen v široké škále své nápadité, humorem oplývající tvorby. Výstavu doprovázejí fotografie Pavla Baňky, Tono Stana a Josefa Honzika. Výstava je k vidění do 4. 6. 2023 a vstup je zdarma.



## 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 Sobota — 6. 5. 2023

# ANIFILM

## David Sůkup: „Rád zkouším různé animační techniky a jejich možnosti obecně“

*Členem letošní poroty soutěže krátkých a studentských filmů je český animátor, režisér a výtvarník David Sůkup, který je autorem řady krátkých snímků využívajících různorodé animační techniky. Kromě režie televizních projektů jako jsou večerníčky Králik Fiala a Jezevec Chrujda nebo hudební pořad Zpívejte s námi se podílel na vzniku několika povídek animované adaptace Werichova Fimfára a ve spolupráci s producentem Martinem Vandasem se věnuje i vlastní autorské tvorbě.*

*Kdy jste se nadchl pro animaci a rozhodl se, že se jí budete věnovat?*

Už od dětství mě to prapodivným způsobem táhlo k animovanému filmu i když jsem vůbec netušil, co to všechno obnáší. Když jsme se na konci základní školy rozhodovali ohledně budoucího povolání, tak já už jsem měl jasno. Odtud jsem směřoval na střední výtvarnou školu, kde jsem měl profesora, který dříve pracoval jako kameraman v Krátkém filmu, a poměrně záhy jsem se přes něj ve svých šestnácti letech do Krátkého filmu dostal a už u animace zůstal.

*Dokážete nyní s odstupem času zhodnotit, co vám vlastně animovaný film dává? Co je podle vás cílem animace?*

Dává mi obrovské množství starostí, práce, nervů, nestihání termínů, ale hlavně potěšení. Pořád mě to hrozně baví, možná dokonce ještě víc než dříve. Cílem animace je podle mě ukázat jiný svět, třeba i ten svůj vnitřní, nebo ukázat něco, co se v reálném světě ukazuje hůře.

## Tipy na dnešní den

### Divadlo Kjógen

13<sup>00</sup> → Festivalový stan

Divadlo Kjógen je jediným evropským souborem, který se stabilně věnuje studiu, realizaci a uvádění japonských komedií Kjógen ve svém rodném jazyce. Kjógen reprezentuje komickou divadelní formu, která dosáhla rozkvětu v polovině 14. století a v nepřerušované tradici je provozována do dnešních dnů. Na Anifilmu představí soubor dnes odpoledne dvě inscenace: *Horský asketa zloděj tomelů* a *Horský pramen* (Režie Šigejama Šime).

*Vášim učitelem byl mj. Břetislav Pojar. Jak vás tento tvůrce ovlivnil?*

Břetislav Pojar mě velice ovlivnil svým přístupem k režii, hodně intenzivně jsme s ním probírali scénáře, velikosti záběrů atd. a hledali jsme řešení, jak přenést význam textu do obrazu.

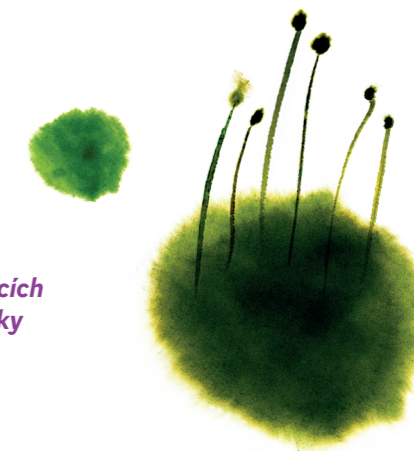
*Působil jste zpočátku jako animátor, ale nakonec jste zůstal u role režiséra. Co je pro vás na této profesi hnacím motorem?*

Já jsem toho za svou kariéru zas tolik neanimoval, na FAMU jsem samozřejmě své snímky animovat musel, ale po škole člověk spíše automaticky směřuje k režii nebo výtvarnu. Až po mnoha letech jsem se v současnosti vrátil zpět k samotné animaci u druhé řady večerníčku *Jezevec Chrujda*. U režie mě baví přemýšlet nad tím, jak uchopit vybranou látku, protože existuje tisíc způsobů, jak k ní lze přistupovat. Naplňuje mě nejprve samotný výběr látky a pak proces, kdy ji přetvářím k obrazu svému.

### AKIRA

18<sup>30</sup> → Kino Varšava

Jeden z nejslavnějších snímků japonského anime vznikl podle předlohy úspěšné mangy. Jejím autorem byl samotný režisér filmu Kacuhiro Ótomo a příběh je zasazen do tehdejší budoucnosti – do roku 2019 (film vznikl v roce 1988). Svými akčními scénami i prostředím Neo-Tokia, města, které vzniklo na místě válkou zdevastovaného hlavního města, spoludefinoval tento snímek akční a sci-fi žánr (především pak subžánr kyberpunku) a ovlivnil tak budoucí podobu animované tvorby pro dospělé diváky.



*Co režisér animovaného filmu musí mít, aby se mu svou představu podařilo zhmotnit?*

Musí mít štěstí na dobré spolupracovníky. Když to v týmu nefunguje, nebo se v něm vyskytne někdo, s kým člověk nesouzní, tak se představy zhmotňují těžko. Podstatné je umět si vybrat dobrého výtvarníka, animátora a kameramana tak, aby všichni táhli za jeden provaz. Každý z nich totiž na filmu nechá něco svého. Když člověk sedí nad scénářem a storyboardem, tak nedokáže dohlédnout až na konec. Největší díl tvorby vzniká až na place, což je pro mě v podstatě to nejvíc vzrušující. Právě tam totiž vznikají společné nápady, které by samotný režisér u stolu ani nevymyslel.

*Začal jste pracovat především s loutkami, ale posléze jste se věnoval i dalším technikám. Která technika je vám v současnosti nejbližší a proč?*

Tím, jak přecházím z jedné techniky do druhé, tak vlastně nevím. Loutka mi připadá jako nejdrsnější, je to taková královská záležitost. Nějakou dobu jsem dělal i papírko- ➔

### Evropská animace pro děti

12<sup>30</sup> → Naivní divadlo – Sál ČT

Pokud chcete dětem ukázat opravdu kvalitní, artovou animaci, pak byste neměli vynechat tento program. Koncentrovali jsme do něj evropské filmy z loňské produkce a vznikla tak přehlídka nejrůznějších výtvarných stylů, animačních technik i vynalézavých narativů. Autoři jsou často zavedení tvůrci, kteří se svými filmy bodují na světových festivalech.

ZA FINANČNÍ PODPORY



HOSTITELÉ



ZA PODPORY



HLAVNÍ PARTNER



GENERÁLNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



HLAVNÍ MEDIÁLNÍ PARTNER



VÝZNAMNÍ PARTNERI



VÝZNAMNÍ MEDIÁLNÍ PARTNERI



MEDIÁLNÍ PARTNERI

vou animaci, která byla také v lecčems specifická. Nemyslím si, že mám nějakou oblíbenou techniku, spíše rád zkouším různé techniky a jejich možnosti obecně. Jediné, na co bych si asi netroufl, je malba na skle!

**Vy jste již zmínil večerníček Jezevec Chrujda, ale není to jediný projekt, na kterém jste pracoval pro Českou televizi. Jak vaše spolupráce s ČT vůbec začala?**  
Česká televize, konkrétně tedy dramaturg Miloš Zvěřina mě před lety oslovil, abych režíroval kreslený seriál *Králík Fiala*. Když jsme končili na FAMU, tak Miloš sondoval v našich řadách, zda by někdo neměl zájem o spolupráci s ČT. Někdo zájem projevil, někdo ne, někdo na to tehdy koukal skrz prsty, ale já jsem byl pro. A od té doby naše spolupráce pokračuje.



Foto: René Volfík

**Máte představu, jaké možnosti mají mladí animátoři nyní, pokud chtějí začít s televizí spolupracovat?**

Jedna cesta je taková, že televize má nějaký projekt a sama si na základě jeho dřívějších prací osloví režiséra, který se jim pro jejich pořad zdá ideální. Druhou možností je, že vy jako tvůrce televizi nabídnete vlastní scénář a pokusíte se je přesvědčit, že k nim váš projekt zapadá. Ale to je z mého pohledu trochu složitější cesta, protože tvorba pro děti má velké množství nepsaných pravidel, která člověk nemusí úplně vnímat, a proto se se svým námětem do záměru dramaturgie nemusí úplně trefit. Myslím, že mnohdy takové pokusy ztroskotají i na vizuálním stylu, s nímž se mladí tvůrci snaží bořit různé mantinely a ukázat něco nového, ale neuvědomí si, že intence tvorby pro děti chtějí své.

**Takže např. nějaká výběrová řízení na nové projekty ČT nevyepisuje?**

To si myslím, že asi ne. Alespoň v mém případě mě ČT oslovila rovnou s konkrétními náměty, často už k nim byl vybraný

i výtvarník. Bylo to tak i v případě Jezevec Chrujdy. Mnohdy je to totiž tak, že si ČT jako námět vybere adaptaci nějaké úspěšné knížky, kterou již někdo ilustroval, a aby se udržela stejná vizuální linka, tak se daný ilustrátor stane i výtvarníkem animované adaptace. Což si myslím, že je celkem logické a správné.

**Večerníček Jezevec Chrujda podle knížky Petra Stančíka s výtvarnem Lucie Dvořákové využívá poloplastickou animaci. Animační techniku tedy také určila ČT?**  
Ne, jako režisér můžete ovlivnit techniku, jakou bude příběh zpracovaný. I když třeba u *Králíka Fialy* se naopak od začátku počítalo s tím, že půjde o kreslený seriál, přestože výtvarný styl Evy Sýkorové-Pekárkové by se hodil i na papírkovou animaci. Styl

Lucie Dvořákové je u *Chrujdy* pro kreslenou animaci hůře uchopitelný, jde o více malířský způsob ilustrace, tak mě napadlo vyzkoušet poloplastickou animaci, a zafungovalo to velice dobře.

**Jak vůbec hodnotíte současnou animovanou tvorbu pro děti (ať už v rámci Večerničků či mimo něj)?**

Já na *Večerničky* moc nekoukám. (smích) Ne, samozřejmě se podívám na jeden či dva díly, když vyjdou nějaké nové, nebo když třeba vím, že se na nich podílí můj kamarád nebo bývalý spolužák. Zajímá mě to tedy spíše z té kolegiální stránky. Ale pokud bych to měl hodnotit obecně, je skvělé, že se *Večerniček* stále vyrábí. Co se týče tvorby mladé generace, musím se přiznat, že jsem v tomto ohledu trochu barbar, a moc nesleduji, co v současnosti vzniká na školách. Občas, když vyjde nějaký úspěšný nový film, tak ke mně postupem času doputuje, a já se na něj podívám rád, ale přehled o současné tvorbě pro děti úplně nemám...

**Podílel na celovečerním filmu Fimfárum: Do třetice všeho dobrého – režíroval jste jednu z povídek s názvem Rozum a Štěstí. Jak těžké bylo koordinovat animační proces s přednesem Jana Wericha?**

Když píšete scénář k autorskému filmu, vše mu přizpůsobíte nebo to pozměníte tak, aby to vyhovovalo jeho potřebám. Když herci namlouvají dialogy, mohou dle potřeby animovaného filmu zrychlit, zpomalit, namluvit další verzi, a podle toho už se pak udělá lip-synch atd. Ve výjimečných případech, pokud něco nefunguje, tak necháte nahrávku bez problémů přemluvit, resp. opravit. Rozdíl s *Fimfárem* byl ten, že Werichovo dílo již bylo napsané i namluvené, a s tím už se z hlediska úprav či změn nedalo vůbec nic dělat. A Werich asi úplně nepředpokládal, že by z jeho pohádek vznikly animované filmy, takže potřeby animace samozřejmě nebral v potaz. Ale jinak byla práce se zvukem i u *Fimfára* víceméně stejná jako u jiných filmů. Werichův přednes je ovšem perfektní, a tak se animátorům podle něj dělalo velmi dobře. Jenom zde úplně nefungovalo pravidlo, že to, co ukazujeme obrazem, už bychom neměli popisovat mluveným slovem. Ve většině případů to platí, ale u Wericha to je naopak – jeho popisy jsou kouzelné, a pokud by se zbytečně vystříhly, tak by film ztratil na své poetice.

**Na povídce Rozum a Štěstí jste poprvé spolupracoval s výtvarnicí Patricií Ortiz Martinez. Jak k vaší vzájemné spolupráci došlo a jak probíhala?**

S Patricií jsem se poprvé setkal, když jsem animoval povídku z *Fimfára O kloboučku s pérkem sojčím* pod režijním vedením Vlasty Pospíšilové, a Patricie měla spolu s Janem Balejem na starosti výrobu. Takže když jsem měl režírovat *Rozum a Štěstí*, jako první mě sice napadl Honza Balej, jenže ten v té době připravoval svůj celovečerní film a neměl čas, a tak mi doporučil Patricii, kterou jsem již znal. Její výtvarné návrhy byly skvělé. Vzhledem k tomu, že je Patricie Španělka, tak její styl měl jiný šmrnc než na co jsme u českých loutkových filmů zvyklí, a mně se to moc líbilo.

**Co je u vás při výběru výtvarníka podstatné?**

Jednak samotný výtvarný styl – zda sedí k režírované látce, ale také si vybírám podle toho, jak si s tím člověkem rozumíme. Je pro mě podstatné, abychom si sedli lidsky. Např. nyní s producentem Martinem Vandasem pracujeme na animované adaptaci *Klapzubovy jedenáctky*, kde jsem jako výtvarníka oslovil Tomáše a Martina Zachy. Seznámil jsem se s nimi při režii seriálu pro Akademii věd *Nezkreslená věda*. Když jsem viděl jejich styl, hned jsem si řekl, že je to přesně to, co potřebuju pro *Klapzubovu jedenáctku*.

**S Martinem Vandasem již také několik let pracujete na koprodukčním snímku O nepotřebných věcech a lidech. Máte na starosti povídku O sirotcích. Kdy vznikl prvotní nápad zfilmovat předlohu Arnošta Goldflama a jak v současnosti probíhá mezinárodní spolupráce?**

Vzniklo to tak, že Martin Vandas našel knihu povídek Arnošta Goldflama. Pár jich vybral a nabídl mi, zda bych si nechtěl některou z nich zrežírovat. Nejzajímavější a nejsrdceryvnější nám připadala povídka *O sirotcích*. Tak jsme se domluvili, že bychom z ní vytvořili jeden krátký film. Jenže během samotné realizace Martinovi došlo, že je to škoda a že bychom jich mohli natočit víc. Pro mě by to ale znamenalo běh na dlouhou trať a moc se mi do toho nechtělo. Martin tedy oslovil své známé producenty z jiných zemí, kteří by se dalších povídek mohli ujmout. V současnosti se na filmu podílí tvůrci ze Slovenska, Slovinska a Francie a celý proces se značně protáhl. Zatímco já jsem měl svou část již natočenou a odevzdanou, kolegové z jiných zemí např. teprve žádali o grant. Nyní se tedy čeká, až se dotočí všechny části, a teprve poté se bude možné vrhnout na postprodukcii, která bude také probíhat souběžně v několika zemích. Tak snad se zdárného dokončení filmu jednoho dne dočkáme.

**Je tento celovečerní film tedy zatím to nejnáročnější, čemu jste se doposud věnoval?**

Musím přiznat, že zatím je pro mě nejnáročnějším projektem *Klapzubova jedenáctka*, na které pracuji už asi šest nebo sedm let. Problematické u takových projektů je to, že se jim člověk nevěnuje soustavně, ale jednou za čas a prokládá to třeba prací na

reklamě atd., takže se vše trochu táhne. Měl jsem na starosti kompletně celý animátek, který jsem musel několikrát předělávat, a Marek Epstein pak na jeho základě přepisoval scénář. Posléze se změnil i děj, takže vzniklo x-verzí jak scénáře, tak animatiku. V současné chvíli je to pro mě náročné i proto, že přestože jsme dostali peníze na vývoj, když jsme žádali o grant na výrobu, tak jsme ho nedostali. Zatím není jasné, zda bude projekt nějak pokračovat.

**V nedávné době vytvořil i kratičký poetický snímek Ivan Wernisch – V Kafemlejnku pro cyklus Animace jedna báseň. Jak tento projekt vznikl a co je jeho cílem?**

Opět šlo o projekt, který vymyslel Martin Vandas. Napadlo ho, že dá dohromady padesát tvůrců animovaných filmů, kteří vytvoří krátké animované filmy různými technikami podle padesáti básní českých autorů. Každý snímek měl mít maximálně jednu minutu a po domluvě s distributory se Martinovi podařilo prosadit, aby se jednotlivé snímky daly promítnout jako předfilmy k celovečerním filmům. Kromě toho by cyklus našel uplatnění v televizi, na festivalech apod. Ale celý projekt je zatím u ledu a řeší se jeho finanční a právní otázka. Bylo by však škoda, kdyby se ho nepodařilo dotáhnout do konce, protože mně osobně tento cyklus připadal jako fantastický nápad. Zatím se vytvořil pouze pilot, tedy můj film.

**Podstatnou součástí vaší tvorby jsou i reklamy, resp. zakázky. Jak se tento typ produkce podle vás liší od výroby jiných krátkých filmů? Dalo vám to něco, co jste pak využil i u svých autorských projektů?**

Zásadní rozdíl mezi reklamami a dalšími projekty je určitě finanční odměna (smích). I když po covidu šel i reklamní segment hodně dolů. Člověk si z tohoto typu produkce odnese určitou preciznost. Když máte třicet vteřin, které musejí vypadat výborně, musíte přesně vědět, jak postupovat. Naučíte se také pracovat pod určitým tlakem, protože termíny odevzdání reklam jsou nepřekročitelné. Zároveň je skvělé, že vám tento styl práce udržuje povědomí o moderních technologiích, které se neustále vyvíjejí.

**Vy jste před několika lety připravoval svůj animovaný horor Karavana. Jak je na tom projekt teď a můžete ho více přiblížit?**

Mělo jít o celovečerní loutkový film podle knihy Wilhelma Hauffa, kterou ilustroval Jiří Trnka. Děj pojednával o karavaně, která cestuje pouští a na každé zastávce se vyprávějí strašidelné příběhy. Snímek měl opět produkovat Martin Vandas a spolu s Irenou Hejdovou jsme k němu psali scénář. Představa animovaného hororu pro dospělé nás lákala, ale nakonec jsme skončili ve fázi scénáře. Odrazovala nás také finanční náročnost, kterou si žádala výroba loutek, protože animovaný film pro dospělé publikum si žádá jinou úroveň... Nakonec jsme nedokázali najít uspokojivé řešení, jak příběh zpracovat, takže jsme od projektu upustili.

**A nyní kromě další řady Jezevec Chrujdy a Klapzubovy jedenáctky na něčem pracujete?**

Ano, připravuje se nový *Večerníček*, ale zatím o něm nesmím nic říct. (smích)

## Křišťálová věž Severočeského muzea stojí za návštěvu

Muzejní věž je od roku 2022 obohacena o umělecké dílo bratrů Jana a Ondřeje Salanských – 26metrový skleněný žebřík Climax Paradisi, který vznikl v rámci projektu Křišťálové údolí. Přestože je ze skla, na první pohled působí, jako by byl z nerezové oceli. Je totiž vyrobený z technického skla, které je zevnitř vystříbřené. Audiovizuální projekce vás seznámí s historií sklářství našeho regionu. Z ochozu věže je krásný výhled na Jizerské hory, Ještědský hřbet se známým vysílačem Karla Hubáčka a na okolní zástavbu tzv. zahradního města. Věž měří 41 metrů a je přesnou kopií renesanční radniční věže, která byla zbouraná v roce 1893.

