

Zámek – Felberova 1/2, Liberec

Výstavy a instalace

Akreditace
8³⁰ – 15⁰⁰

Game Zone & Brainz VR Cinema, Škola animace, Festival café
9⁰⁰ – 15⁰⁰

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 – 15⁰⁰

IOGI: 11 příběhů ze života každodenního Japonska
Zámek – Redernovské křídlo
8³⁰ – 15⁰⁰

VR instalace Tmání
Palác Liebieg
10⁰⁰ – 15⁰⁰

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
Neděle — 7. 5. 2023

ANIFILM

Jan Mika: „Sledovat, co udělá loutka v kombinaci s digitální animací“

Na letošním Anifilmu jste mohli vidět krátký film Husa, který režíroval Jan Mika a který získal jednu z cen v soutěži Český obzor. Režisér také na festivalu úspěšně pitchoval svůj připravovaný projekt Kill, Kokesh, kill!. Jan Mika s oblibou kombinuje loutky vedené či animované s dalšími přístupy – s hranou akci či digitální animací. Svůj styl, práci na Huse i podrobnosti o „Kokešovi“ přiblížil v následujícím rozhovoru.



Jaká je vaše zkušenost s loutkami z dětství?

Jako dítě jsem chodil s rodiči na loutkové představení v Opavě, ale byl jsem hodně malý a nepamatuji si to. Ale loutky, ty jsme si vždycky doma se sestrou nějak vyráběli. Jednoduché, z hadříků, voděné na špejli. To mělo určitě vliv na můj pozdější život. I když si myslím, že loutky si vyrábí většina dětí.

Co jste pak s těmi loutkami dělali?

Hrávali jsme s nimi divadla. Měli jsme doma loutkové divadlo, takové, co se prodávalo v dřevěné krabici. Vytáhla se z ní scéna, která se dala otáčet a měnilo se tím prostředí. K tomu patřily loutky na drátkách, voděné seshora. Hrávali jsme s nimi pohádky. Když přišla návštěva, musela se povinně dívat... teď vidím to samé u svých dětí. Pořád připravují nějaká představení. Ještě nemají smysl pro tempo a rytmus, ale to je samozřejmě, je to jenom čirá radost z toho něco předvádět. Myslím, že podobně si hraje mnoho dětí.. Já mám štěstí, že si můžu hrát dál i dneska a ještě ke všemu mě to živí.

Setkával jste se s loutkami během vysokoškolského studia na FAMU v Praze nebo na Filmové akademii Miroslava Ondříčka v Písku?

Při studiu na FAMU ne, ale zpětně si uvědomuji, že ve většině hraných filmů jsem vždycky, nebo téměř vždycky, měl nějakou animaci. Můj úplně první film, který jsem si ještě dělal sám doma, byl kreslený. K loutkám se člověk těžko dostal, kreslená animace byla dostupnější. Dnes už existuje spousta návodů, jak si podomácku umotat loutku z drátků, jak s ní hrát... Navíc loutka je cokoli, co se vezme do ruky, to nemusí být nutně postavička. Může se pracovat s jakýmkoliv objektem.

A v Písku?

Po studiu hrané režie na FAMU jsem točil komerční zakázky a nějaký čas jsem žil v Brightonu v Anglii, kde jsem si vydělával na kameru. Když jsem se vrátil, začal jsem zase být aktivní ve filmovém průmyslu, začal jsem učit na FAMO a na Vyšší odborné škole v Písku. A když už jsem tam pravidelně jezdil, tak jsem se chtěl také něco víc

dozvědět o animaci, a začal jsem na FAMO studovat magisterské studium, obor vizuální efekty a klasická animace. To jsem v roce 2016 ukončil absolventským filmem Jsme přece lidi, který vznikl v koprodukcí s mým studiem Filmofon.

Ve vašem posledním filmu Husa se k loutce vracíte, tentokrát animované. Jak film vznikl?

Když jsem točil film Jsme přece lidi, kde se kombinuje maňasek v blízkých záběrech s animací v celcích, tak jsem si říkal, že je to vlastně zajímavý princip, který by bylo hezké použít pro loutku. Když jsem začal vyvíjet Husu, věděl jsem, že na ni nemusím získat peníze. A tak jsem chtěl vymyslet film, na který budu stačit sám. Že si postavím dekoraci u sebe v ateliéru a vytvořím si 3D postavičky na počítači. Ale problém 3D animace je často ten, že může vytvářet počítačový dojem, zvláště když se neudělá dobře. Chybí tam lidský dotek. Ze zkušenosti se „Zajícem“ jsem věděl, že můžu technologie kombinovat. Byla přece možnost udělat si figurku ze 3D pro celky, ale

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 • Světobázník 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 • Mikyna
- 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 • Osmamfood
- 11 • Hospoda MJHU
- 12 • Zmrzlinářství Leda
- 13 • Café Bar Praha
- 14 • Kafe Kytka
- 15 • Fofrkafe — Espresso bar
- 16 • Sweet City
- 17 • Jedno kafe
- 18 • Kofein plac
- 19 • PAČKA
- 20 • Terasy Café
- 21 • KAFE BAR Varšava
- 22 • Boca Bar
- 23 • Bylo nebylo
- 24 • Pivovarský dvůr
- 25 • Stereo
- 26 • Výběp
- 27 • Switch Bar & Café
- 28 • Beer Warehouse
- 29 • Knihupectví Fryč

Legend:

- 1 festivalové centrum / festival centre
- 3 festivalové místo / festival venue
- 1 festivalový partner / festival partner
- 1 festivalové ubytování / festival accommodation
- P parkování / parking
- MHD terminál MHD / public transport terminal
- PRO autobusové nádraží / bus station
- WC veřejné toalety / public toilets
- I městské informační centrum / tourist information
- H nemocnice / hospital
- 1 výhled na Ještěd / a view of Ještěd
- 1 tramvajová linka, zastávka / tram line, tram stop
- 1 festivalový partner: jídlo / festival partner: food
- 1 festivalový partner: zmrzlina / festival partner: ice cream
- 1 festivalový partner: bar / festival partner: bar
- 1 festivalový partner: káva / festival partner: coffee
- 1 festivalový partner: knihy / festival partner: books

ANIFILM FESTIVALOVÁ MAPA / FESTIVAL MAP

Tipy na dnešní den

Pinocchio v Liberci
14⁰⁰ → Kino Varšava

V rozverném a nápaditě zpracovaném filmu Pinocchio Guillerma Del Tora zažívá hlavní hrdina magické dobrodružství, které překračuje hranice světů a odhaluje životodárnou moc lásky. Celovečerní loutkový film, na němž jako animátorka spolupracovala i letošní porotkyně Kim Keukeleire, můžete na Anifilmu výjimečně vidět na filmovém plátně.

Večerníčky namluvené Oldřichem Kaiserem
12⁰⁰ → Naivní divadlo – Sál ČT

Liberecký rodák Oldřich Kaiser bravurně namluvil v osmdesátých a devadesátých letech několik večerníkových seriálů. Na Anifilmu uvádíme letos výběr děl z večerníčků Ze života rodiny Horáčkovy, Podivuhodné příběhy Šimona a Penelopky a Richard, sloní srdce. Zajímavostí je, že ve všech třech seriálech hraje podstatnou roli papoušek.

Oka mžiky Kódžiho Jamamury zůstávají dál
10⁰⁰–17⁰⁰ → Oblastní galerie Liberec

Festival dnešním dnem končí a jeho hosté se rozprchnou do různých koutů světa. Japonský režisér Kódži Jamamura ale svým způsobem zůstane v Liberci o něco déle. Až do 2. července zde totiž bude k vidění jeho výstava Čtyři oka mžiky, která představuje kresby (fáze) ze čtyř autorových filmů z let 2002–2021. Otevřeno je denně kromě pondělí od 10 do 18 hodin a ve čtvrtek do 20 hodin. A každý čtvrtek je volný vstup!

v detailech použít reálnou loutku, na níž jsou vidět struktury a materiál, ze kterého je loutka vyrobená. Takhle se ty dvě technologie mohou doplnit. Říkal jsem si, že to bude jednoduché na výrobu, loutky by nemusely být plně funkční, ani mít šroubovací nožičky. Zároveň jsem chtěl postavit skutečnou loutkovou dekoraci. Prostě 3D počítačové postavy v reálných kulisách kombinované s reálnými loutkami v detailech. To byl můj původní záměr, to byl start.

A pak?

Pak jsem projekt prezentoval na CEE animation foru, kde jsem se spojil s Michalem Podhradským ze studia animation people. Zároveň jsem už v té době měl domluvenou francouzskou koprodukcí se studiem Autour de Minuit. Za českou stranu jsem přenechal producentskou část Michalovi Podhradskému s tím, že se natáčelo u nich v ateliéru. Všechno se vyrobilo znovu,

i loutky, ale většina postav v tom filmu jsou 3D. Při natáčení to totiž fungovalo tak, že jsme v Praze natočili vždy blocking v reálné dekoraci, což animoval pan Alfons Mendorf-Pouilly, který má obrovské zkušenosti, a následně se sjel tentýž záběr bez loutek. Oba dva záběry jsme poslali do Francie, animátoři je dali přes sebe, vsadili tam 3D postavu a odehráli s ní podle blockingu naší loutky finální akci.

Jaký máte z natáčení a z toho postupu dojem?

Bylo to na všechny strany zajímavé, osahat si tu technologii a vidět, co to udělá. U natáčení jsem byl, tam to bylo dobré, a od francouzských animátorů jsem chtěl, aby animovali okno po okně, aby s 3D postavou pracovali jako s reálnou loutkou a ručně nastavili každou fázi. Tím vznikl dojem, že je film animovaný stop-motion. Je v tom určitá nedokonalost, která je však velice

lidská. Běžně se postupuje tak, že animátor nastaví dvě klíčové fáze a animační program následně animaci mezi sám dopočítá. Což je pohodlnější. Bylo také složité oba animátory sladit, aby byl finální výstup jednotný. Ale oba byli fantastičtí a měli se mnou trpělivost. A hlavně odvedli dobrou práci, protože na výsledku není poznat, že je animace digitální.

Husa je film pro děti. Jak na projekcích reagují?

Zatím proběhla jedna zkušební projekce, tam bylo hodně dětí, ale bylo to koncipované jako slavnostní uvedení. Mě zajímalo, co na to řeknou, ale na akci tohoto typu vám lidi nikdy nepoví, co si doopravdy během filmu, jestli se děti dívají, nebo vrtí. A líbilo se mi, že děti byly pozorné, lekaly se tam, kde se měly leknout, že se směly, kde se mohou smát a že jim to rychle uteklo. To znamená, neměly čas se nudit. Film není pro úplně malé děti. Jsou tam složité návraty ze snů a představ do reality, jsou tam určité skoky, které menší děti mohou mást. Film byl myšlený pro publikum od sedmi let, možná se ta hranice posunula ještě o rok nahoru.

Prozradíte něco o chystaném filmu?

Opět to bude kombinace dvou technologií. V detailech budou živí herci a v celcích plošková animace, možná dokonce nedigitální – ploška v prostoru, postavená ve scéně jako loutka. Film se jmenuje *Kill, Kokeš, Kill!*. Je to velice volná adaptace povídky Karla Michala. Ještě než emigroval, napsal krásnou povídkovou sbírku *Bubáci pro všední den*, která byla za minulého režimu zakázaná. Náš film je podle povídky, která se jmenuje *Kokeš*. Je o holičovi Kotlachovi, který má problémy se zákazníkem Hroudou, a ty se kupí a kupí, až se jednoho dne tenhle čistotný, pořádkumilovný Kotlach dostane do špinavého, smradlavého kanálu. Tam potká trpaslíka Kokeše, který mu nabídne, že kdykoliv bude potřebovat někoho zabít, tak může trpaslíka zavolat a ten se svojí paličkou celý problém vyřeší...



150. výročí založení muzea

První uměleckohistorické muzeum v Čechách slaví významné výročí svého založení a vás čeká sezóna plná překvapení! Severočeské muzeum v sobě ukrývá vlastně tři muzea. Naleznete zde expozici uměleckohistorickou, historickou a přírodovědnou. Nový merch, různorodé akce pro malé i velké návštěvníky, chystané publikace, to vše nás čeká v tomto roce.

Sláva vítězům!

Nejlepší výtvarný počín ve hře

Pentiment

studio: Obsidian Entertainment

Nejlepší hra pro děti

Lost in Play

studio: Happy Juice Games

Nejlepší videoklip

Lenka Dusilová: Biale konie

Režie: Miloslav Frič

Česká republika

Nejlepší VR film

Z hlavního náměstí

Režie: Pedro Harres, Andre Correa

Německo

Týden Křišťálového údolí v Liberci

Sklo je naše minulost, současnost i budoucnost. Tak zní motto letošního Týdne Křišťálového údolí, výjimečného zážitku pro místní i turisty ze všech koutů Česka i zahraničí. Do Liberce se v rámci tohoto festivalu sjedou skláři a šperkaři z celého kraje. Akce už druhým rokem nabídne živé ukázky výroby skla přímo v centru města, skleněné instalace v ulicích, výstavy, křišťálový trh, Pecha-Kucha Night, hudbu i zábavu. Samozřejmě

nebude chybět možnost vyzkoušet si práci sklářů a šperkařů vlastníma rukama, bude to zážitek určený nejen dětem, ale i dospělým. Přijďte do Liberce v týdně od 28. srpna a zůstaňte až do 2. září 2023. Letos festivalový týden nově provází skleněný drak. Bájné zvíře chrlí oheň, kterým si samo taví třpytivý ocas. Tvůrcem vizuálu je liberecký grafický designér Jiří Hořavka. Draka můžete vidět už během Anifilmu na libereckém zámku.

Zvláštní uznání v kategorii VR filmů

Walzer

Režie: Frieda Gustavs, Leo Erken

Nizozemí

Nejlepší abstraktní a nenarativní animace

Jeskyně útržků

Režie: Caipei Cai

Čína

Nejlepší studentský film

Dům ztracené naděje

Režie: Jinkyu Jeon

Jižní Korea, Japonsko

Zvláštní uznání v kategorii studentský film

Nasáklé krvi

Režie: Shiyu Tang

Čína

Nejlepší krátký film

Obchodníci s ledem

Režie: João Gonzalez

Portugalsko, Francie, Velká Británie

Zvláštní uznání v kategorii krátký film

Psobyt

Režie: Priit Tender

Estonsko

Nejlepší celovečerní film pro děti

Myška a medvěd na cestách

Režie: Jean-Christophe Roger, Julien Chheng

Francie

Nejlepší celovečerní film pro dospělé

Můj románek s manželstvím

Režie: Signe Baumann

Lotyšsko, USA, Lucembursko



Foto: René Volfík



Foto: René Volfík