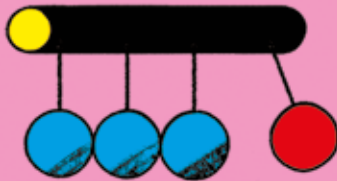


ANIFILM

Industry program / Programme



2020



PROGRAM / PROGRAMME

Zámek – Zrcadlový sál / Chateau – Hall of Mirrors

Zámek – Červené křídlo / Chateau – Red Wing

Zámek – Zahradní křídlo / Chateau – Garden Wing

Zámek – Kavárna / Chateau – Café

Kino Varšava / Varšava Cinema

Knihovna / Library

středa–sobota / Wednesday–Saturday 10–18, neděle / Sunday 10–16

Game a VR zóna / Game & VR Zone

čtvrtek–sobota / Thursday–Saturday 10–18, neděle / Sunday 10–16

Ruchové Studio BEEP / Foley Studio BEEP

úterý Tuesday 6/10	08.30	Jak se dělá zvuk pro film / How to Make Sound for Film
	10.00	CEE Animation: Pitching – Krátké filmy / Short Films
	11.30	CEE Animation: Pitching – TV seriály a speciály / TV Series & Specials
	14.00	Animační espresso / Animation Espresso

středa Wednesday 7/10	08.30	Vstup do světa animace – Nekonečný svět příběhů / Enter the World of Animation – Infinite World of Stories
	10.00	CEE Animation: Pitching – Celovečerní filmy / Features Films
	11.30	CEE Animation: Pitching – Projekty s rozšířenou realitou / XR projects
	13.00	Masterclass: Kuky se zvučí / Kooky Sounds
	14.30	Na plnou pus: když animovaný film ozvučí jen lidský hlas / Not Holding One's Tongue: Animated Films with Sound Made by the Human Voice
	16.00	Nové kino 2020–2021 / New Cinema 2020–2021
	18.00	Mistr zvuku Ivo Špalj – Rozhovor / Master of Sound Ivo Špalj – Interview
	20.00	Prasení

čtvrtek Thursday 8/10	08.30	Nebojte se dělat hry / Don't be Afraid to Make Games
	10.00	Masterclass: Kreativní přístup v tvorbě počítačových her / Creative Approach to Computer Game Development
	12.00	Secret Weapons: Budou počítače animovat za nás? / Will Computers Animate for Us?
	14.00	Zvuková krajina v krátkých animovaných filmech / Soundscape in Animated Short Films
	14.00	CEE Animation: Udílení cen / Award Ceremony
	16.00	Představení soutěžních her / Competition Games Presentation
	16.00	Setkání s tvůrci (česká tvorba) / Meet the Filmmakers (in Czech)
	18.00	Kulatý stůl – Nová česká animace, její hudba a zvuk / Round Table – New Czech Animation, its Music and Sound
	20.00	Sós

pátek Friday 9/10	08.30	Vstup do světa vizuálních efektů – Cesta do fantazie / Enter the World of Visual Effects – Journey to Imagination
	10.00	Herectví mluveného slova animátory baví a rozvíjí / Animators Enjoy Voice Acting and it Develops Them Very Well
	10.00–17.00	ANIMARKET – Vzdělávací edice / Edu-Edition
	10.00	Prolínání počítačových her a komiksů / When Video Games and Comics Overlap
	12.00	Masterclass: Ové Pictures
	14.00	Čeští skladatelé hudby k animovaným filmům jako světová špička / Czech Composers of Music for Animated Films Part of World Elite
	16.00	Masterclass: Taje filmové hudby / Secrets of Film Music
	16.00	Setkání s tvůrci - mezinárodní tvorba / Meet the Filmmakers (in English)
	18.00	Jak nejlépe prezentovat krátké animované filmy? / What Are the Best Ways to Expose Animated Short Films?
	19.00	Autorské hraní: Ministry of Broadcast, Creaks, Pilgrims / Gaming Session with Authors: Ministry of Broadcast, Creaks, Pilgrims
	20.00	Masterclass: David Silverman

sobota Saturday 10/10	10.00	Co můžeš, nahraj si sám / What You Can, Record Yourself
	10.00	AAA Menu
	12.00	Masterclass: Anna Mantzaris
	12.00	Výroba zvuku: počátky, experimentování, spolupráce / Making Sound: Beginnings, Experiments, Collaboration
	14.00	Ctrl Shift Face: Okna do paralelního vesmíru / Ctrl Shift Face: Windows to a Parallel Universe
	16.00	Systém jako narativní nástroj: od generátoru vtipů po filmový zážitek / Systems as a Narrative Tool: From Anecdote Generator to Movie Experience

neděle Sunday 11/10	12.00	Indie Menu
	14.00	Jak vznikaly Creaks / The Making of Creaks
	13.30	Frostpunk – Workshop: Sní mechanici o anticipativní hře? / Do Mechanics Dream of Anticipatory Play?

Zámek – Zrcadlový sál / Chateau – Hall of Mirrors

Zámek – Červené křídlo / Chateau – Red Wing

Zámek – Zahradní křídlo / Chateau – Garden Wing

Zámek – Kavárna / Chateau – Café

Kino Varšava / Varšava Cinema

Knihovna / Library



Setkání s tvůrci Meet the Filmmakers

Přijďte do zámecké kavárny na neformální setkání s autory soutěžních filmů. Během moderované diskuse se dozvíte mnoho o jejich filmech, inspiraci a řemesle a dostanete prostor i pro vlastní otázky. Moderují dramaturgové festivalu.

Come to the Chateau Café and enjoy an informal meeting with filmmakers who have their films in the competition. These moderated encounters will give you a chance to meet the authors in person and find out about their work, craft and inspiration. Hosted by festival programmers.



Game a VR zóna

Game & VR Zone

Součástí festivalu bude opět Game a VR zóna, která bude otevřena od středy do neděle v zahradním křídle libereckého zámku. Zahrát si v ní budete moci hry z mezinárodní herní soutěže a také se seznámit s VR projekty, které letos poprvé soutěží ve vlastní kategorii.

Once again, visitors to the festival will have a chance to visit the Game & VR Zone, which will be open from Wednesday to Sunday in the Garden Wing of Chateau Liberec. Everyone can try games from the festival's international competition and see VR projects, which will compete in their own category for the first time in the history of Anifilm.



Ruchové Studio BEEP Foley Studio BEEP

Ruchové Studio BEEP je interaktivní prostor, kde si návštěvníci festivalu mohou vyzkoušet, co obnáší práce ruchaře. Procesem výroby je provede zvukař Kryštof Blabla a ruchařka Andrea Veselková, kteří účastníkům vysvětlí principy tvorby ruchů a ukáží jim, jak vznikají. V závěru programu si každý návštěvník bude moci vyzkoušet, jak by sám naruchoval vybraný obraz z filmu *Až po uši v mechu* Filipa Pošivače a Barbory Valecké.

Foley Studio BEEP is an interactive space where visitors to Anifilm can see what it takes to be a Foley artist. Sound engineer Kryštof Blabla and Foley artist Andrea Veselková will walk them through the production process, explain the principles of Foley artistry and show them how sounds are reproduced. Every visitor will have the chance to try adding sounds to a selected scene from *Deep in Moss* by Filip Pošivač and Barbora Valecká.

Kryštof
Blabla



Andrea
Veselková





Jak se dělá zvuk pro film

How to Make Sound for Film

Krok za krokem, úplně od začátku. Od vytvoření nahrávky v terénu po finální mix do kina. Ve své přednášce Juraj Mravec přiblíží profesi zvukového mistra v prostředí filmové a televizní tvorby, popíše svoji cestu filmovým světem a vysvětlí základní principy a postupy používané při vzniku zvukové složky filmových a televizních děl. Přednáška bude obohacena praktickými zvukovými a filmovými ukázkami.

Step by step, from the very beginning. From creating a recording in the field to submitting the final mix to cinemas. In his lecture, Juraj Mravec will talk about his profession of sound engineer for television and film, describe his journey through the film industry and explain the basic principles and methods used while creating sound for film and television. The lecture will include practical sound and film examples and samples.



Juraj
Mravec



CEE Animation: Pitching – Short Films

CEE Animation: Pitching – Krátké filmy

Tato kategorie představí 10 krátkých animovaných projektů ve vývoji.

Během prezentace budou mít týmy jednotlivých projektů 5 minut na pitching filmu před porotou složenou ze tří představitelů studií a před odborným publikem.

Vedoucí kategorie:

Aneta Ozorek (Polsko)

Porota: Wendy Griffiths (Dark Prince, Francie), Karten Matern (Balance Film, Německo) a Anna Zača (Lotyšská asociace animace, Mezinárodní filmový festival v Rize).

This section presents 10 short animated projects in development.

During the presentation, the project teams will have 5 minutes to pitch their films to a jury of three senior executives and to the general professional audience.

Head of the section:

Aneta Ozorek (Poland)

Jury members: Wendy Griffiths (Dark Prince, France), Karten Matern (Balance Film, Germany) and Anna Zača (Latvian Animation Association, Riga International Film Festival, Latvia).



CEE Animation: Pitching – Televizní seriály a speciály

CEE Animation: Pitching – TV Series & Specials

Tato kategorie představí 9 televizních animovaných projektů ve vývoji.

Během prezentace budou mít týmy jednotlivých projektů 7 minut na pitching filmu před porotou složenou ze tří představitelů studií a před odborným publikem.

Vedoucí kategorie:

Martina Peštaj (Slovinsko)

Porota: Stefan Pfäffle (KiKA – Kinderkanal ARD/ZDF, Německo), Michaela Sabolčáková (Rozhlas a televízia Slovenska), Nils Stokke (Sparkmedia, Norsko).

This section presents 9 animated TV projects in development.

During the presentation, the project teams will have 7 minutes to pitch their films to a jury of three senior executives and to the general professional audience.

Head of the section:

Martina Peštaj (Slovenia)

Jury members: Stefan Pfäffle (KiKA – Kinderkanal ARD/ZDF, Germany), Michaela Sabolčáková (Radio and Television of Slovakia), Nils Stokke (Sparkmedia, Norway).



ANIMAČNÍ ESPRESSO

PITCHING animovaných projektů
...aneb na čem čeští animátoři právě pracují?



Anifilm



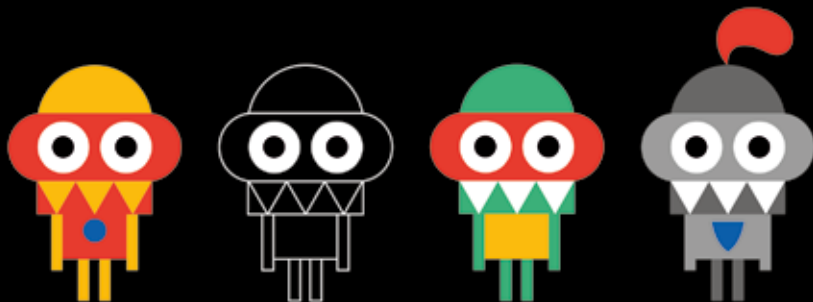
ORGANIZÁTOR



Animační espresso Animation Espresso

Animační espresso pro české projekty je skvělý způsob, jak z mladých animovaných projektů získat voňavou šťávu a v tom nejlepším světle je představit veřejnosti. Přijďte se podívat na soutěž animovaných filmů, které v Česku právě vznikají. Jejich tvůrci vám ukážou první záběry a poodhalí zákulisí natáčení.

Animation espresso is a great way to get fresh, sweet-smelling juice from new animated projects and present them to the public in the best light possible. Come and see the competition of Czech animated films currently in development. Their creators will show you previews and reveal some details from the production.



Vstup do světa animace – Nekonečný svět příběhů

Enter the World of Animation – Infinite World of Stories

Animace se využívá téměř všude. Nejsou to jen filmy, ale také dětské seriály, reklamy, hry i rozšířená a virtuální realita. Existuje celá řada animačních technik od loutkové přes ploškovou, 2D až po 3D, takže se nejedná vždy jen o práci za počítačem, ale také o práci rukama. Vyrobit celovečerní animovaný film trvá několik let a podílí se na něm stovky tvůrců nejrůznějších řemesel – scénáristé, animátoři, kteří ožíví neexistující postavy, designéři a ilustrátoři, kteří fantastické světy navrhují, programátoři pro vývoj nástrojů, 3D grafiky a další.

Animation is used almost everywhere. We're not talking just about films, but also series for children, commercials, games and augmented and virtual reality. There are many animation techniques from puppets through cutout to 2D and 3D animation, so it's not just about working on a computer but also about using your own hands. The production of an animated feature film takes several years and there are hundreds of people of various professions involved – screenwriters and animators who bring characters to life, designers and illustrators who create fantastic worlds, programmers who develop tools, 3D graphics and many more.



Martin
Kotík



CEE Animation: Pitching – Celovečerní filmy

CEE Animation: Pitching – Feature Films

Tato kategorie představí 7 celovečerních animovaných filmů.

Během prezentace budou mít týmy jednotlivých projektů 7 minut na pitching před porotou složenou ze tří představitelů studií a před odborným publikem.

Vedoucí kategorie:

Aneta Ozorek (Polsko)

Porota: Annemie Degryse (Lunanime/Lumiere, Belgie), Jakub Karwowski (Letko, Polsko), Esben Toft Jakobsen (animátor a režisér, Dánsko)

This section presents 7 animated feature films.

During the presentation, the project teams will have 7 minutes to pitch their films to a jury of three senior executives and to the general professional audience.

Head of the section:

Aneta Ozorek (Poland)

Jury members: Annemie Degryse (Lunanime/Lumiere, Belgium), Jakub Karwowski (Letko, Poland), Esben Toft Jakobsen (animation director, Denmark).



CEE Animation: Pitching – Projekty s rozšířenou realitou

CEE Animation: Pitching – XR projects

Tato kategorie je letos v rámci soutěže CEE Animation Forum vyhlášována poprvé. Představí 3 projekty s rozšířenou realitou.

Během prezentace budou mít týmy jednotlivých projektů 5 minut na pitching filmu před porotou složenou ze tří představitelů studií a před odborným publikem.

Porota: Manu Weiss (umělec věnující se imerzivním médiím, Švýcarsko), Milivoj Popović (Prime Render Studios, Chorvatsko), Veljko Popović (Prime Render Studios, Chorvatsko).

This year, the XR section will be presented for the first time as part of the competition at CEE Animation Forum. The section presents 3 XR projects.

During the presentation, the project teams will have 5 minutes to pitch their films to a jury of three senior executives and to the general professional audience.

Jury members: Manu Weiss (immersive media artist, Switzerland), Milivoj Popović (Prime Render Studios, Croatia), Veljko Popović (Prime Render Studios, Croatia).



Masterclass: Kuky se zvučí Masterclass: Kooky Sounds

Mistr zvuku Juraj Mravec se během své kariéry podílel na 50 celovečerních filmech a 50 seriálech. Od roku 2011 pracuje v předním zvukovém studiu Boompost v Londýně. Za svoji práci na historickém seriálu *Koruna*, který vznikl pro Netflix, získal cenu BAFTA a za film *Kuky se vrací Českého lva*.

Zejména na příkladu *Kukyho* se Juraj podělí o své zkušenosti při práci na zvukové složce animovaných filmů a zaměří se na specifika, která zvukovou tvorbu pro animovaný film charakterizují.

During his career, sound engineer Juraj Mravec has worked on 50 feature films and 50 series. Since 2011, he has been working for prominent sound studio Boompost based in London. Juraj Mravec won the BAFTA Award for his work on the historical Netflix series *The Crown* and a Czech Lion for *Kooky*.

Juraj will use *Kooky* to share his experiences from working on sound of animated films and will focus on specific elements characterising work for animated films.

Juraj
Mravec





Na plnou pusu: když animovaný film ozvučí jen lidský hlas

Not Holding One's Tongue: Animated Films with Sound Made by the Human Voice

Autoři animovaných filmů jsou zvyklí vytvářet nejrůznější fikční světy, v nichž se odpoutávají od pravidel a zvyklostí světa reálného a namísto nich přicházejí s řádem a univerzem vlastním, fungujícím na základě jejich autorských rozhodnutí a představ. Snad nejpatrnější to bývá ve vizuální rovině filmu, skrze nejrůznější obrazové metafory, prolinání, manipulace s prostorem i lidskými figurami. Obdobně realitou nespázaný přístup lze nalézt i ve stopě zvukové, kde autoři/zvukaři rádi využívají mnohdy nečekaně originálních prostředků zvukového vyjádření, včetně toho nejdostupnějšího ze všech – lidských úst. Výsledkem takového neobvyklého ozvučení animace pak může být fascinující vokální krajina dodávající pohyblivému obrazu specifické kouzlo, vtip, či naopak melancholii nebo tajemnost.

Authors of animated films are used to creating various fictional worlds in which they don't stick to the rules and customs of the real world and instead come up with an order and universe of their own, based solely on their decisions and imagination. It is most noticeable in the visuals of the films through visual metaphors, blending and manipulation with space and characters. A similar approach, not bound by reality, can be found in sound as authors/sound engineers often like to use original means of expression – including the most accessible of them all, the human mouth. The result of this unusual addition of sound to animation can be a fascinating vocal soundscape imbuing moving pictures with specific appeal, humour as well as melancholy and mysteriousness.



Eliška
Děcká

NOVÉ KINO | 2020-2021

Nové kino 2020–2021

New Cinema 2020–2021

Nové kino 2020–2021 je vzdělávací projekt určený pro provozovatele kin. Letošní ročník má několik částí. První jsou semináře pro 10 účastníků, kteří se zapojují do aktivit na vybraných filmových festivalech (Liberec, Zlín, Jihlava). Druhou částí jsou prezentace v kinech, kterých se může účastnit až 30 kinařů a kde je představeno fungování jednotlivých kin. A část třetí, což jsou konference, na nichž jsou prezentovány hlavní informace z festivalového dění. Semináře se věnují práci s konkrétním typem filmu a jejich výstupem je veřejná prezentace, která vždy proběhne v rámci industry aktivit daného festivalu. Prezentují jednotliví provozovatelé kin, distributori a producenti. Snahou seminářů je seznámení profesní veřejnosti s různými pohledy na práci s konkrétními filmy a jejich diváky.

New Cinema 2020–2021 is an educational project for cinema owners divided into several parts. The first part includes seminars for 10 participants who take part in activities at selected film festivals (Liberec, Zlín, Jihlava). The second part consists of presentations in cinemas for up to 30 cinema owners where the operation of cinemas is presented. The third part finishes with conferences where the main information from the respective festival is presented. Seminars focus on work with a specific type of film and are concluded by a public presentation organised as a part of the industry programme. The presentations are given by cinema owners, distributors and producers. Their aim is to introduce various views on the work with specific films and their viewers to the professional public.

Petr
Vítek





Ivo Špalj: Rozhovor

Ivo Špalj: Interview

Při příležitosti udělení Ceny za celoživotní přínos animovanému filmu mistru zvuku Ivo Špaljovi dojde v rámci programu Anifilmu 2020 také k jednomu „přátelskému setkání nad zvukem“. Rozhovor s laureátem o jeho přístupu k tvorbě nad jeho mnohočetnou filmografií povede Jan Čeněk, rovněž velice zkušený mistr zvuku a Špaljův kolega z FAMU, kde se oba setkali na katedře zvukové tvorby.

As sound engineer Ivo Špalj will be presented with the festival's Lifetime Achievement Award, the programme of Anifilm 2020 will include a 'friendly get-together over sound'. The interview with the award winner about his approach to work and his extensive filmography will be conducted by Jan Čeněk, himself a very experienced sound engineer and Špalj's colleague from the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague, where they met at the Department of Sound.



Jan
Čeněk



Ivo
Špalj



Prasení #5

Jubilejní pátá edice animátorského dostaveníčka s pivem a čučendou pro všechny fandy animace, animátory, aspirující tvůrce i náhodné kolemjdoucí se přesouvá z Artrafiky do Liberce.

Již tradičně se program skládá z pásma nejrůznějších animací od desítek tuzemských autorů a tematické soutěžní sekce GIF Competition.

Každý autor má čtyři minuty k naplnění libovolným audiovizuálním obsahem.

Prasení organizují a vizuál mu tvoří: Mikoláš Fišer, Vojta Kočí a Filip Zatloukal.

The fifth annual edition of our get-together with beer for all fans of animation, animators, aspiring authors and random passers-by moves from Artrafika to Liberec.

The programme traditionally includes a showcase of various animations from dozens of Czech authors and the thematic competition section GIF Competition.

Each author has four minutes to fill with an audiovisual content of their choice.

Prasení is organised and its visual created by: Mikoláš Fišer, Vojta Kočí and Filip Zatloukal.

Mikoláš
Fišer



Vojta
Kočí



Filip
Zatloukal





Masterclass: Kreativní přístup v tvorbě počítačových her

Masterclass: Creative Approach to Computer Game Development

Hudba je nedílnou součástí videoher, dotváří atmosféru prostředí, umožňuje hráčům lépe se sžít s postavou a umocňuje jejich interaktivní prožitek ze hry. Chtěli byste vědět víc o tom, jak se taková hudba vytváří? Tomáš Dvořák si na festival připravil prakticky zaměřenou masterclass, v rámci které vám přiblíží své postupy a zkušenosti. Nebudou chybět ani ukázky, příklady a praktické tipy. Důležitou součástí této lekce bude téma vztahu k vlastní kreativě a přístupu ke kreativnímu procesu. Jak správně přistupovat k intuici a jak rozvíjet konceptuální kreativitu? Jak se vyvarovat kreativních bloků? Jak najít vlastní cestu a rukopis? To jsou témata často opomíjená, a přitom právě kreativní „workflow“ nejvíce ze všeho ovlivní náš vnitřní pocit štěstí i uspokojení z výsledků.

Music is an inseparable part of video games. It helps to create the right atmosphere, helps the players to connect with the characters and enhances their interactive experience. Would you like to know more about how game soundtracks are created? Tomáš Dvořák has prepared a practical masterclass in which he will explain his methods and experience using previews, samples, examples and practical tips. An important part of this lesson is the topic of relating to one's own creativity and approach to the creative process. How do you properly approach your intuition and develop conceptual creativity? How do you overcome creative obstacles? How do you find your own way and style? These topics are often left out and yet it is the creative “workflow” which affects our inner feeling of luck and satisfaction with the results.

Tomáš
Dvořák





Secret Weapons: Budou počítače animovat za nás? Secret Weapons: Will Computers Animate for Us?

Nebudou. Ani umělá inteligence zatím není tak chytrá, aby namalovala celý film sama. Některé technologie z posledních let by ale mohly umělcům sloužit jako prodloužená ruka a ušetřit jim spoustu času u prosvětlovacích stolů nebo tabletech. Jednou z těchto novinek je EbSynth, který si na přednášce představíme a probereme jeho potenciál v klasické animaci a VFX. Ukážeme si zákulisní testy ze dvou připravovaných filmů a zkusíme vás inspirovat k nové tvorbě, protože už chceme v kinech něco jiného, než plastové 3D.

They will not. Not even artificial intelligence has become so intelligent as to animate a whole film by itself. But some recent technologies could help the artists and save a lot of time with animation lightboxes or tablets. One of these new inventions is EbSynth. Our lecture will introduce this technology and we will talk about its potential for classical animation and VFX. We will see behind-the-scenes tests of two projects in development and look for inspiration for new films as we would very much like to see something other than plastic 3D in cinemas.



Ondřej
Jamříška



Jakub
Javora



Šárka
Sochorová



Zvuková krajina v krátkých animovaných filmech Soundscape in Animated Short Films

Ve složité elektroakustické kompozici, složené ze zvuků nástrojů smíchaných se zvuky zachycenými v reálném prostředí, elektronického zpracování a samplování, zvuku hlasů a rezonančních těles, je vše dovoleno, ovšem kompozice musí vždy sloužit výlučně filmu.

Andrea Martignoni bude ve své masterclass mluvit o svých zkušenostech z této oblasti a o spolupráci se streetartovým umělcem Blu a s významnými animátory z celého světa. Představí také filmy, na nichž pracoval, a další animované filmy, které ho oslovily z pohledu využití zvuku.

Everything is permitted in a complex electroacoustic composition made up of sounds of instruments mixed with sounds captured from the real world, electronic processing and sampling of all kinds, sounds of voices and resonant bodies, but always at the exclusive service of the film.

In the masterclass, Andrea Martignoni will talk about his own experience in the field, about his collaboration with street artist Blu and with plenty of important artists-animators all over the world, showing and talking about the films he has worked on as well as some other animations that touched him deeply thanks to the use of sound.

Andrea
Martignoni

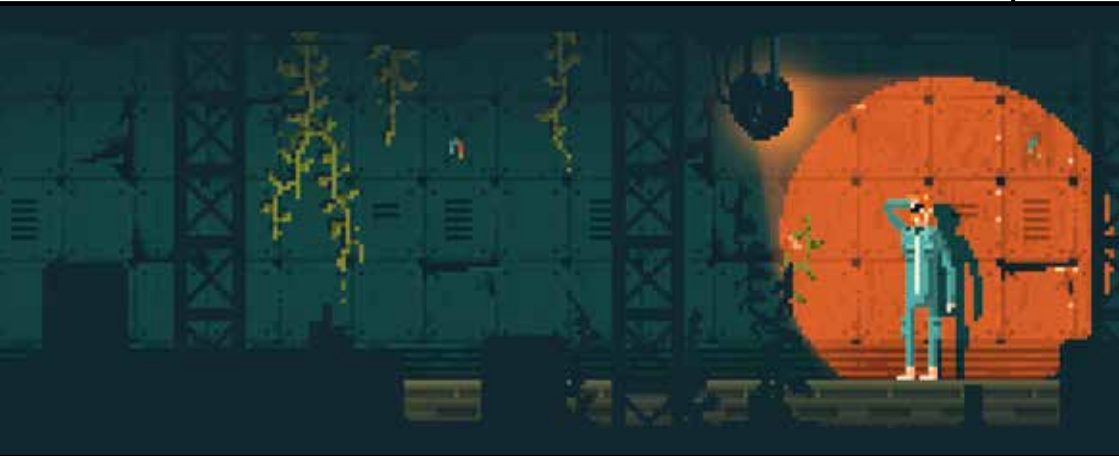




CEE Animation: Udílení cen CEE Animation: Award Ceremony

Na slavnostním udílení cen budou vyhlášeni vítězové jednotlivých kategorií: krátký film, TV seriál/speciál, celovečerní film a rozšířená realita. Každý vítěz získá finanční prémii v hodnotě 1000 eur. Kromě toho budou vyhlášeny také další kategorie – Cena publika (1000 eur) a ceny korporátních partnerů: bezplatná stipendia (Animation Sans Frontières, CEE Animation Workshop), trhy a pitching (Animarkt, Kids Kino.Lab) a další.

At the ceremony, the winners of the official pitching competition categories: shorts, TV series/specials, features and XR will be announced and each will be awarded the amount of EUR 1,000. In addition, other award categories will be presented, such as the Audience award (EUR 1,000) and corporate partner awards: free scholarships to trainings (Animation Sans Frontières, CEE Animation Workshop), market and pitching events (Animarkt, Kids Kino.Lab) and others.



Představení soutěžních her Competition Games Presentation

Přijďte se podívat na hry, které do letošního ročníku Mezinárodní soutěže počítačových her nominoval tým Anifilmu. Patnáct titulů vám představí Martin Vaňo, který je vybíral spolu s Jakubem Dvorským a Pavlem Dobrovským. Kritérii výběru byly jak umělecká stránka, tak gameplay. Mezinárodní porota ve složení Marta Fijak, Rafael Varona a Marek Plichta z nich zvolí vítěze ve dvou kategoriích – Výtvarný počín a Dětská hra. V soutěži jsou i čtyři české projekty.

Come and see games competing in Anifilm's International Competition of Computer Games. Martin Vaňo will introduce fifteen titles which he chose together with Jakub Dvorský and Pavel Dobrovský. Criteria for the selection included not only the games' artistic design, but also gameplay. An international jury composed of Marta Fijak, Rafael Varona and Marek Plichta will pick winners in two categories – Visual Art and Games for Children. There are also four Czech projects competing.

Martin
Vaňo





Kulatý stůl – Nová česká animace, její hudba a zvuk

Round Table – New Czech Animation, its Music and Sound

Společně se stále výrazněji se etabloující generací nových českých animátorů a s mezinárodními úspěchy tohoto odvětví se přirozeně formuje i skupina spolupracovníků, kteří při tvůrčím procesu figurují v různých profesích. V případě zvuku a hudby, které v animaci hrají podstatnou úlohu, jsou vazby na konkrétní autory o něco silnější než u jiných filmových forem. Za úspěšným animovaným filmem často stojí (někdy trochu ve stínu) kvalitní soundtrack. Modernované setkání se současnými zvukaři a hudebními skladateli s různorodými zkušenostmi s animací otevře toto přehlížené téma.

As the new generation of Czech animators establishes itself more and more and finds increasing success on an international level, it is only natural that a group of collaborators playing various roles in the creative process. In the case of sound and music – essential elements of animated films – ties to specific authors are stronger than with other film forms. A successful animated film often has an excellent soundtrack (sometimes, unfortunately, somewhat overshadowed). This debate with contemporary sound engineers and music composers with varied experience will delve into this overlooked topic.



Dominyka
Adomaityte



Jan
Richtř



Daria
Kashcheeva



Vít
Příbyla



Viera
Marinova



Marek
Poledna



Martin
Klusák

**Sós**

animace-inspirace

Pravidelná pražská akce představí na Animafilmu tři řečníky z oblasti animace, grafiky a vizuálního umění. Ti během 3x20 minut ukážou divákům, co je pro tvorbu inspiruje, kde sosají nápady a kam se obrátí, když už neví jak dál.

Představí se animátorka, výtvarnice a spoluzakladatelka Sósu Magdalena Hejzlarová, animátorka, výtvarnice a gastronomická guru Bára Halířová a motion designér a spoluzakladatel konference Mouvo Jan Netušil.

animation-inspiration

This event which regularly takes place in Prague will introduce three speakers from the fields of animation, graphic design and visual art. In three twenty-minute slots, they will show you what inspires them, where they get their ideas and where they turn if they run out of them.

You will see animator, graphic designer and co-founder of Sós Magdalena Hejzlarová, animator, graphic designer and gastronomy guru Bára Halířová, and motion designer and co-founder of the Mouvo conference Jan Netušil.

Magdalena
HejzlarováBára
HalířováJan
Netušil



Vstup do světa vizuálních efektů – Cesta do fantazie

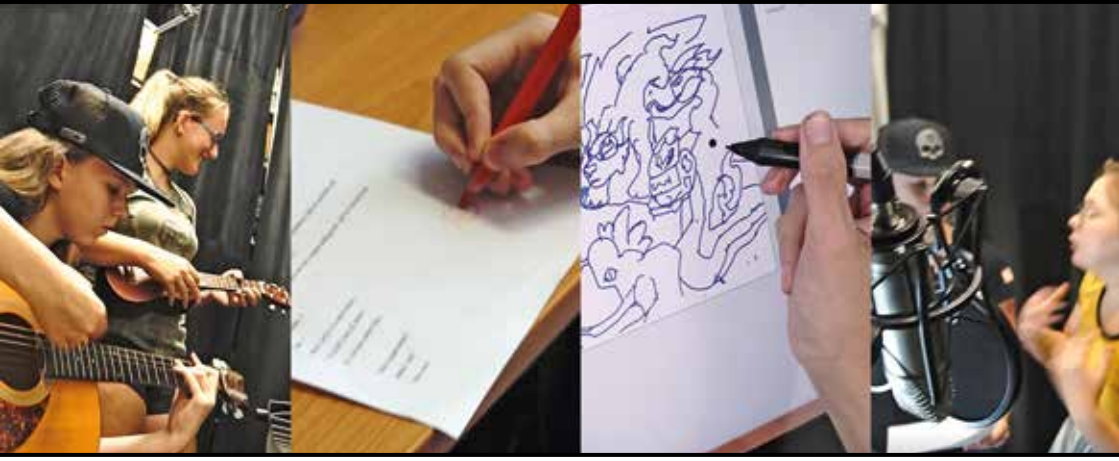
Enter the World of Visual Effects – Journey to Imagination

Vizuální efekty (VFX) jsou v dnešní době neodmyslitelnou součástí nejen vysoko-rozpočtových výpravných filmů, ale také většiny nezávislých projektů, reklam, televizních pořadů a her. Všechny destrukce a deformace, vlny, tekutiny, výbuchy, simulace prachu, ohně, kouře, oblečení a vlasů – to je VFX. VFX jsou fantazie. Jejich vývoj jde pořád dopředu a technologie jsou stále lepší a zajímavější.

Visual effects (VFX) have become an inseparable part of not only high-budget epic films but also of most independent projects, commercials, TV shows and games. All destructions and deformations, waves, liquids, explosions and simulations of dust, fire, smoke, clothing and hair – that's VFX. VFX are imagination. The development of visual effects makes big strides forward and technologies keep getting better and more interesting.



Michal
Křeček



Herectví mluveného slova animátory baví a rozvíjí Animators Enjoy Voice Acting and it Develops Them Very Well

Stahování archivní hudby, hotových ruchů, shánění externích zvuků a herců, to nejsou pro začínající animátory nijak kreativní činnosti. Kolik z nich se v profesi animátora užíví? Po šestnácti letech workshopů a výuky animace tým Pavla Trnky (výtvarníka a učitele z Hradce Králové) naopak stále více cílí na rozvoj nejrůznějších talentů účastníků místo úzké specializace na animaci a elementární scénář. Právě zvuková složka filmu je často tím nejlepším zpestřením jejich kurzů. Technika postsynchronu v malém nahrávacím studiu umožňuje intenzivně pracovat s dramaturgií a dává příležitost nadaným dětem uplatnit se režijně i herectví.

There is nothing creative in downloading music and ready-made sounds and hiring actors or sound engineers. Young people trying animation for the first time need something different. The team headed by Pavel Trnka (an artist and teacher from Hradec Králové in the Czech Republic) has spent sixteen years focusing on developing a wider range of talent. The beginners participate in scripting, voice acting, post-synchronization and music. The sound component of film is often the best way to diversify the courses. The technique of post-synchronization in a small recording studio enables intensive work with drama and gives opportunities to gifted children to try directing and acting.

Pavel
Trnka





ANIMARKET – Vzdělávací edice

ANIMARET – Edu-Edition

Tradiční industry networking akce ANIMARKET letos proběhne ve specializované edici zaměřené na vzdělávací instituce v oblasti animace, VFX, vývoje her a VR/AR tvorby. Jeho smyslem zůstává setkání profesionálů napříč obory, prezentace novinek, oslovení potenciálních zájemců o studium a rozšíření povědomí o uplatnění animace nad rámec autorské tvorby.

ANIMARKET probíhá formou stánků jednotlivých vystavovatelů v Zahradním křídle libereckého zámku.

This year, the industry-networking event ANIMARKET will take place in the form of a specialized edition focused on educational institutions in the field of animation, VFX, game development and VR/AR. The event's mission is to be a meeting place for professionals, present the latest trends and offer study opportunities as well as rising awareness of animation outside the scope of auteur production.

ANIMARKET is held as a day-long presentation of individual exhibitors at the Garden Wing of Chateau Liberec.



Prolínání počítačových her a komiksů When Video Games and Comics Overlap

V posledních letech vyšla celá řada děl kombinujících prvky počítačových her a komiksů. V tomto programu se zaměříme na hru *Florence* a detailně analyzujeme, jakým způsobem prostřednictvím ilustrací, animací a jednoduché interaktivity vypráví jedinečný příběh.

In recent years some exciting works have been published that combine elements of both video games and comics. In this session we will take a closer look at the game *Florence* and analyse in detail how it utilises the strengths of illustrations, animation and simple interactivity to tell its story in a unique way.

Marek
Plichta





Masterclass: Ové Pictures

Ové Pictures je slovenské duo autorek Michaely Čopikové a Veroniky Obertové, ktoré vzniklo v roce 2010 v Bratislave. Spoločne pracujú na rôznych projektoch, televíznych seriáloch, reklamách, animáciách pro hudobní a jiné kulturní akce. Využívajú zejména tradiční animační techniky – kresbu a stop-motion animaci, práci s papírem. Ziskaly mnohá ocenění doma i v zahraničí a v různých evropských městech prezentovaly svou interaktivní výstavu *Hľadanie krásy* či projekt *HUGs*.

Ové Pictures, established in 2010 in Bratislava, is formed by Slovak filmmakers Michaela Čopiková and Veronika Obertová. Together, they work on various projects, TV series, commercials and animations for musical and other cultural events. They use mainly traditional animation techniques – drawing, stop-motion and cutout animation. They have won many awards at home as well as abroad and presented their interactive exhibition *Searching for Beauty* and project *HUGs* in many cities across Europe.



Michaela
Čopiková



Veronika
Obertová



Čeští skladatelé hudby k animovaným filmům jako světová špička

Czech Composers of Music for Animated Films Part of World Elite

V rámci tématu letošního festivalu se zaměříme na významné české skladatele, kteří se podíleli na tvorbě československých animovaných filmů. Přiblížíme si pozoruhodnou pestrost a specifčnost hudby těchto mistrů prostřednictvím konkrétních vyjadřovacích prostředků, u nichž není přehnané tvrdit, že jsou různorodější než zvuková složka u filmu hraného! Těšte se na množství filmových ukázek, možná přiletí i pár tónů od klavíru v podání přednášejícího (hudebního vědce) Kuby Vlčka.

In line with this year's theme, we will focus on renowned Czech composers who worked on various Czechoslovak animated films. We will explore the remarkable diversity and specificity of the music composed by these masters. And it's safe to say that their means of expression which we will examine are even more varied than the sounds of live-action films! You can look forward to many previews, samples and extracts and there's a good chance that you will hear a few notes played on the piano by lecturer (musical scientist) Kuba Vlček.

Jakub
Vlček





Masterclass: Tajé filmové hudby

Masterclass: Secrets of Film Music

Serge Besset vás provede uměním tvorby hudby pro film. Promluví o své práci skladatele a jejich různých aspektech, jako je kompozice, orchestrace a nahrávání, a také o svém vztahu s režiséry filmů. A v neposlední řadě také o tom, jak může být hudba záluždná a změnit vyznění filmu!

Serge Besset je francouzský hudební skladatel, kterého proslavily zejména soundtracky k animovaným filmům. Od roku 1980 vytvořil hudební doprovod k více než 400 animovaným filmům. Za svou práci na filmech *Phantom Boy* (2015, r. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol), *Teta Hilda* (2013, r. Benoît Chieux, Jacques-Rémy Girerd), *Život kočky* (2010, r. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol) či *Mnich a ryba* (1994, r. Michael Dudok de Wit) získal řadu ocenění.

Serge Besset is going to take you on a journey of composing for films. Not only mentioning his experiences as a composer, including composition, orchestration and recording, he also will discuss his relationships with the directors of the films. How music can be sly and change the meaning of the film!

Serge Besset is a French music composer, particularly known for his soundtracks for animated films. Since 1980 he has composed more than 400 original soundtracks. He has received multiple awards for his work on *Phantom Boy* (2015, dir. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol), *Aunt Hilda!* (2013, dir. Benoît Chieux, Jacques-Rémy Girerd), *A Cat in Paris* (2010, dir. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol) and *The Monk and the Fish* (1994, dir. Michael Dudok de Wit), among others.



Serge
Besset



Jak nejlépe prezentovat krátké animované filmy?

What are the Best Ways to Expose Animated Short Films?

Luce Grosjean vám během devadesátiminutové přednášky představí různé klíčové aspekty úspěchu při distribuci krátkých animovaných filmů a hledání nových příležitostí pro promítání krátkých filmů. Na základě vlastní zkušenosti s distribucí úspěšných krátkých snímků *Bloeistraat 11* (2018, r. Nienke Deutz), *Vejce* (2018, r. Martina Scarpelli) či *Prázdný prostor* (2017, r. Max Porter, Ru Kuwahata), které měli diváci možnost shlédnout na minulých ročnicích Anifilmu, přiblíží různé způsoby, jak propagovat krátké filmy. Jaké jsou skutečné možnosti internetu, odkud se berou peníze na filmovou distribuci? Podíváme se na různé scénáře a ukážeme si, že není jen jedna možná cesta, jak distribuovat krátké filmy, ale že existují i jiné nové způsoby, které je třeba zkoumat.

During one hour and a half, Luce Grosjean will present different keys to success when it comes to distributing animated short films and opening up new opportunities for short-film screenings. From her experience with successful films such as *Bloeistraat 11* (2018, dir. Nienke Deutz), *Egg* (2018, dir. Martina Scarpelli) or *Negative Space* (2017, dir. Max Porter, Ru Kuwahata) – all of which you could have seen at Anifilm – she will establish an overview of the different ways to promote short films. What are the real possibilities of internet, where is the money for the distribution coming from? From looking at different case scenarios we will see how there is not only one path for animated short film distribution, and that there are also new ones to be explored.

Luce
Grosjean





Autorské hraní: Ministry of Broadcast, Creaks, Pilgrims

Gaming Session with Authors: Ministry of Broadcast, Creaks, Pilgrims

V rámci autorského hraní budete mít šanci vidět tři české nezávislé hry a jejich autory, kteří vám během hraní budou o svých dílech povídat. První hrou bude dystopická hra *Ministry of Broadcast* stejnojmenného českého studia. Druhou bude pohádková adventura *Pilgrims* od Amanita Design a třetí bude *Creaks* rovněž od Amanity, která měla letos velmi plodný rok.

In our gaming session with authors, you will have a chance to see three independent Czech games and their authors who will tell you something about their work while playing it. The first game is the dystopian *Ministry of Broadcast* developed by a Czech studio of the same name. The second is the fairy-tale adventure *Pilgrims* by Amanita Design and the third is *Creaks*, also by Amanita Design, who have had a very fruitful year this year.



Masterclass: David Silverman

Když *Simpsonovi* získali místo v hlavním vysílacím čase, David Silverman se stal režisérem a později také producentem seriálu. David, který mimo jiné režíroval i *Příšerky s.r.o.* a *Simpsonovi ve filmu*, bude hovořit o své kariéře od jejich počátků. Probere například vlastní vývoj jakožto kreslíře a jmenuje také ty, kteří ho ovlivnili. Poté zmíni také práci na volné noze, od níž se nakonec dostal až k *Simpsonovým*, a samozřejmě nebudou chybět ukázky. Pak bude následovat diskuze o počátcích *Simpsonových*, a pokud to čas dovolí, i o jiných projektech, na kterých se podílel.

When *The Simpsons* was made into a prime time series, David Silverman became a director and later a producer. David, the director of *Monsters, Inc.* and *The Simpsons Movie*, will talk about his career, starting at the very beginning. He will discuss such aspects as his development as a cartoonist and those who influenced him. Then he will talk about his freelance work leading up to *The Simpsons*, presenting examples along the way. Then we will have a discussion of the early development of *The Simpsons*, and, if time, other work he has done.

David
Silverman





Co můžeš, nahraj si sám

What You Can, Record Yourself

Low fidelity jako volba. Kdy a jak se rozhodnout pro vlastní tvorbu sound scape? Mentální mapa hudby. Anticipace a doznění – dva principy nasazování hudby. Je nutno ozvučit každý vizuál? Hudební a filmové ticho. Základy akustiky, jak upravit domácí studio. Aditivní princip, zvukové stopy. Hudební detail. Ilustrace nebo magie (diegése – mimesis). Co všechno potřebujete? Rozhlídněte se kolem sebe: možnosti nahrávání improvizovaných nástrojů (zvuky těla, dech, hvízdání, hra na hubu, kuchyňské předměty, hračky, plechovky, železa, dýně, nože atd.). Jednoduché triky, jak hrát na nástroje, na něž neumíte. Další úpravy v PC.

Jak vyhodnotit výsledek?

Low fidelity as a choice. When and how to decide to make your own soundscape. A mental map of music. Anticipation and fadeout – two principles of using music in films. Is it necessary to provide every visual with sound? Musical and film silence. The basics of acoustics, how to modify your home studio. Additive principle, sound tracks. Musical detail. Illustration or magic (diegesis – mimesis). What do you need? Look around you: possibilities of recording improvised instruments (body sounds, breath, whistling, mouth-play, kitchenware, toys, cans, iron, pumpkins, knives etc.). Simple tricks for playing instruments you can't play. Other modifications on a PC.

How to evaluate the outcome?



Vladimír
Merta

Zámek – Zrcadlový sál / Chateau – Hall of Mirrors / česky / in Czech, interpreted to English



AAA Menu

Herní publicista Pavel Dobrovský (Level, RetroNation.cz) představí připravované velkorozpočtové tituly, které přitahují pozornost největšího počtu hráčů i laiků.

Gaming publicist Pavel Dobrovský (Level, RetroNation.cz) will speak about blockbuster titles that attract the attention of the biggest share of players and the general public.

Pavel
Dobrovský





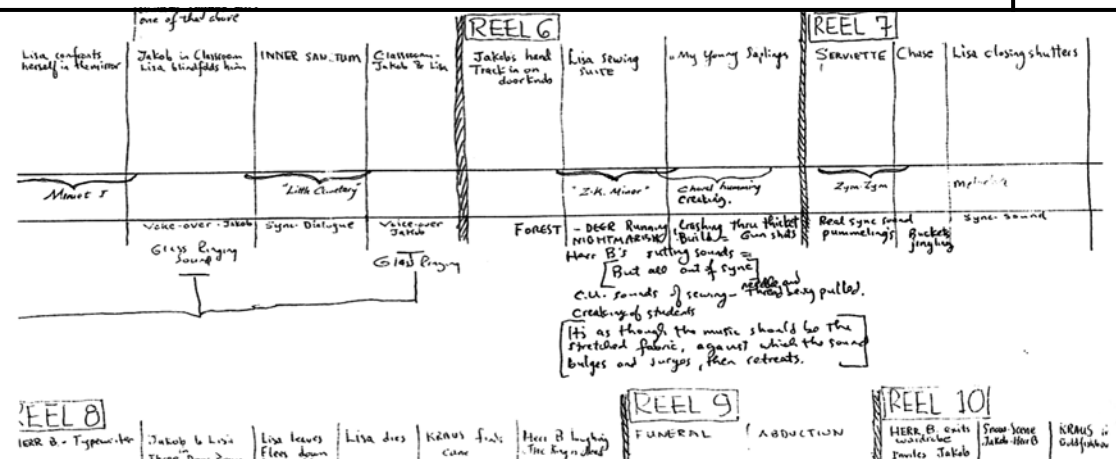
Masterclass: Anna Mantzaris

Dvojnásobná držitelka Animorphy z Anifilmu Anna Mantzaris návštěvníkům letošního festivalu poodhalí, čím se řídí při tvorbě krátkých filmů i zakázkových prací s typickými plstěnými loutkami. Program je koncipovaný jako masterclass a zároveň i jako retrospektiva její sice nepříliš rozsáhlé, zato však celosvětově úspěšné animované produkce. Patří sem samozřejmě i „ventilační“, úlevný hit, kdy toho mají její postavy prostě *Dost*.

Two-time Animorpha winner Anna Mantzaris will reveal to this year's Anifilm visitors the rules she follows when making short films and commissions with her characteristic felt puppets. The programme is a masterclass and a retrospective of Anna's not very extensive but still globally successful animated filmography, which naturally includes her venting relief hit in which the characters have had *Enough*.



Anna
Mantzaris



Výroba zvuku: počátky, experimentování, spolupráce

Making Sound: Beginnings, Experiments, Collaboration

Když jsem začínal u filmu, byl koncept tvorby zvuku zcela nový. Když jsem pracoval na svém prvním animovaném filmu s bratry Quayovými, na úplném začátku jsme si položili otázku: „Jak se tvoří soundtrack?“ Uvažovali jsme o filmech, které nás spojují – *Mazací hlava*, *Stalker*, filmy Jana Švankmajera a Lena Lye, i o méně ušlechtilých tématech, jako je *Roadrunner*, americká televize a baseball. Od té doby věřím, že nejlepší způsob, jak zpracovat soundtrack, je přistoupit k němu tak, jako by to byl váš první soundtrack v životě, bez očekávání a předsudků.

V této přednášce budu mluvit o tom, jak přemýšlím o zvuku a jak ho učím.

When I began in film, the concept of 'sound design' was new. For my first animated film, with the Brothers Quay, we began by asking: "How do you make a soundtrack?" So we thought about the films we had in common – *Eraserhead*, *Stalker*, the works of Jan Švankmajer and Len Lye, as well as less erudite references like *Roadrunner*, American TV and baseball. Since then, I feel the best way to start a soundtrack is as though I've never done it before, with no expectations and no preconceptions.

In this talk I'll reflect on how I think about, and teach, sound.

Larry Sider





Ctrl Shift Face: Okna do paralelního vesmíru

Ctrl Shift Face: Windows to a Parallel Universe

Silně realistická deep fake videa s hollywoodskými hvězdami nebo Milošem Zemanem ho díky internetu proslavila po celém světě. Nyní jejich autor, slovenský umělec vystupující pod přezdívkou , osobně v Liberci přiblíží, jak toto kontroverzní přetváření reality vzniká. Během moderovaného setkání dojde jistě také na technologické otázky a řadu ukázek. S ohledem na skutečnost, že žijeme v čase fake news a šíření dezinformací, se zaměříme i na etickou rovinu falešných videí.

Heavily realistic deep fake viral videos with Hollywood stars or Miloš Zeman made him popular all over the world. Now, their author, known by his nickname , will personally give the Liberec audiences an idea of how this controversial transformation of reality is done. During a hosted session, there will surely be time for technological questions and many examples. With regards to the fact that we live in times of fake news and disinformation, we will also focus on the ethical level of fake videos.

Pro více informací navštivte / For more information please visit:
www.youtube.com/c/CtrlShiftFace



Ctrl
Shift Face



SYSTEMS AS A NARRATIVE TOOL: FROM ANECDOTE GENERATOR TO MOVIE EXPERIENCE

Systém jako narativní nástroj: od generátoru vtipů po filmový zážitek

Systems as a Narrative Tool: From Anecdote Generator to Movie Experience

Systémy jsou jedinečným aspektem her jako média, jelikož jsou zodpovědné za interakce. Pojďme si o nich tedy promluvit, pobavme se o tom, zda jejich funkci je pouze zapojení hráčů, nebo zda jsou tyto systémy také součástí široce chápané narace v rámci daného média. A pokud jsou systémy narativními nástroji, pojďme si pohovořit o tom, zda jsou hráči připraveni je tak vnímat, jelikož sám Will Wright prohlásil, že *The Sims* je parodií a komentářem ke konzumnímu životnímu stylu.

Systems are a unique aspect of games as a medium, as they are solely responsible for interaction. So let's talk about them, let's discuss whether they are only there for engagement, or whether those systems are also a part of the broadly understood narration in the medium. And if systems are a narrative tool, let's discuss whether players are ready to read them as such because Will Wright said himself that *The Sims* is a parody and a commentary on the consumer lifestyle.

Marta
Fijak





Indie Menu

Jakub Dvorský, zakladatel českého herního studia Amanita Design, vás tradičně seznámí s těmi nejkrásnějšími a nejzajímavějšími nezávislými hrami uplynulého roku.

As is the tradition, Jakub Dvorský, founder of the Czech indie game developing studio Amanita Design, will introduce the most beautiful and interesting indie games from the past year.



Jakub
Dvorský



Jak vznikaly Creaks The Making of Creaks

Výtvarníci a herní návrháři Radim Jurda a Jan Chlup vás provedou vývojem vizuální podoby letošní novinky studia Amanita Design – dobrodružné puzzle hry *Creaks* – a přiblíží vám vznik surreálního světa plného logických hádanek.

Graphic and game designers Radim Jurda and Jan Chlup will walk you through the development of the visual style of Amanita Design's latest game – the adventure puzzle game *Creaks* – and tell you how they created the game's surreal world full of logic puzzles.

Radim
Jurda



Jan
Chlup





DO MECHANICS DREAM OF ANTICIPATORY PLAY?

Frostpunk – Workshop: Sní mechanici o anticipativní hře? (jen pro registrované)

Frostpunk – Workshop: Do Mechanics Dream of Anticipatory Play? (only for registered participants)

Pojďme se posadit a pohrát si s věcmi, které vytvářejí prostor pro rozhodování v hrách, a s metodami, které nám dovolují spojit tato rozhodnutí do uspokojivých řetězců plánování – anticipatorní hry. Nejdříve si projdeme heuristiku navrženou Brianem Uptonem v jeho knize *The Aesthetic of Play* (Estetika hry) a následně navrhneme svou vlastní heuristiku. Vyzbrojeni těmito teoretickými nástroji se pokusíme vytvořit systémy (při omezeních daných deskovou hrou), které generují zajímavá rozhodnutí a anticipatorní hru. Poté budeme tyto systémy zkoumat z odlišné perspektivy jako nositele významu.

Let's sit down and play around with things that create decision spaces in games, and methods that allow us to tie those decisions into satisfying chains of planning – anticipatory play. As a starting point we will go through heuristics proposed in *The Aesthetic of Play* by Brian Upton and also try to propose our own. Armed with those theoretical tools we will try to create systems (within the constraints of a board game) that generate interesting decisions and anticipatory play and then we will inspect those systems from a different perspective, as carriers of meaning.



Marta
Fijak

Forum

6. – 8. October 2020
online edition

Pitchings, 1:1 meetings, Screenings

An online pitching competition of animated films in development. Online platform for B2B matchmaking, CEE Talents short animated films selection. Financial awards, scholarships and international exposure.



Open call for
participants

Workshop

Application deadline:
November 2020

Advanced training and networking workshop for experienced teams of creatives and producers, divided in 4 online and residential modules. The whole year production skills and content development coaching with international experts. For low production capacity countries participants.

CEE
ANIMATION

Follow us to stay up-to-date with
all of our latest news:

@ceeanimation.eu

www.ceeanimation.eu

Anifilm

DISTRIBUTION

Mezinárodní festival Anifilm
přináší animovanou
tvorbu do kin.



Anifilm Distribution uvádí:

Karkulka a sedm trpaslíků

moderní české animované pohádky pro malé i větší

O červené karkulce, Bažinou, Probouzeč
Pod mrakem, O Kovladu, Otesánek, Čarodějka, První snůh



Anifilm Distribution uvádí:

SKONČÍM PROSTĚ NA ULICI

I'LL JUST LIVE IN BANDO / 반도에 살어리랏다

ZTŘEŠTĚNÝ KOREJSKÝ FILM O VZESTUPECH A PÁDECH
JEDNOHO VYSOKOŠKOLSKÉHO UČITELE.

REŽIE: JONGSUN LEE



*Gubaká
nekouše*



ANEŽ
ŠESTKRÁT O SMRTI
VÁŽNĚ I NEVÁŽNĚ
V REŽII ČESKÝCH
A SLOVENSKÝCH
ANIMÁTORŮ

USNULA JSEM
DO NOT TOUCH! - NESAHAT!
30 AMPER
STROM
DUCHAŘINA
POUŠTĚT DRAKA



Portal for animated films

www.aniont.com

Powered by Anifilm

Aniont is an online videotheque offering carefully selected authorial animated shorts, music videos and experimental animation.



Even Mice Belong in Heaven

CREATIVE EUROPE MEDIA

SUPPORT FOR THE EUROPEAN AUDIOVISUAL INDUSTRY

DEVELOPMENT

TV PROGRAMMING

VIDEO GAMES

DISTRIBUTION

PROMOTION/FESTIVALS

TRAINING

ONLINE DISTRIBUTION

CINEMAS

FILM EDUCATION

COPRODUCTION FUNDS

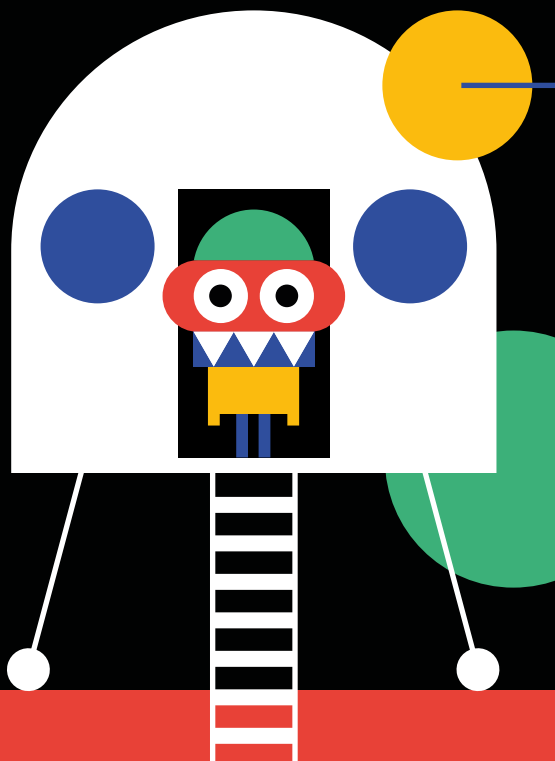
www.kreativnievropa.cz

www.ec.europa.eu/creative-europe



Creative
Europe
MEDIA

Vstup do světa animace, her a VFX



www.creatoola.cz

■

ALL IN ONE VIRTUAL CINEMA PLATFORM

■



www.vrcinema.cz

brainzvr cinema

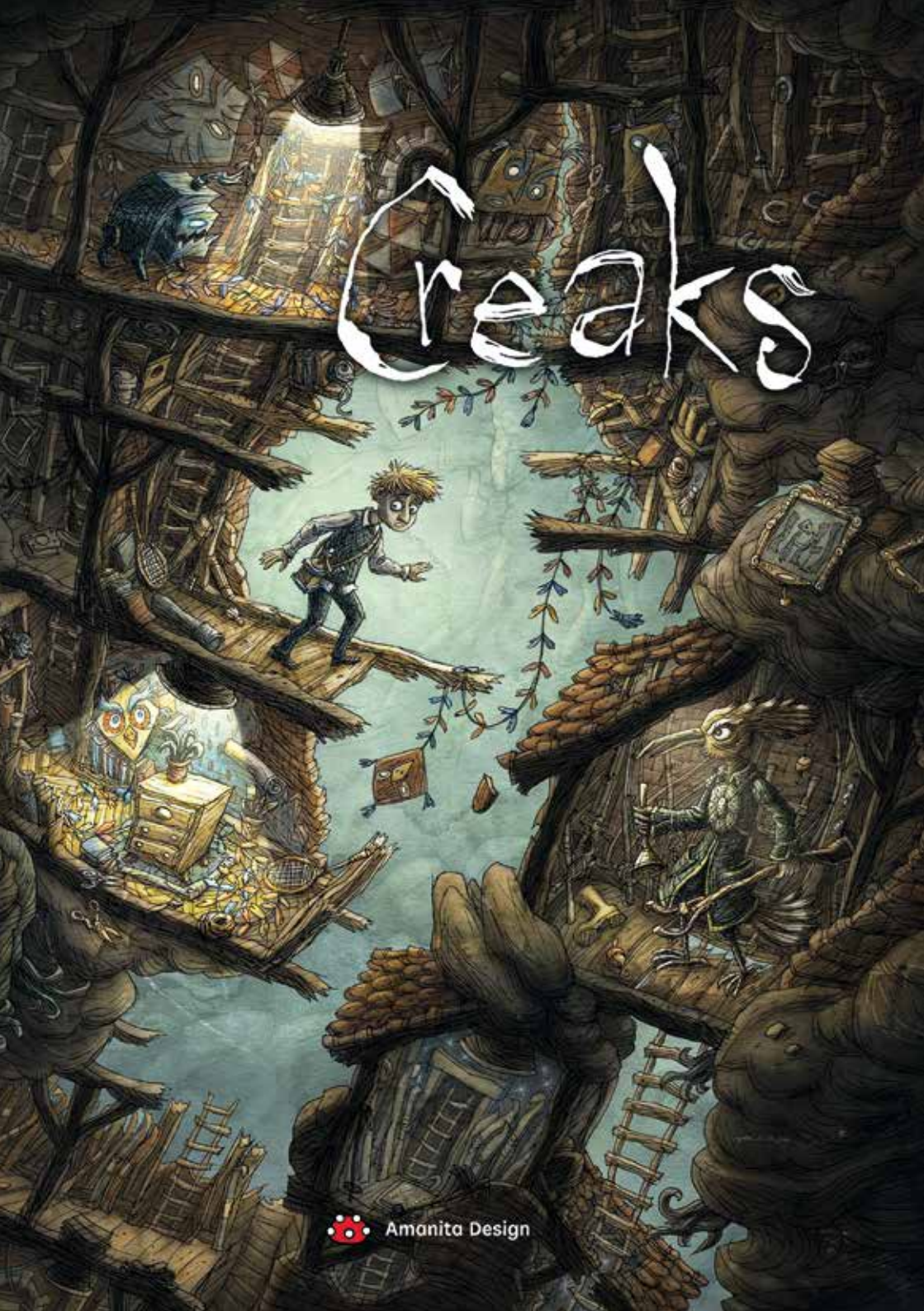
iNFINITE

Exploring the future
... since 2012



www.infinite.cz

Creaks



Jsme přední výrobce pohlednic, záložek
a magnetek s 3D efektem.



pro náš nový projekt hledáme schopné

- animátory
- ilustrátory

osobně: v pátek 9.10.2020, 10-17 hod. ANIMARKET
v prostorách libereckého zámku, máme tam stoleček
nebo pište: partners@mapcards.net
nebo volejte: 734 237 057

map **cards**.net

mapcards.net, s.r.o., Vinohrady 29, 639 00 Brno,
tel. 543 213 800

Anifilm

INTERNATIONAL FESTIVAL OF ANIMATED FILMS

4 – 9 MAY 2021, LIBEREC, CZECH REPUBLIC

CALL FOR ENTRIES

FEATURE FILMS

SHORT FILMS

STUDENT FILMS

MUSIC VIDEOS

ABSTRACT AND NON-NARRATIVE ANIMATION

COMPUTER GAMES

VR FILMS

CZECH HORIZON

SUBMIT YOUR FILMS & GAMES!

BY 31 DECEMBER 2020

pořadatelé / organisers

Anifilm



hostitelé / hosts

Liberecký kraj

Liberec

za finanční podpory / financial support



MINISTERSTVO
KULTURY

Státní
fond
kinematografie

hlavní partner / main partner



SKUPINA ČEZ

hlavní mediální partner / main media partner

Česká televize

oficiální dopravce / official car

AUTOTREND



významní mediální partneři / important media partners

TOTALFILM

Liberec
Český rozhlas

TV
mini

abc

NÁŠ REGION

mediální partneři / media partners

DRBNA

Radio Wave
Český rozhlas

RADIO 1
FM 92.3

Radio Compost
FM 101.4

tvstar

Matériedouška

významní partneři / important partners

ZOO
LIBEREC

ARCHA

DIVIZNA

LIDOVÉ
SADY

R
plakátovací plochy

iQ LANDIA

partneři / partners

cestou
necestou
www.liberecky-kraj.cz

kino Varšava
liberec

Bibliotek Liberec
Knihovna Liberec
Library Liberec

branzstudios

a))net

COTREX
STARÁME SE O VAŠE POŽITÁČE

Kreativní
Evropa
MEDIA
Kancelář Kreativní Evropa | MEDIA

Kooperativa
VIENNA INSURANCE GROUP

GLOBIT

CHYTRÝ
TERMINÁL.CZ

BELLPRO

CinemArt

Anioni
animation online theatre

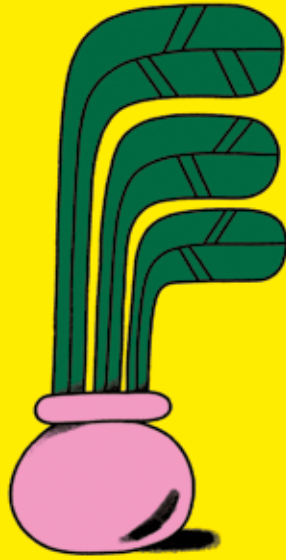
Creatola

beep
SOUND
POSTPRODUCTION

GEE
ANIMATION

ASAF
ANIMATION STUDIO

Aninuta Design



ANIFILM

International Festival of Animated Films
October 6-11, 2020
Liberec / Czech Republic

www.anifilm.cz

ISBN 978-80-906015-7-4



9 788090 601574