

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Produkce

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**SOUČASNÉ EVROPSKÉ CELOVEČERNÍ ANIMOVANÉ  
FILMY PRO DOSPĚLÉ**

**Kamila Dohnalová**

Vedoucí práce: MgA. Tomáš Rycheký

Oponent práce: Mgr. Eliška Děcká

Datum obhajoby: 25. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television, Photography, and New Media

Producing

**MASTER'S THESIS**

**CONTEMPORARY EUROPEAN ANIMATED FEATURES  
FOR ADULTS**

**Kamila Dohnalová**

Thesis Supervisor: MgA. Tomáš Rychecký

Thesis Opponent: Mgr. Eliška Děcká

Date of Thesis Defence: 25. 9. 2017

Degree Granted: MgA.

Prague, 2017

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Současné evropské celovečerní animované filmy pro dospělé

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 4. 9. 2017

podpis diplomanta

## **Upozornění**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



## **Abstrakt**

Diplomová práce *Současné evropské celovečerní animované filmy pro dospělé* systematicky popisuje a analyzuje celovečerní animované filmy pro dospělé vyrobené v Evropě v letech 2009–2015. Je uveden historický kontext celovečerního animovaného formátu a dospělého diváka jako cílové skupiny. Práce vychází z předpokladu, že filmy *Persepolis* a *Vals Im Bashir* před deseti lety určily nový směr, kterým se současná evropská animace ubírá. Na základě stanovených a popsanych kritérií práce seznamuje s tím, jaké filmy v daném období vznikly a co mají tyto snímky společného; jaké náměty, žánry, animační techniky, způsoby financování a šíření převládají. Dané filmy jsou vsazeny do souvislostí evropského animačního průmyslu jako celku a na základě analýzy těchto filmů i nových připravovaných projektů jsou stanoveny současné trendy a tendence oboru.

## **Abstract**

The master's thesis on *Contemporary European Animated Features for Adults* describes and analyses feature animated films for adult audience that were produced in Europe between 2009 and 2015. The animated feature film historical context as well as the aspect of adults as the target group are mentioned. The thesis' assumption is that ten years ago *Persepolis* and *Vals Im Bashir* has settled a new direction of European animation. Within the determined and described criteria the common features of analysed films are introduced, including the most common stories, genres, animation techniques, ways of financing and distribution channels. The general frame of European animation as a whole is described. The contemporary trends and tendencies are defined based on the analysis of finished films as well as those in development.

## **Poděkování**

Děkuji MgA. Tomáši Rycheckému, svému vedoucímu práce, za jeho trpělivost a podnětné připomínky. PhDr. Taťáně Saskové děkuji za pečlivou korekturu.

Katedře animované tvorby FAMU děkuji za to, že je, tvoří a baví. Zvláštní dík patří doc. Michaele Pavlátové, ak.mal., Janu Saskovi, Dávidovi Štumpfovi, Michaele Mihalyiové a Markovi Náprstkovi, na jejichž budoucí celovečerní filmy se těším.

## Obsah

### Seznam příloh

#### Seznam použitého označování a zkratek

Úvod .....	1
<b>1. Animace a její specifika</b> .....	4
1.1 Animace jako pojem .....	4
1.2 Animace jako technologie .....	5
1.3 Animace jako forma .....	6
1.4 Specifika animované umělecké tvorby .....	6
<b>2. Historický kontext celovečerního animovaného filmu</b> .....	8
2.1 Období němého filmu .....	8
2.2 Zlatý věk animace 1928–1951 .....	9
2.3 50. léta 20. století – poválečné bujení před Annecy .....	11
2.4 60.–80. léta 20. století .....	14
2.5 Od roku 1991 .....	17
<b>3. Historický a geografický kontext animace pro dospělé</b> .....	19
3.1 Hollywoodská autocenzura .....	19
3.2 Filmový rating v USA .....	21
3.3 Filmový rating v Evropě .....	22
<b>4. Vymezení analyzovaných filmů</b> .....	24
4.1 Metodologie a definice pojmů .....	24
4.2 Kritérium roku vzniku .....	25
4.3 Kritérium geografické .....	26
4.4 Kritérium formátu .....	28
4.5 Kritérium animační techniky .....	28
4.6 Kritérium cílové skupiny .....	31
4.6.1 Rating jako východisko .....	31
4.6.2 Rodinné animované filmy – zábava pro všechny .....	33
<b>5. Přehled evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé vyrobených v letech 2009–2015</b> .....	35
<b>6. Analýza daných filmů</b> .....	36
6.1 Hledisko námětu .....	36
6.2 Hledisko žánru .....	37
6.3 Hledisko délky – stopáže .....	39
6.4 Hledisko jazykové verze .....	39
6.5 Hledisko animační techniky .....	41
6.6 Hledisko rozpočtu a financování .....	42
6.6.1 Koprodukce a klíčová role veřejných zdrojů .....	44
6.6.2 Kreativní Evropa MEDIA a Eurimages .....	45
6.6.3 Industry eventy jako nástroj financování .....	47
6.7 Hledisko způsobu šíření a návštěvnosti .....	48
6.8 Hledisko filmových festivalů a festivalových/filmových ocenění .....	51
6.8.1 Festivally animovaných filmů .....	52
6.8.2 SECAFD na festivalech animovaných filmů .....	53
6.8.3 SECAFD na neanimovaných festivalech .....	54
6.8.4 Ceny animovaného filmu .....	54
6.9 Dodatek – Hledisko českosti – české filmy .....	57
6.10 Dodatek – Režisérky .....	58
<b>7. Současná evropská animace jako celek</b> .....	59
<b>8. Výhled do budoucna – Filmy pro dospělé prezentované na Cartoon Movie 2016 a 2017</b> .....	62
<b>Závěr</b> .....	67
<b>Soupis použitých pramenů a literatury</b> .....	70
<b>Přílohy</b>	

## **Seznam příloh**

Příloha č. 1 – Tabulka č. 1

Seznam evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé 2009–2015 – obecný přehled

Příloha č. 2 – Tabulka č. 2

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko ratingu

Příloha č. 3 – Tabulka č. 3

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko financí

Příloha č. 4 – Tabulka č. 4

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko filmových festivalů a filmových ocenění



## Seznam použitého označování a zkratek

**SECAFD** současné evropské celovečerní animované filmy pro dospělé

(Zavádíme tuto zkratku, abychom se vyhnuli nadměrnému opakování tohoto dlouhého slovního spojení)

<b>AT</b>	Rakousko
<b>BE</b>	Belgie
<b>CH</b>	Švýcarsko
<b>CZ</b>	Česko
<b>DE</b>	Německo
<b>DK</b>	Dánsko
<b>EE</b>	Estonsko
<b>ES</b>	Španělsko
<b>FI</b>	Finsko
<b>FR</b>	Francie
<b>GB</b>	Velká Británie
<b>GR</b>	Řecko
<b>HR</b>	Chorvatsko
<b>HU</b>	Maďarsko
<b>IE</b>	Irsko
<b>IL</b>	Izrael
<b>IR</b>	Írán
<b>IS</b>	Island
<b>IT</b>	Itálie
<b>JP</b>	Japonsko
<b>KR</b>	Jižní Korea
<b>LT</b>	Litva
<b>LU</b>	Lucembursko
<b>LV</b>	Lotyšsko
<b>MT</b>	Malta
<b>NL</b>	Nizozemsko
<b>NO</b>	Norsko
<b>PL</b>	Polsko
<b>PT</b>	Portugalsko
<b>RO</b>	Rumunsko
<b>RU</b>	Rusko
<b>SE</b>	Švédsko
<b>SI</b>	Slovinsko
<b>SK</b>	Slovensko
<b>TR</b>	Turecko
<b>US</b>	Spojené státy americké

## Úvod

V animaci napříč všemi světovými teritorii převládá z hlediska objemu produkce, návštěvnosti i tržeb tvorba zaměřená na dětského diváka. V posledních letech však můžeme sledovat trend rozšiřování tradičního mladého publika směrem k dospělejším divákům. V roce 2007 a následně v roce 2008 zaznamenaly celosvětový úspěch (z hlediska návštěvnosti a tržeb i ohlasů filmové kritiky) dva evropské celovečerní animované filmy: majoritně francouzská *Persepolis* (Marjane Satrapi a Vincent Paronnaud), respektive francouzsko-německo-izraelský *Vals Im Bashir* (*Valčík s Bašírem*, Ari Folman). Ani jeden z těchto snímků na dětské publikum necílí. V následujících letech vzniklo v Evropě několik desítek dalších celovečerních animovaných filmů určených pro dospělé publikum a soudě dle skladby projektů prezentovaných na pitching/koprodukčním fóru Cartoon Movie v letech 2016 a 2017 je to start nové tendence, kterou se evropská animace bude krok po kroku ubírat.

Cílem této diplomové práce je deskripce a analýza evropských celovečerních animovaných filmů z let 2009–2015 určených pro dospělé, a to v historickém kontextu a za vědomé reflexe tří aspektů: animovaný, celovečerní a určený pro dospělého diváka.

První kapitola uvádí nejširší kontext animace jako pojmu, technologie a formy včetně specifik umělecké animované tvorby.

Ve druhé kapitole je soudobá celovečerní produkce určená pro dospělé vsazena do historického kontextu, tedy je stručně představen vývoj celovečerního animovaného formátu.<sup>1</sup>

Třetí kapitola pojednává o cílové skupině dospělých diváků se zřetelem k systémům filmových ratingů.

Čtvrtá kapitola definuje jednotlivá kritéria, na základě kterých proběhl výběr analyzovaných filmů.

---

<sup>1</sup> Historii a počátkům celovečerního animovaného filmu je v práci věnován značný prostor, neboť autorka shledává fascinujícím, když se někdo rozhodne udělat něco na světě jako první. V dnešním světě přehlaceném audiovizí všeho druhu je skoro nemožné si představit, že se někdo na konci 10. let 20. století rozhodne vyrobit formát, pro nějž nemá žádnou referenci. Nikdy žádný celovečerní animovaný film neviděl. Přesto to udělá. A za rok další! Ten mu vláda zkonfiskuje. Nevadí! Za deset let natočí první zvukový celovečerní animovaný film na světě. Kromě příběhů a filmů Quirina Cristianiho je důležité zmínit i další průkopníky celovečerní animace, neboť na rozdíl od mladších snímků nejsou tak známé a šance je zhlédnout není velká, pokud vůbec nějaká.

Kapitola pátá odkazuje k souhrnným přehledovým tabulkám, které vznikly na základě sběru dat a informací o jednotlivých filmech.

Šestá kapitola analyzuje jednotlivá hlediska daných filmů.

Sedmá kapitola vsazuje SECAFD do kontextu současné evropské animace jako celku.

V osmé kapitole jsou představeny nejnovější projekty určené pro dospělé publikum, které jsou nyní ve stádiu vývoje či výroby.

Na základě analýzy zkoumaných filmů i těchto projektů jsou stanoveny současné trendy a vyslovena predikce budoucího vývoje.

Metody zvolené pro dosažení cíle práce byly analýza dokumentů, deskripce zkoumaných filmů, studium zahraniční i české literatury, dotazování a zúčastněné pozorování.

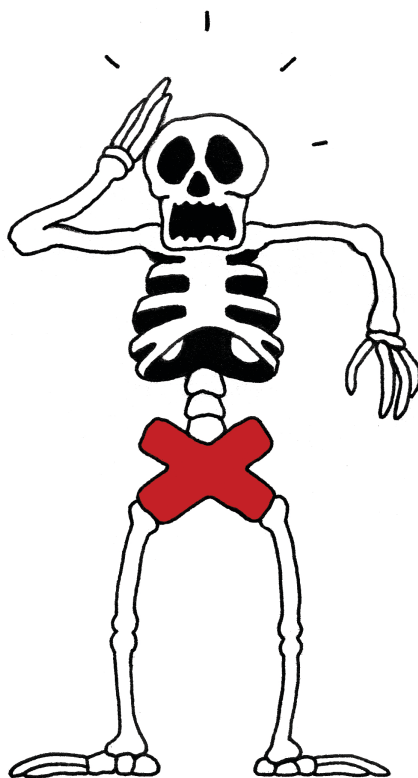
Animace se pro mě v průběhu mého magisterského studia na FAMU stala hlavním předmětem profesního zájmu, jemuž se nadále věnuji. Během festivalového života snímku Jana Sasky *Happy End*, který jsem produkovala, jsem zhlédla bezpočet vynikajících krátkých animovaných filmů a osobně poznala jejich tvůrce. Byli to lidé z celého světa a seznámit se s historií vzniku každého snímku bylo inspirativní – nehledě na to, zda se mi daný film „líbil“ nebo ne – neboť se tím odhalovaly kontexty a ukazovaly na první pohled skryté aspekty zrodu animovaných děl. Oproti krátkému je formát celovečerního animovaného filmu pro dospělé nesmírně náročný producentský počin. Budu-li jej chtít v budoucnu realizovat, shledávám zásadním mít ucelený přehled o současné situaci, znát její historický kontext a možné budoucí trendy.

„Animation has been overlooked as a powerful means of communication for very complex ideas. I don't understand why in mainstream culture, animation is regarded as a medium mainly for kids or for adolescent boys. To me, animation has a toolbox that live-action films could only dream to have, like using metaphors as short cuts to deeper meaning of a character's state of mind or feelings.“<sup>2</sup>

Signe Baumann

„It would be a *grave error* to catalogue animation as an art form for children alone.“<sup>3</sup>

Giannalberto Bendazzi



Obrázek č. 1

*Grave error*

Zdroj: Jan Saska

---

<sup>2</sup> Melissa Silverstein. Signe Baumann Boldly Animates Family Depression in 'Rocks in My Pockets'. In: *IndieWire* [online]. Sep 3, 2014 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.indiewire.com/2014/09/signe-baumann-boldly-animates-family-depression-in-rocks-in-my-pockets-205994>.

<sup>3</sup> Giannalberto Bendazzi. *Defining Animation - A Proposal*. [online]. 2004 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://www.giannalbertobendazzi.com/en/pubblicazioni/essays>.

# 1. Animace a její specifika

## 1.1 Animace jako pojem

Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA) – Mezinárodní asociace animovaného filmu – založená v roce 1960, definuje animaci široce jako „tvorbu pohyblivých obrazů skrze zacházení s celou škálou technik s výjimkou metod živé akce.“<sup>4</sup> Tato zdánlivě neurčitá definice odráží obtížnou a nesamozřejmou cestu teoretické reflexe toho, čemu dnes tak samozřejmě říkáme „animace“.

V rané „kinematografii atrakcí“<sup>5</sup> do roku 1910 neexistovala instituce kina jako specializovaného místa pro kinematografickou projekci a krátké filmy byly uváděny na různých místech od divadel a varieté po trhy, školy či kostely. Narativní povaha a formální postupy kinematografie nebyly standardizované a termíny „animovaný“ a „animované fotografie“ byly označovány i produkce, které z dnešního pohledu jasně spadají do kategorie živé (herecké) akce.

Pojem „animated cartoon“ se stal oficiálním až poté, co v roce 1920 vyšla první kniha věnující se tomuto fenoménu – E.G.Lutz, *Animated Cartoons. How They are Made, Their Origin and Development*. Abstraktní filmy Walthera Ruttmanna či Oskara Fischingera nebyly v první polovině 20. století popisovány jako animované. Považovaly se za experimentální a bylo na ně nahlíženo jako na jednu skupinu spolu s hranými avantgardními filmy.

V roce 1949 maďarský filmový teoretik Béla Balász posunul teoretické vyčlenění animace z filmové produkce jako celku, když ve své zásadní knize *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst* psal o „absolutním“ a „abstraktním“ filmu a „animovaných kresbách“.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> ASIFA: *Statutes* [online]. [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes>.

<sup>5</sup> Tom Gunning. „Estetika úžasu. Raný film a (ne)důvěřivý divák.“ In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004, s. 149.

<sup>6</sup> Giannalberto Bendazzi. *Defining Animation - A Proposal*. [online]. 2004 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://www.giannalbertobendazzi.com/en/pubblicazioni/essays>.

„Animace“ jako podstatné jméno začala být v teoretické reflexi používána až v 50. letech 20. století – tedy v době konsolidace mezinárodního kulturního hnutí zabývajícího se animačním uměním, které mimo jiné dalo v roce 1960 vzniknout kromě ASIFy i prvnímu festivalu animovaných filmů v Annecy – viz podkapitola o festivalech animovaných filmů.

Někdy bývá animace v návaznosti na latinské slovo „anima“ znamenající duši definována jako ožívování neživého, kdy pookénkové snímání (frame by frame) předmětu před objektivem umožňuje rozpohybovat předměty i pouhé abstraktní tvary, které jsou jinak nehybné a neživé. Vznešenost této sémanticko-filozofické definice relativizuje vymezení, k němuž po letech výzkumu a teoretické reflexe přistupuje jeden z nejuznávanějších historiků a teoretiků animovaného filmu, Giannalberto Bendazzi: „Animace je všechno, co lidé v různých historických obdobích animací nazývali.“<sup>7</sup>

## 1.2 Animace jako technologie

Pomineme-li prapočátky animace v podobě jednotlivých fází běžících bizonů ve španělské jeskyni Altamira z mladší doby kamenné, laternu magicu Athanasia Kirchera a různé optické hračky (thaumatrop, fenakistiscop či zootrop) 19. století, je za první skutečnou animaci z hlediska technologie<sup>8</sup> možno považovat kombinaci praxinoscopu s diaprojektorem, systém Théâtre Optique (optické divadlo) Émila Reynauda, který jej provozoval v letech 1882–1900 v pařížském muzeu Grévin. Následné využití jazyka animace jako technologie reflektovalo vývoj a rozvoj audiovizuálního průmyslu: ze zábavy odehrávající se ve veřejném prostoru kin se animace přesunula do televize a pak na internet.

---

<sup>7</sup> Giannalberto Bendazzi. *Defining Animation - A Proposal*. [online]. 2004 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://www.giannalbertobendazzi.com/en/publicazioni/essays>. [„Animation is everything that people have called animation in the different historical periods“]

<sup>8</sup> Technologií zde rozumíme aplikaci vědeckých znalostí pro praktické účely i mechanismy a zařízení vyvinuté na základě aplikace těchto vědeckých poznatků.

### 1.3 Animace jako forma

Dnes animace existuje ve svém obrovském rozsahu a variabilitě ve formátu reklamy, seriálu, krátkého i celovečerního filmu. Hraný film v éře digitálního natáčení i postprodukce masivně využívá CGI (Computer Generated Image), de facto animaci. Animace je klíčová pro herní průmysl, jehož celosvětový obrat dávno překonal obrat průmyslu filmového. Na internetu se uživatelé s animací setkávají každodenně v podobě animovaných prvků webových stránek, nebo třeba motion graphic prezentačních/vysvětlujících videí, které spojují animaci a grafický design. CGI animace, včetně například technologie motion capture, je využívána v lékařství, vojenském a zbrojním průmyslu, sportu, robotice a mnoha dalších odvětvích globalizované digitální společnosti 21. století.

### 1.4 Specifika animované umělecké tvorby

Animace jako součást audiovizuálních průmyslů má svá četná specifika. Z hlediska výrazových prostředků je to dvojitě kódování animovaného filmu, tedy kódování kódu, kdy kód první představuje (animované) výtvarno zahrnující i všechny znaky a symboly z výtvarného umění odvozené, zatímco druhým kódem jsou výrazové prostředky hraného filmu, aparát kinematografie, od nichž se animace jen těžce osvobozuje.<sup>9</sup> Animace jako umělecká forma a nikoli technologie – tj. animovaná audiovizuální díla jakékoli délky – je totiž divákem vždy nazírá prizmatem hraného filmu, který v audiovizuálním průmyslu jasně dominuje.

Z hlediska výroby je animace specifická svojí časovou i finanční náročností oproti hranému či dokumentárnímu filmu. Je běžné, že vývoj (development) animovaného audiovizuálního díla trvá déle než tři roky. Toto počáteční stádium spotřebuje zhruba 10 % celkových nákladů, ale z hlediska kreativity se na výsledném díle podílí více než z 80 %, neboť právě ve vývoji vzniká duševní vlastnictví (Intellectual Property – IP).<sup>10</sup> Na konci vývoje musí být animované dílo přesně a perfektně připravené pro výrobu. Kromě prvků, které jsou výstupem i vývoje hraného filmu, musí existovat

---

<sup>9</sup> Edgar Dutka. *Scenáristika animovaného filmu / Minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. s. 50.

<sup>10</sup> Marek Toušek et al. *Mapování oboru animované tvorby v České republice*. Praha: Kancelář Kreativní Evropa - MEDIA ve spolupráci s Asociací animovaného filmu, 2017, s. 13.

soubor materiálů, které o výsledném animovaném díle dávají zcela jasnou představu. Vedle scénáře, výtvarných řešení, storyboardů, animačních testů a nastavení workflow následné výroby (jehož variabilita je v porovnání s hraným filmem u animovaného mnohonásobně vyšší), je to především animatik, tj. jakási náhledová verze filmu, naanimovaný storyboard se zvukovou stopou, který obsahuje pohyby kamery a definuje mimo jiné načasování jednotlivých záběrů a rytmus celého díla.

Dalším specifickým problémem je nutnost udržet jednotný styl animovaného díla od začátku do konce. To je pochopitelně obtížnější u delších tvarů jako je celovečerní film a v případě práce týmů čítajících desítky, stovky až tisíce lidí (což je mnohem častěji případ americké, než evropské produkce).<sup>11</sup>

Animované filmy se do dnešních dní bohužel musí potýkat s tím, že animace je často chápána jako filmový „žánr“ a stavěna tak na roveň žánrům jako komedie, muzikál, western nebo thriller.<sup>12</sup> To je samozřejmě zavádějící a nesprávná klasifikace. Animace není žánr. Žánr můžeme zjednodušeně definovat jako jakousi smlouvu či dohodu mezi tvůrcem a divákem, neboli „při sledování žánrového filmu dochází k souhře sémantických signálů a syntaktických očekávání.“<sup>13</sup> V rámci animace tedy existují jednotlivé žánry stejně jako v hraném filmu – animovaný horror, animovaný historický film či animovaný romantický film.

---

<sup>11</sup> Jerry Beck. *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London: Flame Tree Publishing, 2004, s. 37.

<sup>12</sup> S chápáním animace jako žánru se setkáváme ve většině internetových databází i na stránkách samotných producentů a distributorů – viz např. <http://www.tarantula.lu/film/cafarid>

<sup>13</sup> Jakub Kučera. Filmový žánr. In: *Cinepur* [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>.



## 2. Historický kontext celovečerního animovaného filmu

Historie animace jako technologie je stejně stará jako kinematografie sama, respektive Reynaud bratry Lumièrovy dokonce o tři roky přeběhl. Od vynálezu filmové kamery používalo metodu pookénkového snímání (frame by frame animation) mnoho filmů. Chronologicky bývají za první dochovaný animovaný film považovány *Humorous Phases of Funny Faces* (Humorné fáze směšných tváří, 1906, James Stuart Blackton). Teprve od roku 1908, kdy vznikla *Fantasmagorie* Émila Cohla, však můžeme mluvit o animaci jako umění a oboru, který se jasně vymezil vůči hranému filmu.

Celovečerní stopáž v animaci měla o několik desetiletí pomalejší nástup než v kinematografii hrané a do dnešní doby není zdaleka takovým standardem, jako je tomu u celovečerního hraného filmu. Je to dáno zejména časovou i finanční náročností výroby celovečerního formátu a střetu zákonů dramatické stavby s výtvarně vizuální koncepcí některých režisérů. Celosvětový rozvoj celovečerního animovaného filmu byl umožněn až nástupem digitálních technologií. I v analogové éře kinematografie však vznikla celá řada celovečerních animovaných děl, bez nichž by současná tvorba včetně SECAFD vypadala dozajista zcela jinak.

### 2.1 Období němého filmu

První celovečerní animovaný film vznikl na konci 10. let 20. století. Prosperující argentinská ekonomika počátku 20. století umožnila i v rámci tamějšího limitovaného – zejména protože geograficky izolovaného – filmového průmyslu vyrobit celovečerní kreslený film *El Apóstol* (Apoštol, 1917, Quirino Cristiani).<sup>14</sup> Tato animovaná politická satira měla stopáž něco málo přes hodinu a vznikla na objednávku producenta Federica Valleho na základě předchozí úspěšné krátkometrážní spolupráce s italským emigrantem a známým karikaturistou Quirinem Cristianim. Film se bohužel nedochoval, stejně jako jeho další celovečerní film, který natočil jen rok (!) poté – *Sin dejar rastros* (Nezanechat stopu, 1918, Quirino Cristiani).<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Howard Beckerman. *Animation: The Whole Story*. New York: Allworth Press, 2003, s. 25.

<sup>15</sup> *Sin dejar rastros* pojednával o jedné události tehdy probíhající první světové války – provokatérském torpédování argentinské obchodní lodě německými tajnými službami. Mise

Evropská meziválečná avantgarda, která animaci brala již zcela vážně jako nové umění,<sup>16</sup> dala vzniknout prvnímu celovečernímu filmu, který se přes všechny následné nešťastné události (zejména bombardování Berlína, během něhož byl zničen negativ i všechny pozitivy) dochoval. *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Dobrodružství prince Achmeda, 1926) Lotte Reinigerové, snová adaptace několika příběhů z Tisíce a jedné noci, se z německého proudu animace jako čisté abstrakce (Walter Ruttmann, Hans Richter, Oskar a Hans Fischingerové) svým secesním nádechem vymyká. Film byl vytvořen svébytnou variantou ploškové (papírkové, cut out) animace – siluetami vystřiženými z černého papíru.

## 2.2 Zlatý věk animace 1928–1951

„Zlatému věku (1928–1951)“<sup>17</sup> animace dominuje americký gigant Walt Disney, jehož revoluční osvojení a používání zvuku v animovaném filmu od prvního krátkého zvukového *Steamboat Willie* (1928, Walt Disney a Ub Iwerks) vyvrcholilo v roce 1937 prvním americkým celovečerním filmem *Snow White and the Seven Dwarfs* (Sněhurka a sedm trpaslíků, 1937, William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce a Ben Sharpsteen). Rozpočet tohoto muzikálu šestkrát přesáhl původní plán, ale úspěch byl masivní. Následovaly další celovečerní filmy *Pinocchio* (1940, Ben Sharpsteen a Hamilton Luske), *Dumbo* (1941, Ben Sharpsteen) a *Bambi* (1942, David Hand), kterými Disney potvrdil svoji orientaci na dětského diváka, z níž lehce uhnul jen sofistikovanou *Fantasií* (1940, kolektiv režisérů) ilustrující osm skladeb vážné hudby.

---

„nezanechávající žádnou stopu“ se měla tvářit jako akt Angličanů či Francouzů a dosáhnout tak zapojení Argentiny do války na straně Německa, nicméně byla odhalena a Argentina si uchovala svoji neutralitu.

Vliv torpédujících německých ponorek na počátky animace by si možná zasloužil samostatnou studii, neboť jiná německá ponorka, která v roce 1915 potopila britský zaoceánský parník *Lusitania*, byla námětem dvacetiminutového animovaného dokumentu *The Sinking of the Lusitania* (Potopení *Lusitanie*, 1918, Winsor McCay), který je prvním příkladem dokumentárního animovaného filmu, což je žánr podstatné části analyzovaných SECAFD.

<sup>16</sup> Edgar Dutka. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004, s. 29.

<sup>17</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Boca Raton: CRC Press, 2016, s. 95.

Po úspěchu Disneyho *Sněhurky* se bratrům Maxi a Daveovi Fleischerovým podařilo přesvědčit Paramount, aby zafinancoval jejich celovečerní film, a tak vznikly *Gulliver's Travels* (Gulliverovy cesty (1939, Dave Fleischer). Na snímku pracovalo přes 100 animátorů, jejich souhra však byla obtížná a výsledný film není považován za příliš zdařilé dílo. Těsně předtím, než se Fleischerové ve zlém rozešli, vytvořili ještě svůj druhý celovečerní film – *Mr. Bug Goes to Town* (1941, Dave Fleischer) – parafrázi na romantickou komedii Fanka Capry *Mr. Deeds Goes to Town* (Úžasná událost, 1936, Frank Capra), s antropomorfními postavami hmyzu žijícího v New Yorku.

Ladislav Starewitch<sup>18</sup> měl za sebou desítky krátkých (přírodopisných) loutkových animovaných filmů včetně první dochované loutkové animace vůbec – *Piękna Lukanida* (Krásná Leukanida, 1912) – když v roce 1919 emigroval z Ruska do Francie. Zde v roce 1930 natočil<sup>19</sup> první francouzský celovečerní animovaný film, loutkový *Le roman de renard* (Román lišáka, 1930, premiéra až v roce 1937 v Berlíně).

Politická konfiskace *Sin dejar rastros* (Nezanechat stopu, 1918, Quirino Cristiani) neodradila Quirina Cristianiho od další tvorby, a tak v roce 1931 natočil první zvukový animovaný celovečerní film – *Peludópolis* (1931, Quirino Cristiani). Snímek byl opět politickou satirou a stejně jako autorovy dva předchozí filmy vznikl technikou ploškové (cut out) animace.

Rizikovost celovečerního animovaného filmu dokazuje britský projekt *The Story of the Flag* (1927, Anson Dyer), který byl původně plánovaný jako celovečerní. Producent Archibald Nettlefold se ale nakonec zalekl možného neúspěchu a film uvedl jako šest samostatných krátkých filmů.<sup>20</sup>

Na titul prvního italského celovečerního animovaného filmu si dělají nárok dva snímky: epizodičtí *I fratelli Dinamite* (Dynamitoví bratři, 1949, Nino Pagot a Toni

---

<sup>18</sup> Možno psát trojím způsobem: Vladislav Starevich (dle přepisu z azbuky), Wladyslaw Starewicz (polsky) či Ladislav Starewitch (francouzsky).

<sup>19</sup> Nikoli už jako nezávislý tvůrce spojující v sobě většinu profesí, ale s producentem Louisem Nalpasem, respektive po peripetiích se zvukem na začátku 30. let film do francouzských kin uvedl v roce 1941 producent Roger Richebé.

<sup>20</sup> Elaine Burrows. Animation. In: *BFI Screenonline* [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/445505/index.html>.

Pagot), jejichž produkce začala již v roce 1942, ale byla pozdržena válečným bombardováním, které zničilo původní kresby.<sup>21</sup> Druhým filmem, který měl rovněž premiéru na filmovém festivalu v Benátkách, byla pohádková *La rosa di Bagdad* (Růže z Bagdádu, 1949, Anton Gino Domenighini), jejíž režisér byl zároveň i producent a profesionál v reklamním průmyslu. Jeho významnou motivací pro vznik tohoto filmu bylo udržet svoji skupinu spolupracujících umělců pospolu i během války, což se povedlo. Ačkoli měl film slušné tržby, Domenighini se po válce vrátil zpět k reklamě a žádný další film již nenatočil.<sup>22</sup>

40. léta 20. století představovala zlatou éru i pro španělskou animovanou kinematografii. Nedávno skončené občanské válce navzdory, respektive i díky španělské neutralitě během druhé světové války, dokázali producenti v Barceloně založit fungující studia s pomocí veřejných financí nastavit efektivní dělbu práce. Impulsem byla i nabídka státu (v čele s generálem Francem hnaným pravicovým nacionalismem), že zafinancuje jeden španělský film, pokud bude možné nadabovat a distribuovat jeden americký snímek (což představovalo dost pracovních příležitostí). Takto vznikly tři celovečerní animované filmy (všechny určené pro dětského diváka). Pohádkový *Garbancito de la Mancha* (1945, Arturo Moreno), první španělský celovečerní animovaný film, který byl současně prvním evropským barevným celovečerním animovaným filmem, byl hit. *Alegres Vacaciones* (Veselé prázdniny, 1948, José María Blay a Arturo Moreno) byl o poznání nudnější a méně úspěšný a třetí snímek, *Los sueños de Tay-Pi* (Sny Tay-Pi, 1952, José María Blay a Franz Winterstein), byl naprostý propadák, který dovedl produkční společnost Balet y Blay k bankrotu.<sup>23</sup>

### **2.3 50. léta 20. století – poválečné bujení před Annecy**

V 50. letech 20. století dochází k celosvětovému rozvoji animace a etablování animované tvorby jako suverénního oboru kinematografie, což vrcholí v roce 1960 založením prvního mezinárodního festivalu animovaného filmu ve francouzském

---

<sup>21</sup> Maurice Horn. *The world encyclopedia of cartoons, Volume 2*. Philadelphia: Chelsea House, 1999, s. 186.

<sup>22</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume I*, s. 168.

<sup>23</sup> Giannalberto Bendazzi. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Translated by Anna Tarabozetti-Segre. Reprinted 1996. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1994, s. 157.

Annecy. Současně pomalu, ale jistě, nastupuje televize, která si začíná žádat obrovské objemy audiovizuálních obsahů včetně toho animovaného.

Walt Disney ztrácí v 50. letech svoje výsadní postavení a nejen do americké animace promlouvá studio UPA (United Productions of America), založené v roce 1944 „talentovanými odpadlíky“<sup>24</sup> ze studia Disney v čele se Stephenem Bosustowem. Produkce UPA byla charakteristická svým novým, „citlivým až moderně neurotickým humorem“<sup>25</sup>, který byl vlastní i nejznámější postavě studia, Mr. Magooovi. Z hlediska animačních technik to byla revoluční limitovaná kreslená animace, jejíž stylizovaný vzhled šel záměrně proti realismu Walta Disneyho. Krátkometrážní tvorba UPA necílila pouze na děti, nicméně jediné dva celovečerní snímky tohoto studia vsadily na zdánlivou jistotu dětského publika: komedie *1001 Arabian Nights* (1959, Jack Kinney) a muzikál *Gay Purr-ee* (1962, Abe Levitow).<sup>26</sup> Bohužel ani jeden z nich nebyl z hlediska tržeb úspěšný a Stephen Bosustow již v roce 1960 prodal UPA televiznímu producentovi Henrymu Sapersteinovi, čímž se umělecká a celovečerní éra studia uzavřela.

Konec 40. a začátek 50. let je samozřejmě i období světového věhlasu československé animace a loutkařské školy v čele s Jiřím Trnkou, který natočil celkem 5 celovečerních filmů: *Špalíček* (1947), *Císařův slavík* (1948), *Bajaja* (1950), *Staré pověsti české* (1953), *Dobrý voják Švejk* (1955), *Sen noci svatojánské* (1959) - oceněn v Cannes.

Karel Zeman ve svých celovečerních kombinovaných filmech předznamenal v analogové éře význam animace pro triky, speciální efekty a budoucí CGI prvky v hraných filmech.

Pro animaci v poválečné Velké Británii byla významná finanční podpora veřejných institucí jako byl British Film Institute's Experimental Film Fund nebo Arts Council. Ještě za války natočilo tvůrčí manželské duo John Halas a Joy Batchelor státní zakázku – celovečerní film pro Admirálitu *Handling Ships* (1944). Za první britský celovečerní animovaný film však bývá označován až jejich další snímek – adaptace

---

<sup>24</sup> Edgar Dutka. *Minimum z dějin světové animace*, s. 50.

<sup>25</sup> Tamtéž, s. 50.

<sup>26</sup> Leonard Maltin. *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New York: New American Library, 1987, s. 341–342.

Orwellova románu *Animal Farm* (Farma zvířat, 1954), která byla výjimečná svoji orientací na dospělé publikum.

V roce 1951 promlouvá do celovečerní animace konečně i Francie: Jean Image byl vpravdě evropským občanem – narozen v Budapešti jako Hajdú Imre, studoval v Berlíně, poté přesídlil jako designer reklamních plakátů do Paříže, odkud si na dva roky odskočil na stáž do Londýna, aby se pak zase vrátil do Paříže, kde po válce založil svoji vlastní produkční společnost a natočil pohádku o zlém obrovi a statečném Honzíkovi, *Jeannot l'Intrépide* (1950, Jean Image), která v roce 1951 získala Grand Prix v kategorii dětských filmů na filmovém festivalu v Benátkách.<sup>27</sup> O tři roky později následovala celovečerní pohlednice z Francie: *Bonjour Paris* (1953, Jean Image).

Pohnutý osud stihl první celovečerní projekt Paula Grimaulta, který měl za sebou několik úspěšných krátkých filmů. Spolu s Jacquem Prévertem<sup>28</sup> a více než stočlenným týmem připravovali od roku 1946 film *La Bergère et le Ramoneur* (Pastýřka a kominík) na motivy Hanse Christiana Andersena, který měl být evropskou odpovědí na americké celovečerní filmy. V roce 1950 však producent André Sarrut zastavil výrobu a přes Grimaultův odpor se rozhodl nehotový film (chyběla asi pětina stopáže) v roce 1952 uvést. Následovaly soudní spory, všeobecná kritika a pochopitelně rozchod Sarruta a Grimaulta. V roce 1967 se Grimaultovi podařilo získat filmový materiál zpět a následující roky strávil financováním a dokončováním filmu. Snímek byl uveden v roce 1980 pod názvem *Le Roi et l'Oiseau* (Král a pták), který jej měl jasně odlišit od toho původního.<sup>29</sup>

Sovětský svaz po druhé světové válce pokračuje v politických a dětských krátkých animovaných filmech s několika celovečerními pohádkami, zejména filmy režiséra Ivana Ivanov-Vanova: *Konek-Gorbunok* (1947) a *Snegurochka* (Sněhurka, 1952).

---

<sup>27</sup> Povšimněme si, že prvním britským (John Hals/Janos Halász) i za prvním francouzským (Jean Image/Hajdú Imre) celovečerním animovaným filmem stojí režiséři původem z Maďarska.

<sup>28</sup> Který byl v té době na vrcholu své kariéry poté, co napsal scénáře k filmům Marcela Carného *Quai des brumes* (Nábřeží mlh, 1938, Marcel Carné), *Le jour se lève* (Den začíná, 1939, Marcel Carné) a *Les enfants du Paradis* (*Děti ráje*, 1945, Marcel Carné).

<sup>29</sup> Centre Culturel Les Grignoux: *Le Roi et l'Oiseau*. [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://grignoux.be/dossiers-pedagogiques-188>.

Ve Spojenci okupovaném poválečném Japonsku se podařilo obnovit filmovou výrobu již v roce 1945 a po několika úspěšných krátkých filmech následoval první japonský barevný animovaný celovečerní film, *Hakuja den* (Bílý had, 1958, Taiji Yabushita), romantický příběh na motivy čínské legendy. Určité prvky filmu (jako například mluvící zvířata) byly inspirovány Disneyem, ale na výtvarné stránce byl znát i výrazný vliv francouzské animace a celý projekt vznikl s využitím rotoskopie. Od té doby vznikl v produkci studia Toei Doga jeden celovečerní animovaný film ročně a od roku 1963 to byly dokonce dva snímky za rok.<sup>30</sup>

V tehdejší Jugoslávii se během 50. let zformovala tzv. záhřebská škola založená na principu intenzivní tvůrčí spolupráce. Její režiséři natočili stovky animovaných krátkých filmů, společnost Zagreb Film koprodukovala několik hraných celovečerních snímků, ale celovečerní animovaný film nikdy nevznikl. Odráží to i skutečnost, že na festivalu Animafest Zagreb byla kategorie pro celovečerní film zavedena až v roce 2005.<sup>31</sup>

## 2.4 60.–80. léta 20. století

Objem animované produkce od 60. let rapidně rostl. V televizích se animace vysílala nejčastěji v podobě animovaných sérií, vznikalo mnohem více celovečerních animovaných filmů určených pro uvedení v kinech a autorská animace našla své definitivní sebepotvrzení na světových festivalech animovaného filmu. Níže uvádíme nejdůležitější události tohoto období z pohledu celovečerního formátu.

Ve Velké Británii dala psychedelická vlna a Beatlemanie vzniknout zásadnímu snímku *Yellow Submarine* (Žlutá ponorka, 1968, George Dunning), který byl jasně určen pro dospělého diváka a stal se diváckým hitem.

Ameriku po smrti Walta Disneyho v roce 1966 dobývá Nový Hollywood. Ovlivněn jím i *Žlutou ponorkou* odchází izraelský emigrant Ralph Bakshi ze studia Paramount motivován natáčet animované filmy pro dospělé. Tak vzniká trilogie o newyorských

---

<sup>30</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*. Boca Raton: CRC Press, 2016, s. 86.

<sup>31</sup> Zagreb Film: *Zagreb Film | House of Croatian Animation*. [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://zagrebfilm.hr/en>.

ghettech, filmy, které jsou značně analogické s tehdejší tvorbou Martina Scorseseho na poli hrané filmu. *Fritz the Cat* (Kocour Fritz, 1972), stál 1 milion dolarů a vydělal třicetkrát tolik; byl to současně první animovaný film, označený ratingem X, který tehdy znamenal, že film nesmí vidět nikdo mladší 17 let. *Heavy Traffic* (Rušná ulice, 1973) měla taktéž dobré tržby, nicméně *Coonskin* (1975) byl již umělecky méně zdařilý i méně finančně úspěšný.<sup>32 33</sup>

Don Bluth pracoval určitou dobu v 50. a pak v 70. letech pro Disneyho, následně si však založil vlastní produkční společnost a natočil *The Secret of NIMH* (1982, Don Bluth), jehož hlavní hrdinkou je ovdovělá myš Brisby ochraňující své děti. Zájem Blutha o hlodavce v hlavních rolích celovečerních animovaných filmů pokračoval v jeho dalším snímku, *An American Tail* (Americký ocásek, 1986, Don Bluth). Příběh mladého ruského myšího emigranta v New Yorku na konci 19. století koprodukoval Steven Spielberg. Tržby filmu byly rekordní. V následujících letech Bluth a jeho produkční společnost přesídlil do Irska, kde měl velký vliv na rozvoj tamního animačního průmyslu.

Pravděpodobně nejvýznamnějším americkým celovečerním animovaným filmem tohoto období byl *Who Framed Roger Rabbit* (Falešná hra s králíkem Rogerem, 1988, Robert Zemeckis), pocta americkému kreslenému filmu a detektivnímu žánru, která poprvé v celovečerní stopáži představila funkční koexistenci kreslených a živých postav.

Pro žánr animovaného sci-fi je významná celovečerní tvorba René Laloux a první celovečerní film Jean-Françoise Laguionieho. První Lalouxův celovečerní film, *La planète sauvage* (Divoká planeta, 1973, René Laloux), vznikl v koprodukci s tehdejšími Československem a studiem Jiřího Trnky. Na dalším sci-fi titulu, *Les maîtres du temps* (Páni času, 1982, René Laloux), spolupracoval s komiksovým autorem Moebiem; třetím snímek byl pak *Gandahar* (1988, René Laloux). Jean-François Laguionie měl za sebou několik ceněných krátkých filmů, když natočil *Gwen, le livre de sable* (Gwen aneb Kniha písku, 1985).<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume II*, s. 105.

<sup>33</sup> John Grant. *Masters of Animation*. New York: Watson-Guption, 2001, s. 18–29.

<sup>34</sup> Edgar Dutka. *Minimum z dějin světové animace*, s. 91.



Ve Francii byla pro celovečerní animaci podstatná tvorba generace polských emigrantů: surrealistický celovečerní debut Piotra Kamlera, *Chronopolis* (1982), byl uveden v Cannes. Walerian Borowcyk natočil svůj první a poslední celovečerní animovaný film, *Théâtre de Monsieur et Madame Kabal* (1967), který nemá tradiční děj, ale je sérií absurdních a mnohdy surových příhod ústřední manželské dvojice. Od konce 60. let se Borowcyk věnoval již jen erotickým hraným filmům.

Němec narozený v Českých Budějovicích, Curt Linda, natočil klasiku německé dětské animace *Der Konferenz der Tiere* (*Konference zvířat*, 1969, Curt Linda), ale i jeden z mála příkladů německé animace určené pro dospělé: *Shalom Pharao* (1983, Curt Linda).

Ve Švédsku se filmaři neúspěšně pokoušeli o celovečerní animovaný film již ve 40. letech.<sup>35</sup> 50. léta nastolila totální orientaci na krátké filmy pro děti, ale první celovečerní animovaný film byl určen dospělým: *I huvet på en gammal gubbe* (*Z hlavy starého muže*, 1968) kombinoval živou hereckou akci a kreslenou animaci a jeho scény odehrávající se v nevěstinci byly jedny z prvních příkladů evropské erotické animace.

Ital Bruno Bozzetto natáčí v roce 1965<sup>36</sup> druhý (!) italský celovečerní animovaný film – *West and Sona* (1965) – parodii na westerny. V 70. letech následují tři celovečerní dobrodružné snímky s postavou pana Rossiho a v roce 1976 Bozzettův nejvíce ceněný snímek *Allegro non troppo*. Tento kombinovaný film je lehce ironickou parafrází na Disneyovu *Fantasií*, kdy Bozzetto na šest skladeb vážné hudby animuje různé příběhy pokaždé jiným stylem.

Španělský snímek *El mago de los sueños* (*Snový kouzelník*, 1966, Francisco Macián) byl kombinací několika krátkých filmů a jeho kladné divácké přijetí i cenění filmovými kritiky inspirovalo další režiséry, aby spojovali své krátké filmy do svých prvních celovečerních, popřípadě již rovnou vytvářeli celovečerní filmy složené z několika částí. Jednou z těchto mozaik krátkých filmů byl i první španělský

---

<sup>35</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume II*, s. 205.

<sup>36</sup> Tedy rok po Lipského a Brdečkově snímku *Limonádový Joe aneb Koňská opera* (1964, Oldřich Lipský)

animovaný celovečerní film pro dospělé – *Historias de amor y masacre* (Příběhy lásky a masakru, 1979, Jordi Amorós).<sup>37</sup>

První maďarský celovečerní animovaný film vznikl v roce 1973: *János Vitéz* (Jankovics Marcell). Následně byla v 70. letech celá jedna sekce národního studia Pannónia vyhrazena na výrobu celovečerních snímků, kterých vzniklo mnoho.<sup>38</sup>

V Japonsku animace procházela od poloviny 70. do poloviny 80. let obrovským rozvojem. Vzniklo několik zásadních celovečerních filmů jako například *Yamato* (1977) – první celovečerní animovaný film, který vznikl na základě anime a byl určený pro kina. Západní svět od konce 70. let prožíval anime boom – zájem o japonské animované seriály založené na manga komiksech, jejichž díly se počítali/počítají na stovky a někdy přesahovaly i tisíc dílů.<sup>39</sup> Totálním mezníkem v japonské animaci byla *Akira* (1988, Katsuhiro Otomo), adaptace stejnojmenné sci-fi mangy. Film byl do té doby nejdražším japonským snímkem a záhy se stal kultem.

První izraelský celovečerní animovaný film vznikl v roce 1961: *Ba'al Hahalomot* (Snílek Josef, Yoram Gross).

První mexický celovečerní animovaný film – *Los tres reyes magos* (Tři moudří muži z východu, 1976, Fernando Ruiz) – byl dětskou verzí biblického příběhu o třech kráľích.

## 2.5 Od roku 1991

Od počátku 90. let 20. století dochází k ekonomické globalizaci a další expanzi televize jako masmédia. K rozvoji animace dochází v mnoha asijských zemích jako je Japonsko, Korea, Čína či Indie. Po 80. letech, kdy se počítačová animace týkala pouze krátkometrážního formátu, je v roce 1995 uveden film *Toy Story* (Toy Story: Příběh hraček, 1995, John Lasseter), první celovečerní snímek vytvořený čistě

---

<sup>37</sup> Giannalberto Bendazzi. *Cartoons*, s. 330.

<sup>38</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume II*, s. 258.

<sup>39</sup> Anime seriál *Sazae-san*, který se poprvé vysílal v roce 1969 se vyrábí a vysílá na kanále Fuji Television dodnes, což jej s více než 7500 díly činí oficiálně nejdéle nonstop vysílaným seriálem v televizní historii (mimo soap oper).

počítačem. V následujících 15 letech studio Pixar uvádí dalších 11 CGI celovečerních filmů, vše dětské nebo rodinné snímky.

DreamWorks, studio spoluzaložené Stevenem Spielbergem a největší rivale Pixaru, uvádí také několik velmi úspěšných rodinných filmů s lehce dospělejším humorem než v případě Pixaru či Disneyho.

V Evropě došlo v letech 1990–2010 k obrovskému vzestupu animace ve Francii, která se stala třetím největším producentem animované tvorby po USA a Japonsku. Zavedení nových počítačových technologií umožnilo zefektivnit výrobu a odpovědět na americké filmy francouzskými snímky jako *Kirikou et la Sorcière* (Kirikou, 1998, Michel Ocelot), *Le château des singes* (1999, Jean-François Laguionie) či *L'île de Black Mór* (2004, Jean-François Laguionie).<sup>40</sup>

Ve věku všudypřítomného internetu, který představuje nový distribuční kanál pro staré i nové krátkometrážní snímky, tak díky novým technologiím dochází i ke vzmachu celovečerního formátu.

---

<sup>40</sup> Giannalberto Bendazzi. *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Boca Raton: CRC Press, 2016, s. 97.

### 3. Historický a geografický kontext animace pro dospělé

Při určování cílové skupiny jakéhokoli filmu můžeme vycházet ze dvou různých základních východisek. První hledisko je deklarativní – z pozice výrobce filmu (naprostá shoda mezi producentem a režisérem je klíčová) musím vědět, pro koho je můj film určen, přičemž objektivně je těžko hodnotitelná a uchopitelná divácká cílová skupina zvláště v přechodových cílových skupinách, ať již z hlediska věku (dospívající – dospělý) nebo hraničních cílových skupinách vymezených dalšími sociodemografickými údaji. V identifikaci správného diváka a nalezení cesty k němu spočívá jádro celého filmového marketingu, jemuž se zde věnovat nebudeme.

Druhé hledisko, jak na cílovou skupinu nazírat, je vnější a restriktivní – je to klasifikace pocházející od někoho jiného, než kdo film vyrobil.

Pro klasifikaci filmů dle jejich vhodnosti, respektive přístupnosti pro jednotlivá publika je ve většině zemí zaveden tzv. ratingový systém, který film klasifikuje zejména z pohledu obsahu nevhodného pro dětského diváka (násilí, sex, vulgarismy). V případě animovaného filmu, kdy je většina produkce určena právě pro děti, tak klasifikace nabývá na zvláštní důležitosti.

Vzhledem k celosvětové dominanci americké filmové produkce je vhodné seznámit se s vývojem ratingu ve Spojených státech amerických.

#### 3.1 Hollywoodská autocenzura

Raná kinematografie atrakcí bavila všechny – krátké (animované) filmy jakožto součásti vaudevillových představení byly určeny pro celou rodinu, respektive cílová skupina se v té době nijak příliš neřešila. „Interaktivní“ dinosaur Gertička Winsora McCaye<sup>41</sup> byl milý a byl pro všechny. Nesmíme zapomenout, že do jisté míry byly zájem i pobavení diváků těchto prvních animovaných filmů dány tím, že se jednalo o novinku a dosud nespátřenou formu zábavy.

---

<sup>41</sup> *Gertie the Dinosaur* (1914, Winsor McCay)

Kinematografie byla na samém počátku 20. století vnímána jako možný nástroj vzdělávání<sup>42</sup>, ale i zkaženosti. Kino vytváří nový sociální prostor, ruší jasné oddělení prostoru podle tříd, pohlaví, věku – je to prostor pro setkávání lidí a kromě jiného jedno z prvních míst, kde dochází k nesupervizované interakci mezi muži a ženami. Čtvrtina diváků v kinech jsou děti, pro které přitom neexistují dětská představení – vidí všechno.<sup>43</sup>

Jestliže v nultých letech bylo v kině možné vidět takřka cokoli, v 10. letech jsou v Americe ustaveny různé městské a státní cenzurní rady, cenzura je však nesystematická a tlaky na kinematografii zvenčí sílí. I v obavě před celostátní cenzurou, která by kinematografii regulovala a omezovala zvnějšku, vzniká v roce 1922 Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA), jako sdružení formované a vlastněné samotnými filmovými společnostmi. V roce 1930 pak MPPDA přijímá Produkční kodex (známý také jako Haysův dle tehdejšího předsedy sdružení) jako nástroj samoregulace filmového průmyslu zvnitřku.<sup>44</sup>

Analogicky s nuceným přestřiháním několika filmů herečky Mae West, hvězdy hraného filmu počátku 30. let, zasáhla aplikace Produkčního kodexu i animovanou postavu. Betty Boop, naivně svůdná brunetka v černých minišatech a zosobnění jazzově bouřlivých 20. let, byla od roku 1930 hlavní hrdinkou krátkých filmů studia bratří Fleischerů a mezi všemi postavičkami veselých zvířátek působila trochu jako zjevení. Po zpřísnění Kodexu v roce 1934 se musela Betty více zahalit a její zájem se přeorientoval na domácí práce a péči o zvířátka, což je poměrně smutný konec sexsymbolu.

Animovanou tvorbu Walta Disneyho i všechny první evropské celovečerní animované filmy, které byly z drtivé většiny pohádkovými příběhy, je třeba tedy vnímat i v tomto kontextu, kdy orientace na dětského diváka<sup>45</sup> znamenala vyrábět „bezpečné“ filmy a vyhnout se jakýmkoli případným cenzurním problémům a omezením.

---

<sup>42</sup> Již v 10. letech je film využíván ve Francii jako pedagogický nástroj, a jako takový je podporován katolickou církví, která tím navazuje na tradici církevní výuky skrze obrazy.

<sup>43</sup> Ivan Klimeš. Děti v brlohu: Boj proti kinematografům - bojem o dítě! In: Petra Hanáková – Libuše Heczková – Eva Kalivodová (eds.). *V bludném kruhu. Mateřství a vychovatelství jako paradoxy modernity*. Praha: SLON, 2007, s. 193-236.

<sup>44</sup> Kristin Thompsonová – David Bordwell. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: AMU a Nakladatelství Lidové noviny, 2007, s. 224.

<sup>45</sup> Což sám Disney glosoval tím, že jeho filmy jsou určeny pro „dítě od osmi i do osmdesáti let“, respektive pro „dítě v každém z nás“.

V 50. letech dochází sice již k uvolnění cenzury, což se však projevuje primárně v hraném filmu, v oblasti celovečerní animované tvorby nadále převažuje orientace na dětské publikum.

### 3.2 Filmový rating v USA

V roce 1968 platnost Haysova kodexu skončila a Motion Picture Association of America (MPAA)<sup>46</sup> poprvé představila tzv. ratingový systém filmů, který umožňoval diverzifikaci filmové produkce na základě kategorizace filmů podle jejich vhodnosti, respektive nevhodnosti pro jednotlivé věkové skupiny diváků. Systém od té doby prošel samozřejmě řadou změn a byl z různých pozic kritizován. Od svého počátku do dneška je sice založen na dobrovolné bázi, tj. není ukotven v zákoně a filmy mohou být v USA promítány i bez osvědčení MPAA, jednou z největších kritik však bývá právě skutečnost, že filmy bez osvědčení – NR (Not Rated) – popřípadě ty z kategorie NC-17 odmítá mnoho kin nasadit.

V současnosti rating zajišťuje Classification and Rating Administration (CARA), jedno z oddělení MPAA.<sup>47</sup> Od 90. let se používají tyto kategorie:

- G (General Audiences) – Přístupné bez omezení.
- PG (Parental Guidance Suggested) – Některé obsahy mohou být nevhodné pro děti. Je doporučen doprovod rodičů, film by děti neměly vidět samy a není vhodný pro malé děti.
- PG-13 (Parents Strongly Cautioned) – Některé obsahy mohou být nepatřičné pro děti mladší 13 let.
- R (Restricted) – Osoby mladší 17 let musí mít doprovod rodiče nebo jiného dospělého.
- NC-17 (Adults Only) – Pouze pro dospělé, přístupné od 18 let.

Faktory, které mají vliv na přidělení ratingu konkrétnímu filmu, se samozřejmě do jisté míry liší. Obecně lze říci, že v USA je rating jeden z nepřísnejších (tj. je zde v nejvyšší míře udělován nejvíce omezující rating), což se odráží i na klasifikaci

<sup>46</sup> Od roku 1945 nový název MPPDA

<sup>47</sup> Motion Picture Association of America: *Film ratings*. [online]. 2017 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.mpa.org/film-ratings>.

animovaných filmů pro dospělé (viz další kapitoly). Pro klasifikaci filmů pro dospělé dle ratingu jsem zvolila ještě dvě země, jejichž nejen animovaná kinematografie (ať již domácí, či zahraniční produkce uváděná v tamějších kinech) je natolik významná, že je jejich rating důležitý.

### 3.3 Filmový rating v Evropě

Ve Francii film musí před uvedením v kinech získat distribuční certifikát od Ministerstva kultury, které o ratingu rozhodne na základě doporučení klasifikační komise Commission de classification cinématographique, jež spadá pod Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC). Filmu může být udělen jeden z následujících čtyř ratingů:

- U (Tous publics) – Přístupné bez omezení.
- 12 – Přístupné od 12 let.
- 16 – Přístupné od 16 let.
- 18 – Přístupné od 18 let (může být doplněno o X, pokud film obsahuje scény nesimulovaného sexu a velkou míru násilí).<sup>48</sup>

Ve Velké Británii rating spadá pod nezávislou nevládní organizaci The British Board of Film Classification založenou již v roce 1912, která v současnosti na základě zákona z roku 1984 uděluje rating všem filmům, které jsou promítány v kinech či vydávány na fyzických nosičích; u filmů dostupných přes streamingové/downloadové služby na internetu zákonná povinnost mít certifikaci není.

- U – Přístupné bez omezení – Vhodné pro všechny diváky starší 4 let.
- PG (Parental Guidance) – Některé scény mohou být nevhodné pro malé děti, filmy vhodné pro děti staré 8 let a více.
- 12 (pro fyzické nosiče) a12A (pro kino distribuci) – Filmy obsahující prvky nevhodné pro děti mladší 12 let. Mladší 12 let musí být v případě projekce v kině doprovázeni dospělým.
- 15 – Filmy vhodné pro starší 15 let. Nikdo mladší 15 let nemůže takový film vidět v kině či si koupit/půjčit nosič s tímto filmem.

---

<sup>48</sup> CNC: *activité de la commission de classification*. [online]. 2017 [cit. 2017-08-18]. Dostupné z: <http://www.cnc.fr/web/fr/activite-de-la-commission-de-classification>.

- 18 – Vhodné pro dospělé. Nikdo mladší 18 let nemůže takový film vidět v kině či si koupit/půjčit nosič s takovým filmem.
- R18 (Restricted 18) – De facto označení porno filmů, tj. filmů, které mohou být promítány pouze ve specializovaných licencovaných kinech a prodávány/půjčovány v licencovaných obchodech – pouze osobám starším 18 let. Fyzické nosiče s filmy R18 nelze objednávat/posílat poštou.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> BBFC: BBFC Classification Guidelines 2014. [online]. 2017 [cit. 2017-08-19]. Dostupné z: <http://www.bbfc.co.uk/what-classification/guidelines>.



## 4. Vymezení analyzovaných filmů

### 4.1 Metodologie a definice pojmů

Pro sběr dat o jednotlivých filmech jsem vycházela z různých zdrojů, které jsem vzájemně porovnávala, umožňoval-li to rozsah informací.

V první řadě to byly všeobecné filmové informační databáze (IMDb), databáze specializované (Animation Europe), dále pak databáze zaměřující se na návštěvnost a tržby (LUMIERE, Box Office Mojo, The Numbers).

Informace o ratingu jsem čerpala z databází příslušných institucí – CNC ve Francii, British Board of Film Classification ve Velké Británii a CARA-MPAA v USA a další v jednotlivých evropských zemích. Data i informace o různých aspektech všech analyzovaných filmů lze v různé míře dohlédnout na webových stránkách jednotlivých evropských národních filmových institutů či center. Zásadním zdrojem byly také všechny trade press tituly včetně amerických *Cartoon Brew*, *Variety* a *The Hollywood Reporter*.

Důležitým zdrojem byly webové stránky a databáze festivalů animovaných filmů (zejména *Annecy*, *Záhřeb* a *Ottawa*), webové stránky jednotlivých produkčních společností, osobní webové stránky režisérů<sup>50</sup> a v několika případech i webové stránky vytvořené přímo pro konkrétní film.<sup>51</sup>

Zatímco britská odnož ASIFy má jen Twitter s jedním příspěvkem, francouzská AFCA (Association française du cinéma d'animation) má na svých webových stránkách poměrně slušnou databázi. Relevantní informace zejména o francouzských filmech a francouzských koprodukcích lze nalézt též na webu *AlloCiné* a *UniFrance*.

---

<sup>50</sup> Např. *Signe Baumann* či *Phil Mulloy*

<sup>51</sup> Např. *Metropia*, *Last Hijack*, *Cafard* či *Malá z rybárny*

Evropou rozumíme celkem 36 evropských teritorií, o nichž vede statistiky Evropská audiovizuální observatoř (European Audiovisual Observatory).<sup>52</sup>

Svět (definice významná pro kapitolu 7.) zahrnuje Evropu a 11 neevropských teritorií (Argentina, Austrálie, Brazílie, Chile, Jižní Korea, Kanada, Kolumbie, Mexiko, Nový Zéland, Venezuela a USA). O Číně, Japonsku ani o Indii neexistují bohužel dostatečné statistické údaje.<sup>53</sup>

#### 4.2 Kritérium roku vzniku

Počátek období vzniku analyzovaných filmů, tj. rok 2009, je klíčový z několika důvodů. Pokud uvádím jako referenční a přelomové filmy *Persepolis* (2007, Marjane Satrapi a Vincent Paronnaud) a *Vals Im Bashir* (2008, *Valčík s Baširem*, Ari Folman), je rok 2009 tím prvním, kdy bylo možné plně reflektovat jejich úspěch se „všemi“<sup>54</sup> tržbami, festivalovými uvedenými, filmovými/festivalovými cenami a ohlasy filmových kritiků i fanoušků.

V roce 2009 byla rovněž zavedena kategorie Celovečerní animovaný film Evropských filmových cen (viz dále v podkapitole o cenách animovaného filmu). Dalším pomyslným mezníkem bylo, když v květnu 2009 zahajoval filmový festival v Cannes poprvé celovečerní animovaný film. Byl to „sice“ americký stereoskopický snímek z produkce Disney/Pixar: *Up* (Vzhůru do oblak, 2009, Pete Docter), nicméně pro světovou animaci jako celek to byla významná událost.

Konec období, z něhož filmy analyzuji, tj. rok 2015, je stanoven tak, aby s určitým odstupem byla dostupná pokud možno kompletní data o návštěvnosti, informace o festivalech, cenách a další prameny.

---

<sup>52</sup> Belgie, Bosna a Hercegovina, Bulharsko, Černá Hora, Česko, Dánsko, Estonsko, Finsko, Francie, Chorvatsko, Island, Itálie, Kypr, Lichtenštejnsko, Litva, Lotyšsko, Lucembursko, Maďarsko, Makedonie, Malta, Německo, Nizozemsko, Norsko, Polsko, Portugalsko, Rakousko, Rumunsko, Rusko, Řecko, Slovensko, Slovinsko, Španělsko, Švédsko, Švýcarsko, Turecko, Velká Británie a Severní Irsko

<sup>53</sup> Marta Jiménez Pumares et al. *Mapping the Animation Industry in Europe*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory (Council of Europe), 2015, s. 8, 9 a 12.

<sup>54</sup> Jejich distribuční cyklus v kinech, na fyzických nosičích i VoD platformách samozřejmě stále trvá, ale s odstupem několika let jsou nynější tržby zlomkové.

### 4.3 Kritérium geografické

Při definici „státní příslušnosti“ daného filmu nás může samozřejmě zajímat pouze legální aspekt, tj. v jaké zemi má sídlo produkční společnost, respektive společnosti, které film vyrobily. V tomto ohledu jsem vycházela z definice evropských států uvedené výše dle Evropské audiovizuální observatoře.

Podstatné je také zohlednit národnost režiséra (jistě by bylo zajímavé sledovat i další profese a složení štábu, ale pro to zde není prostor). Jak bylo ukázáno ve druhé kapitole, v minulosti byla migrace tvůrců (byť i „jen“ v Evropě) velmi častá a mnoho z nich tvořilo mimo zemi svého původu. V rámci SECFAD dochází takřka k nulové migraci tvůrců, což přičítám tomu, že navzdory všem světovým konfliktům žijeme z pohledu historie v klidné a bezpečné době, se stabilizovanými rozvinutými kinematografiemi, které tvůrcům dávají mnoho příležitostí. Je však třeba zmínit význam koprodukcí, na nichž je většina SECFAD založena (viz dále analýza způsobu financování). Režiséři si mohou dovolit zůstat doma, ale musí koprodukovat!

V souvislosti právě s koprodukcemi musíme zmínit několik filmů, jejich „evropskost“ není stoprocentní, tj. jsou koprodukcemi s mimoevropskými zeměmi.

V první řadě oba referenční filmy – *Persepolis* a *Vals Im Bashir* – jsou koprodukce s USA, v případě dvoustranné koprodukce *Persepolis* byl však podíl Francie majoritní a jeden z režisérů, Vincent Paronnaud, je Francouz, což jsou skutečnosti, na nichž zakládám „evropskost“ tohoto snímku. V případě *Vals Im Bashir* je ve hře kromě USA ještě Izrael, z něhož pochází i režisér Ari Folman. Vzhledem k mnohostranné evropské koprodukci jsem však tento snímek rovněž zahrnula a kategorizovala jako evropský, což platí analogicky pro režisérův další film – *The Congress*, kde již USA ani nefiguruje jako koproducent.

*Couleur de peau: Miel* je případ koprodukce s Jižní Koreou, odkud pochází i jeden z režisérů. Finanční podíl Koreji je však minoritní, přičemž příběh filmu pojednává o osobním příběhu adopte režiséra Jun Jung-sika belgickou rodinou.

Specifický je americký podíl na filmu *Extraordinary Tales*, který je mnohostrannou evropskou koprodukcí (Belgie, Španělsko, Lucembursko) s USA, jehož výroba fyzicky probíhala v evropských státech, ale film nebyl uveden v kinodistribuci ani v jedné ze zemí své výroby kromě USA, což je skutečně nestandardní. Režisér Raul Garcia je zároveň zkušený animátor, který od univerzitních let pracoval pro americké studio Hanna-Barbera. I se zřetelem k antologické povaze filmu, která má v rámci celovečerního animovaného filmu ve Španělsku tradici od 60. let 20. století, však zařadíme tento film mezi evropskou produkci.

„Evropským filmem za americké peníze“ je *Rocks in My Pockets*. Jeho režisérka Signe Baumane pocházející z Lotyšska se v polovině 90. let přestěhovala do New Yorku. V Lotyšsku ilustrovala několika dětských knih a natočila tři krátké filmy; v USA pak v letech 1966–2003 pracovala pro Billa Plymptona a pokračovala ve své krátkometrážní tvorbě. Autobiografický *Rocks in My Pockets* je jejím celovečerním debutem. Jeho rozpočet byl nižší než půl milionu eur a pocházel z několika amerických veřejných zdrojů – New York State Council on the Arts (NYSCA), nadace The Jerome Foundation a neziskové organizace Women Make Movies – které po dvouleté práci na projektu doplnily finance z crowdfundingové kampaně na Kickstarteru (50 000 dolarů).<sup>55</sup> V poslední fázi do projektu vstoupil lotyšský koproducent s cílem, aby vznikla lotyšská verze snímku. Skrze něj projekt obdržel dotaci od lotyšského Národního filmového centra ve výši 18 000 eur.<sup>56</sup> Sama Signe Baumane o svých dílech hovoří jako o „kombinaci dvou protikladů – vážné, mrzuté a umělecké východoevropské animace s radostnou a zábavnou americkou animační tradicí založenou na gagu.“<sup>57</sup> Považujeme „žertovný film o depresi“ za snímek evropský, byť s nejvýznamnějším americkým podílem ze všech SECAFD.

Budeme-li důslední, tak i Švankmajerův *Přežít svůj život* má japonského koproducenta, jehož podíl je každopádně pouze finanční a minoritní.

---

<sup>55</sup> Robyn Candyce. Signe Baumane – *Rocks in My Pockets*. In: *Moviehole* [online]. Sep 9, 2014 [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: <http://moviehole.net/201479754signe-baumane-rocks-in-my-pockets>.

<sup>56</sup> Nacionālais Kino centrs: *Atbalstīto projektu datu bāze*. [online] [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: [http://nkc.gov.lv/fakti-un-skaitli/nkc-atbalsta-sanemeji-no-datu-bazes/?q\[post\\_title\]=Akme%C5%86i+man%C4%81s+kabat%C4%81s&q\[study\]=-1&q\[director\]=-1&q\[type\]=-1&q\[support\]=-1&q\[year\]=-1](http://nkc.gov.lv/fakti-un-skaitli/nkc-atbalsta-sanemeji-no-datu-bazes/?q[post_title]=Akme%C5%86i+man%C4%81s+kabat%C4%81s&q[study]=-1&q[director]=-1&q[type]=-1&q[support]=-1&q[year]=-1).

<sup>57</sup> Signe Baumane: *About*. [online]. 2016 [cit. 2017-08-14]. Dostupné z: <http://www.signebaumane.com/about>.

#### 4.4 Kritérium formátu

Pro klasifikaci celovečerního formátu jsem vycházela z tradiční definice používané naprostou většinou filmových festivalů i filmových institucí<sup>58</sup>, kdy je za celovečerní film považován snímek se stopáží alespoň 60 minut.

Celovečerní film představuje od 30. let 20. století vysoce standardizovaný formát, který má v audiovizuálním průmyslu výsadní postavení a je na něj tedy možné pohlížet jako na indikátor stavu a směřování celé kinematografie.

Do postavení kina jako primárního způsobu uvádění filmů stále více promlouvá a nadále čím dál více bude internet a home entertainment a lze předpokládat, že tomu tak bude i nadále. Přesto sledují statistiky návštěvnosti i tržeb uvádění celovečerních filmů právě v kinech. Rovněž mnohé filmové ceny od Českého lva po Academy Awards podmiňují kvalifikaci filmových děl uvedením v kině. Do SECAFD jsem nicméně zařadila také 5 snímků, které v kinech uvedeny nebyly. Čtyři z nich jsou filmy experimentální, jeden v návaznosti na počítačovou hru, v jejímž univerzu se odehrává, byl vydán pouze na DVD. Domnívám se, že zahrnutí těchto snímků dokazuje vzestup celovečerního animovaného formátu napříč distribučními kanály.

#### 4.5 Kritérium animační techniky

Pokud se vrátíme k úvodní snaze o definici animace, můžeme zvolit i technicky strohý výklad výrobce jednoho z předních animačních softwarů: „Animace je simulace pohybu vytvořená zobrazováním sérií obrazů či políček.“<sup>59</sup> Jaké jsou tedy jednotlivé techniky, jimiž tuto simulaci můžeme vytvořit?

V první řadě se animační techniky dělí na animaci 2D a 3D.

---

<sup>58</sup> Viz například Status a pravidla Anifilmu: <http://www.anifilm.cz/cs/festival/statut-a-pravidla/>, nebo Statut výročních cen ČFTA: <http://www.filmovaakademie.cz/cz/2013/statut>.

<sup>59</sup> Toon Boom Animation: *Glossary* [online]. 2017 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: [https://docs.toonboom.com/help/glossary/Content/GLOSS/EN/001\\_H1\\_Glossary.htm](https://docs.toonboom.com/help/glossary/Content/GLOSS/EN/001_H1_Glossary.htm)

2D, dvoudimenzionální animace, znamená jakýkoli obraz, který je vytvořen ve dvou rozměrech – dvou osách (x a y). Z klasických technik mezi 2D animaci řadíme:

*kreslenou animaci* na papír, *malbu* na fólie či skla, *ploškovou* techniku, neboli *papírkovou animaci* (anglicky *cut out*), kdy jsou na pozadí animované jednotlivé části loutky (která je nejčastěji z papíru), přičemž tyto části jsou na sobě nezávislé, tj. mohou být animovány samostatně. Pohyb je u techniky plošky dost neplynulý (myšleno zejména pro klasickou plošku snímanou kamerou) a pokud to není autorským záměrem, je tuto trhanost možné potlačit tzv. *dokreslovaným papírkem*, kdy se akce nafázuje kreslenou animací a následně jsou tyto jednotlivé fáze vystřiženy.

2D animace může vznikat tradiční metodou snímání obrazů přímo kamerou (v tom případě je kamera umístěna vertikálně), ale stejně tak je možné do výrobního procesu zapojit částečně či zcela počítač a animační softwary. Nepoužívat dnes počítačové technologie ani „pouze“ k linetstům, animatikům nebo naopak k počítačovému dotvoření či zpracování kreslené animace je naprostou výjimkou.

Z méně častých technik 2D animace jmenujme ještě tzv. *špendlíkové plátno* vynalezené Alexandrem Alexejevem ve 30. letech 20. století, *animaci sypkých hmot* (nejčastěji prosvěcovaný písek, popřípadě tabák) a konečně specifickou techniku typickou pro experimentální film – *animaci bez kamery*, tj. animaci přímo na filmový pás, ať již malbou či vyškrabáváním. Tuto techniku vymyslel ve 30. letech 20. století Novozélandčan Len Lye a v následující dekádě proslavil do Kanady emigrující Skot Norman McLaren.

3D, trojdimenzionální animace, je založena na efektu perspektivy a objemu a označuje animaci, která pracuje se třemi osami (x, y a z). Z klasických technik mezi 3D řadíme *loutkovou animaci* (ať již drátěné loutky manželů Starevičových, nebo ocelové kostřičky loutek s klouby Jiřího Trnky), *animaci poloplastické* (reliéfní) loutky (poskytující loutce rozsáhlé možnosti metamorfóz takřka srovnatelné s kreslenou animací), *pixilaci* (animace živého člověka), animaci objektů a konečně modelaci neboli *clay animation* (či i *claymation*) znamená animaci tvárné hmoty (nejčastěji hlíny či plastelíny). Technikou claymation byl vyroben španělský horror *Pos eso*.

Je-li pro 3D animaci použita kamera, jedná se o kameru horizontální (s výjimkou poloplastické loutky, kdy je kamera vertikální).

*Stop motion* neboli pookénková animace je souhrnný název pro animaci reálných fyzických 3D objektů, které jsou mezi jednotlivými snímky posouvány o malé úseky, což ve výsledku vytváří dojem spojitosti.

Počítačová animace, neboli *CGI* (Computer Generated Image) může tedy existovat ve 2D i ve 3D variantě. Flash styl nebo *flashová animace* původně označovala animaci vytvořenou v softwaru Flash od firmy Adobe, dnes je ale toto označení používáno pro 2D CGI animaci vytvořenou v jakémkoli softwaru, která zahrnuje cut out charaktery, kdy jsou stanoveny klíčové snímky (keyframes) a software sám dopočítá ostatní fáze. Ze SECAFD vznikl touto technikou polský *Jež Jerzy*.

3D počítačová animace začíná většinou vytvořením 3D objektu jako sítě polygonů, s níž animátor může dále manipulovat. *Cel-shaded animace* je příkladem CGI animace, která kombinuje 3D a 2D animaci, a výsledkem je nefotorealistické zobrazení, které má záměrně blízko k tradiční ruční animaci. Stíny jsou ostré, barevné přechody nejsou tak jemné. Ze SECAFD byl takto realizován *Couleur de peau: Miel* či *L'arte della felicità*.

*Motion capture* v audiovizuálním průmyslu znamená technologii, která zaznamenává pohyb živých herců oblečených do speciálních obleků a obklopených systémem kamer, a na základě těchto dat pak příslušný software vytváří 2D či 3D CGI digitální postavy. Ze SECAFD tuto techniku použil válečně-historický *Cafard* (2015, Jan Bultheel).

*Rotoskopie* je svébytná technika vynalezená v roce 1915 Maxem Fleischerem, kdy jsou jednotlivá políčka natočených záběrů živé herecké akce překreslována za účelem dosažení realistického, ale uměleckého vzhledu animovaného díla. Dříve byla tato technika dělána ručně (např. ve filmech z produkce Walta Disneyho), dnes vzniká takřka výhradně v počítačových softwarech. Odhlédneme-li od jisté mechaničnosti převedení živé akce do animované podoby, je zde problematické především záběrování, jež je zcela podřízeno možnostem hraného filmu, které jsou z pohledu animace omezené. Rotoskopii byl realizován český *Alois Nebel*.

*Vedená loutka* není animační technika, přesto ji zde zmiňuji, neboť v kontextu české animace a rozporuplné kvality „velkolepého“ projektu Jana Baleje *Malá z rybárny* (více v příslušné kapitole dále) musím uvést *Malého Pána* (2015, Radek Beran), který měl premiéru v českých kinech jen o dva týdny dříve. *Malý Pán* je příkladem filmu natočeného s vedenými loutkami, který, ač určen dětem, je chytrý a zábavný tak, že je radost jej sledovat i pro dospělého diváka.

V současnosti dochází nejčastěji ke kombinaci různých technik. Kromě kombinace 2D a 3D CGI animace je to často kombinace stop motion loutek a 3D CGI animace (*O Apóstolo* či *Malá z rybárny*).

V 9 ze SECAFD dochází ke kombinaci animace a hrané akce, přičemž největší podíl hrané akce je v *The Congress*, kde je poměr zhruba poloviční. Rozhodování, zda takový film považovat za „dostatečně“ animovaný, mi usnadnila jeho nominace a následná výhra ceny Evropské filmové akademie v kategorii Nejlepší animovaný celovečerní film.

## 4.6 Kritérium cílové skupiny

Jak bylo řečeno ve třetí kapitole, nejsou kategorizace filmu a určení cílové skupiny jednoduché. Co se týče audiovizuálních obsahů určených jasně dětem – což přitom bývají přirozeně mnohem častěji kratší formáty – je situace snazší<sup>60</sup>. Pravděpodobně nejobtížněji uchopitelná je kategorie kolem 15 let a stanovení, kdy se z dospívajícího stává dospělý.

### 4.6.1 Rating jako východisko

Kritérium cílové skupiny bylo nepochybně tím nejproblematictější, které jsem při výběru analyzovaných filmů musela zohlednit. S ohledem na referenční filmy a jejich

---

<sup>60</sup> Dětské publikum se zpravidla dělí na následující cílové skupiny:

Předškolní děti: 1) 2–3 let a 2) 4–5 let

Děti: 1) 6–8 let 2) 9–11 let

Dospívají a mládež: 12–15 let



americký rating (*Perspolis* – PG-13 a *Vals Im Bashir* – R) jsem se nakonec rozhodla vyjít z ratingu, přičemž původní záměr byl zahrnout do analýzy pouze filmy, které mají rating PG-13 a vyšší dle MPAA. Ačkoli americkou distribuci má třetina (10) analyzovaných filmů, pouze 2 z nich se jejich distributor rozhodl MPAA předložit k ratingu. Přistoupila jsem tedy k zohlednění ratingů dalších zemí – Francie a Velké Británie – a u všech titulů pak uvádím rating země jejich původu (majoritního producenta).<sup>61</sup> Viz Tabulka č. 2 v Přílohách.

Objektivita ratingu jako kritéria samozřejmě není zaručena tím, že film hodnotí „zvnějšku“ – což se odráží i v tom, že jeden film bývá v různých zemích zařazen do různých kategorií. Ve Francii je rating nejvíc benevolentní a jinou klasifikaci než bez omezení přístupné „U“ mají pouze dva snímky – *The Prodigies* a *Psiconautas, los niños olvidados*. Ve Velké Británii je rating mnohem přísnější – ze SECAFD nedostal sice žádný snímek rating „18“ jako *Vals Im Bashir*, ale mnoho z SECAFD je přístupných od 15 let.

Údaje o ratingu jsem dále ověřovala a zpřesňovala na základě informací, které mají na webových stránkách a prezentačních materiálech uvedeni producenti či distributoři jednotlivých filmů. Vodítkem mi byly i cílové skupiny uvedené u jednotlivých filmů na webových stránkách filmových festivalů – zejména Annecy – zde bylo jedním z kritérií to, aby byl film klasifikován alespoň jako „young adults“.

Do přehledu jsem rovněž zahrнула a v Tabulce č. 2 uvádím kategorizaci dle francouzské AFCA (Association française du cinéma d'animation), která někdy zpřesňuje všeobecně přístupný rating CNC.

Specifickým vodítkem mi bylo, do jaké kategorie byl film zařazen na českém mezinárodním festivalu animovaných filmů Anifilm, který má – velmi pravděpodobně jako jediný festival na světě – dvě soutěžní kategorie pro celovečerní animované filmy – jednu pro filmy určené dospělým a druhou pro filmy určené dětem.

Pavel Horáček, programový ředitel Anifilmu, komentuje tuto skutečnost v širších souvislostech následovně:

---

<sup>61</sup> Bez jakéhokoli ratingu zůstalo 7 snímků – mezi nimi je pět experimentálních filmů s pouze online či festivalovou distribucí, jeden snímek ze země, kde není rating (*Jež Jerzy* – Polsko) a jeden film s velmi limitovanou distribucí (*Extraordinary Tales*).

„Je jednoznačné, že v posledních cca 10 letech počet celovečerních animovaných filmů narůstá. Důvodů, proč tomu tak je, je určitě řada, to by asi bylo na delší povídání. Festival na to každopádně už před nějakou dobou zareagoval založením dvou kategorií pro celovečerní tvorbu. V rámci produkce vzniká totiž velké procento velmi kvalitních filmů, které se zaměřují na vysloveně dětské nebo náctileté publikum. Takové filmy ale zároveň vedle filmů jako jsou *Tragédie člověka*, *Psichonauti*, filmy Billa Plymptona a další, vypadají v jedné kategorii zvláště a velmi těžko se porotcům porovnávají. Proto tedy vzniklo speciální rozlišení. To ovšem neznamená, že by to řazení, který film, do které kategorie, bylo jednoduché. Každoročně se potýkáme s filmy, které nejde tak jednoznačně rozčlenit. Je tu například silný trend rodinných filmů, u kterých je to ošemetné a pokaždé se nad tím vedou diskuze do poslední chvíle. Nicméně poučujeme se každým rokem a vedle diváckých reakcí nám leccos poradí i porotci, kteří filmy hodnotí a leckdy mají zcela odlišný pohled na věc. Je to kontinuální proces a každý rok je to jiné. A pak je tu samozřejmě publikum, pro které je toto rozdělení nápomocné v orientaci v programu. Přeci jen mají stále nejvíc diváckých zkušeností s celovečerní metráží, a tak jí na festivalu také hodně vyhledávají.“<sup>62</sup>

#### 4.6.2 Rodinné animované filmy – zábava pro všechny

Od roku 2011<sup>63</sup> bylo na Anifilmu v soutěžní kategorii celovečerních filmů pro dospělé uvedeno celkem 13 ze 30 SECAFD. Kromě toho ale byly do této kategorie zařazeny i další čtyři evropské snímky, které nejsou určeny vyloženě dospělým divákům. Můžeme je označit jako rodinné filmy.<sup>64</sup>

Za začátek tradice filmů určených pro celou rodinu můžeme považovat Disneyho snímky počínaje *Snow White and the Seven Dwarfs*. Od té doby vzniklo takových filmů skutečně mnoho. Jsou to filmy, které v USA mají rating maximálně PG a snaží se kombinovat prvky bavící dětského diváka s těmi, které jsou zábavné pro jeho

---

<sup>62</sup> E-mailové vyjádření Pavla Horáčka, poskytnuté autorce práce v srpnu 2017

<sup>63</sup> V přechodovém roce 2010, kdy se konal Anifest v Teplicích a Anifilm v Třeboni, soutěžní sekce ještě nebyla.

<sup>64</sup> Jedná se o filmy: *L'illusionniste* (Iluzionista, 2010, Sylvain Chomet), *Le Chat du Rabbín* (Rabínův kocour, 2011, Antoine Delesvaux, Joann Sfar), *Husiti* (2013, Pavel Koutský) a *Kahlil Gibran's The Prophet* (Prorok, 2014, Roger Allers, Joan C. Gratz, Tomm Moore, Bill Plympton, Nina Paley, Gaëtan Brizzi, Joann Sfar, Michał Socha, Mohammed Saeed Harib).

rodiče. Je to nesmírně těžký úkol, který se velmi často nepodaří naplnit<sup>65</sup> a ani jedna z těchto cílových skupin film nepřijme. Dítě tápe, rodič se nudí, popřípadě je mu trapně.

Mnoho z těchto filmů je založeno na knižní pohádkové předloze<sup>66</sup>, kterou se snaží aktualizovat a ozvláštnit.

V letech 2009–2015 vznikla v Evropě animovaných rodinných filmů celá řada. Podle výše popsaných kritérií jsem se rozhodla je mezi SECAFD nezařadit, ale jsou mezi nimi i takové, kterým se ono skloubení dvou rovin výjimečně podařilo a baví děti i dospělé.<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Jedním z těchto příkladů budiž *Husiti* Pavla Koutského.

<sup>66</sup> Pravděpodobně nejoblíbenějšími autory jsou Hans Christian Andersen a bratři Grimmové.

<sup>67</sup> *Panique au village* (Panika v městečku, 2009, Stéphane Aubier, Vincent Patar) Ernest et Célestine (O myšce a medvědovi, 2012, Benjamin Renner, Vincent Patar and Stéphane Aubier) a již zmíněný *Malý Pán* (2015, Radek Beran).

## **5. Přehled evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé vyrobených v letech 2009–2015**

Dle kritérií – parametrů, které jsme definovali v předchozí kapitole, vzniklo v Evropě v letech 2009–2015 celkem 30 celovečerních animovaných filmů pro dospělé.

Jakkoli dávám vždy přednost zařazení obrázků, grafů a tabulek přímo do textu, neboť to umožňuje větší návaznost na text, jsou z důvodu svého rozsahu následující přehledové tabulky umístěny na konci práce v přílohách.

Příloha č. 1 – Tabulka č. 1

Seznam evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé 2009–2015 – obecný přehled

Příloha č. 2 – Tabulka č. 2

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko ratingu

Příloha č. 3 – Tabulka č. 3

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko financí

Příloha č. 4 – Tabulka č. 4

Evropské celovečerní animované filmy pro dospělé 2009–2015 – hledisko filmových festivalů a filmových ocenění

## 6. Analýza daných filmů

### 6.1 Hledisko námětu

Námět jako základní myšlenka a výchozí bod jakéhokoli uměleckého díla je samozřejmě určující i pro animovaný film.

7 snímků z SECAFD vzniklo na základě již existujícího *komiksu*. Komiksová a animovaná tvorba jsou velmi úzce propojené oblasti. V Evropě je komiksová kultura a tradice nejvíce rozvinuta a zakořeněna ve Francii a Belgii<sup>68</sup>, což jsou i země s nejrozvinutějšími animačními průmysly, přičemž v oblasti animace pro dospělé – pokud do ní zahrneme také krátkometrážní formáty – patří Francii nezpochybnitelné prvenství. Tento transmediální původ takřka třetiny SECAFD je nepochybně významným trendem, který můžeme pozorovat i v připravovaných projektech (viz kapitola 8.).

Výjimečný je přístup tvůrců historicko-válečného *Cafarda*, kdy komiks následoval až po filmu. Tento postup je odvislý od techniky motion capture, kterou film používal a která je i stylovým prvkem komiksu. Obrácený, tradiční postup vzniku filmu na základě komiksu by v tomto případě nebyl možný.

4 filmy ze SECAFD vycházely z knižní předlohy. 2 filmy vsadily na etablované autory – *Extraordinary Tales* jsou adaptací povídek Edgara Allana Poea, česká pohádka (o jejímž zařazení mezi filmy pro dospělé více v následující podkapitole) *Malá z rybárny* vychází z Malé mořské víly Hanse Christiana Andersena. 2 snímky vycházejí z knih napsaných v 80. letech 20. století – *The Prodiges* jsou adaptací kultovního bestselleru, románu *La Nuit des enfants rois* francouzského spisovatele Bernarda Lenterica; Monthy Pythonovská *A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman* vznikla na základě knihy *A Liar's Autobiography, Volume VI*. a film obsahuje i Chapmanův voiceover, když z knihy četl krátce před svojí smrtí v roce 1989.

---

<sup>68</sup> Ve Francii a dalších frankofonních oblastech se komiks nazývá bande dessinée (BD o či bédé).

Skutečné události či příběh<sup>69</sup> jsou námětem či alespoň inspirací<sup>70</sup> pro celkem 8 snímků, které však reálné události zpracovávají formou různých žánrů (od biografie, přes dokument a experimentální film po válečné drama) – viz další podkapitola. Do této skupiny zahrnujeme i *A Liar's Autobiography*, neboť Graham Chapman skutečně žil<sup>71</sup>, přestože Terry Jones tvrdí, že ve filmu není nic pravdivého a vše je „absolutní prachsprostá lež.“<sup>72</sup> Podstatné je zmínit, že dva režiséři zpracovali ve filmech své vlastní osobní příběhy<sup>73</sup> a tyto snímky jsou tedy stejně jako referenční *Persepolis* autobiografické.

Nakonec uveďme *Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie* jakožto film, který vychází z počítačové hry *Warhammer 40,000 Movie*, v jejímž světě se odehrává.

## 6.2 Hledisko žánru

Následující přehled uvádí, v jakém žánru 30 SECAFD výše uvedené náměty zpracovává.

Nejvíce snímků (11) je obtížné klasifikovat pouze jedním žánrem. Označme je jako *vícežánrové*. Jsou to tyto:

- biografie / dokument: *Crulic - drumul spre dincolo*  
*Couleur de peau: Miel*  
*Last Hijack*  
*La montagne magique*
- biografie / drama: *Chico & Rita*
- biografie / komedie: *A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman*  
*Rocks in My Pockets*

---

<sup>69</sup> *Psiconautas, los niños olvidados* Alberta Vázquez určité nevyhází pouze ze stejnojmenného komiksu, ale i z „něčeho“ co se režisérovi „skutečně“ stalo ještě předtím, respektujeme však, že autor o tom nemluví a není to v žádných tiskových materiálech komunikováno.

<sup>70</sup> Švédský *Tito on Ice* – komiks i následně film – se váže k válkám v Jugoslávii, zejména k té bosenské, nicméně vztah je to velmi volný.

<sup>71</sup> Kdo by jinak hrál krále Artuše nebo Briana?

<sup>72</sup> Drew Taylor. TIFF Review: 'A Liar's Autobiography' Is An Imaginative But Not Wholly Satisfying Biopic Of Monty Python's Graham Chapman. In: *IndieWire* [online]. Sep 8, 2012 [cit. 2017-08-25]. Dostupné z: <http://www.indiewire.com/2012/09/tiff-review-a-liars-autobiography-is-an-imaginative-but-not-wholly-satisfying-biopic-of-monty-pythons-graham-chapman-106322>.

<sup>73</sup> Snímky *Couleur de peau: Miel* a *Rocks in My Pockets*; *Psiconautas, los niños olvidados* opět zmiňme s otázkou.

- horor / fantasy: *O Apóstolo*
- horor / komedie: *Pos eso*
- horor / drama: *Psiconautas, los niños olvidados*
- sci-fi / drama: *Arrugas*
- sci-fi / thriller: *Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie*

Následuje 5 snímků *experimentálních*, které takto klasifikujeme nejen na základě jejich formy a výrazových prostředků, ale i velice omezené, pouze online a festivalové distribuce (a několika festivalových ocenění):

- 3x Phil Mulloy: *Goodbye Mister Christie*  
*Dead but not Buried*  
*The Pain and the Pity*
- *Tito on Ice*
- *Un rêve solaire*

Žánr *komedie* reprezentují 4 filmy:

- *Lascars*
- *Přežít svůj život*
- *Jež Jerzy*
- *Manieggs: Revenge of the Hard Egg*

3 snímky jsou víceméně čistými *dramaty*, jakkoli *Cafardovi* náleží přívvisko drama válečně-historické:

- *Alois Nebel*
- *L'arte della felicità*
- *Cafard*

Za čisté *sci-fi* můžeme považovat taktéž 3 snímky:

- *Metropia*
- *The Prodigies*
- *The Congress*

Dokument je 1:

- *Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*

Žánr *hororu* (dle povídek E.A. Poea) naplňuje všech pět částí antologického filmu:

- *Extraordinary Tales*

Žánr *pohádky*:

- *Malá z rybárny*

Klasifikace *Malé z rybárny* jako pohádky je problematická. Neboť není mnoho pohádek, v nichž se bere kokain<sup>74</sup> a které jsou přístupné od 12 let, což byl oficiální rating snímku v českých kinech. *Malá z rybárny* má podobný problém jako Koutského *Husiti* (ti však neměli žádné omezení přístupnosti, což se odrazilo i na návštěvnosti, která byla v českých kinech v řádu desítek tisíců, zatímco u *Malé z rybárny* v jednotkách tisíc) a to sice nevyjasněnou cílovou skupinu. Film je bez dialogů, zato s mnohdy velmi neobratným voiceoverem. „*Malá z rybárny* se tak stala spíš artefaktem, výstavní sadou loutek, než úspěšným filmem.“<sup>75</sup>

### 6.3 Hledisko délky – stopáže

Průměrná délka SECAFD je 84 minut. Tento průměr vychází z toho, že většina snímků se pohybuje v rozmezí od 80 do 100 minut. Kratší stopáže mají snímky experimentální, dvěma nejdelšími filmy – nad 100 minut – jsou *Přežít svůj život* a *The Congress*.

### 6.4 Hledisko jazykové verze

Většina (těsná – 17 filmů) SECAFD je vyrobena v jazyce své majoritní, popřípadě tedy té jediné, produkční země.

6 snímků kombinuje dva či tři jazyky, neboť to vychází z podstaty příběhu.

---

<sup>74</sup> Považuji toto osobně za jednu z nejvíce násilných a současně nefunkčních „aktualizací“ jakéhokoli žánru.

<sup>75</sup> Malvína Balvínová. Situace současné české celovečerní animace In: *Filmový přehled* [online]. 2.6.2016 [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/situace-soucasne-ceske-celovecerni-animace>.



1 experimentální snímek je bez dialogu.

4 filmy jsou vyrobeny v angličtině, přestože to není jazyk jejich (ko)produkční země.<sup>76</sup> V případě Gondryho dokumentu tato skutečnost vychází opět z podstaty filmu, kdy režisér vede rozhovor s americkým lingvistou Noamem Chomskym.<sup>77</sup> U ostatních filmů je ale volba angličtiny motivována širší přístupností filmu a zvýšením potenciálu jeho prodeje do anglofonních teritorií, což se očekávaně podařilo však pouze *The Congress*.

2 snímky existují ve dvou jazykových verzích. *Rocks in My Pockets* v angličtině a lotyštině – důvodem je lotyšský původ režisérky Signe Baumane – geneze této volby je podrobněji popsána výše v podkapitole 4.3. V případě *La montagne magique*, existuje francouzská, anglická a polská jazyková verze. Již první animovaný celovečerní film režisérky Ancy Damian<sup>78</sup> měl polského koproducenta. Hrdinou a vypravěčem *Crulic - drumul spre dincolo* byl však mladý Rumun. Hlavní postavou *La montagne magique* je polský umělec a antikomunista Adam Jacek Winkler, přičemž film byl několikanásobně větší produkcí, s takřka trojnásobným rozpočtem, a kromě polského koproducenta film vznikl i v koprodukci francouzské. Měl větší festivalové ambice a pravděpodobně i snahu o distribuci ve více zemích než *Crulic*, což se však nepovedlo, a *La montagne magique* byl uveden v kinech pouze ve svých třech koprodukčních zemích. Důvody jazykových verzí filmu je nicméně třeba hledat zde.

V animaci je volba jazyka filmu mimořádně citlivé téma. Jestliže minimálně festivalový divák je zvyklý na překlad formou podtitulků, působí tyto u hraného filmu méně rušivě. V animovaných snímcích je třeba zahrnout podtitulky do celkové obrazové koncepce a již od počátku myslet na jejich umístění.

---

<sup>76</sup> Tuto informaci není z příslušné tabulky tak snadné vyčíst, proto tyto filmy uvádím jmenovitě: *Metropia*, *The Congress*, *Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky*, *Manieggs: Revenge of the Hard Egg*.

<sup>77</sup> Chomsky hovoří několika světovými jazyky, nicméně angličtina byla pro tento film nejpřirozenější volbou.

<sup>78</sup> Což byl současně první rumunský celovečerní animovaný snímek po více než 20 letech.

## 6.5 Hledisko animační techniky

Díličí příklady animačních technik již byly uvedeny v kapitole týkající se animačních technik jako kritéria výběru. O SECAFD jako celku 30 snímků můžeme říci následující:

Takřka dvě třetiny filmů (19) kombinují několik technik. 2D a 3D CGI společně je použito v 5 filmech. 9 filmů obsahuje kromě animace i hranou akci – přičemž v 7 případech to jsou filmy dokumentárního žánru, kde je tedy tato kombinace motivována námětem skutečných událostí.

Rotoskopii využívají 2 filmy (*Chico & Rita* a *Alois Nebel*), techniku motion capture také 2 snímky (*The Prodigies* a *Cafrad*).

Jako čisté 2D CGI (včetně cut out ploškové animace) bylo vyrobeno 7 filmů.

Jako čisté 3D CGI vznikly 2 snímky.

Klasická kreslená animace je použita ve 2 filmech, přičemž Gondry ji doplňuje hranou akcí a Baumann stop motion.

Technikou claymation, animací plastelíny, vznikl 1 film – *Pos eso*. Stop motion loutkovou animaci obsahují 2 snímky (*O Apóstolo* a *Malá z rybárny*), přičemž oba jí doplňují CGI. *O Apóstolo* byl původně zamýšlen jako stereoskopický, avšak poté, co se dostal do finančních obtíží, rozhodli se producenti tento plán opustit. Následovala crowdfundingová kampaň, která měla problémy s rozpočtem trochu zmírnit, ale ani to nestačilo na to, aby stereoskopická verze filmu vznikla a film zůstal ve 2D verzi.<sup>79</sup>

Jestliže v dětské a rodinné animaci je 3D CGI současným trendem až normou, v SECAFD převažují 2D techniky a většina filmů techniky kombinuje.

---

<sup>79</sup> John Hopewell. Cortizo lines up 3-D 'O Apóstolo'. In: Variety [online]. July 30, 2009 [cit. 2017-08-14]. Dostupné z: <http://variety.com/2009/biz/news/cortizo-lines-up-3-d-o-apostolo-1118006681>.

## 6.6 Hledisko rozpočtu a financování

Průměrný rozpočet SECAFD má výši 4,4 milionu eur. Jestliže u stopáže byla průměrná délka filmů velmi reprezentativní, neboť většina filmů se pohybovala v těsném rozmezí okolo tohoto průměru, u velikosti rozpočtu představuje průměr skutečně aritmetickou veličinu, která však nevypovídá o obrovském rozpětí – 2 nejlevnější snímky nestály ani půl milionu eur, zatímco nejdražší snímek měl rozpočet 27 milionů eur.

5 snímků stálo méně než 1 milion eur.

7 snímků mělo rozpočet v rozmezí od 1 do 2 milionů eur.

4 snímky měly rozpočet ve výši od 2,1 do 5 milionů eur.

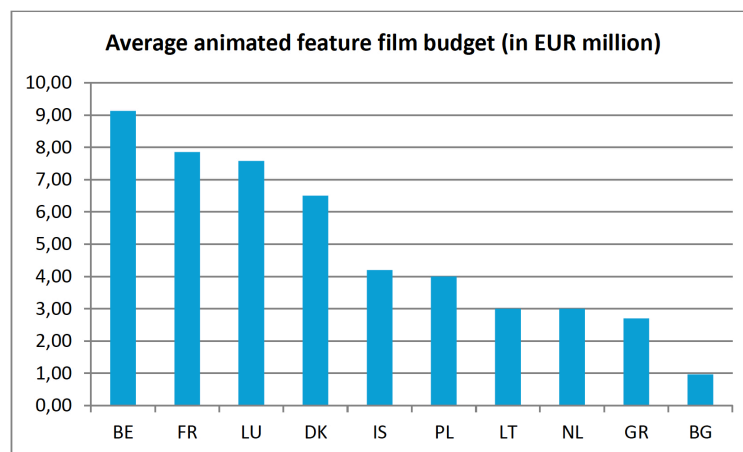
5 snímků mělo rozpočet ve výši od 5,1 do 10 milionů eur.

Film *The Prodigies* stál 27 milionů eur.<sup>80</sup>

Pokud porovnáme tyto rozpočty SECAFD s průměrným rozpočtem evropského celovečerního animovaného filmu, vidíme, že rozpočty filmů pro dospělé jsou lehce podprůměrné.

---

<sup>80</sup> Neboť finanční stránka v čele s rozpočtem jsou dost citlivé informace, nepodařilo se u 8 filmů výši rozpočtu dohledat.



Tabulka č. 5

*Průměrný rozpočet celovečerního animovaného filmu v jednotlivých evropských zemích (v milionech eur)*

Zdroj: Evropská audiovizuální observatoř

Nejen výše rozpočtu *The Prodigies* si zaslouží samostatný komentář. Snímek produkoval francouzský producent Aton Soumache, který má na svém kontě mimo jiné film *Renaissance* (2006, Christian Volckman). Tato černobílá v Paříži se odehrávající sci-fi – jeden z prvních filmů, které používaly technologii motion capture – stála „pouze“ 14 milionů eur. Půl milionovou návštěvnost považoval Soumache vzhledem k velikosti produkce a ambicím filmu za prohru a *The Prodigies* měl dokázat, že tentokrát se mu dospívající a dospělé podaří oslovit.<sup>81</sup> Film však ve francouzských kinech zhlédlo ani ne 150 tisíc diváků a filmoví kritici ho „strhali“. Soumache se tedy vrátil (souběžně produkoval několik televizních seriálů) k animované tvorbě pro děti: *Mune, le gardien de la lune* (Mune – Strážce měsíce, 2014, Alexandre Heboyan, Benoît Philippon) a *The Little Prince* (Malý princ, 2015, Mark Osborne). Tajemství úspěchu evropského celovečerního animovaného filmu pro dospělé tedy nespočívá ve výši rozpočtu, částky v desítkách milionech eur samy o sobě nejsou zárukou úspěchu na poli tržeb ani v oblasti umělecké stránky filmu.

Kromě *The Prodigies* mají SECAFD i většina ostatní evropské celovečerní animace rozpočty v řádu jednotek milionů eur, zatímco v Americe se jsou to desítky milionů. Při porovnávání tržeb a návštěvnosti evropských a amerických filmů je proto dobré

<sup>81</sup> John Hopewell. France's Soumache draws talent. In: *Variety* [online]. August 29, 2008 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://variety.com/2008/scene/markets-festivals/france-s-soumache-draws-talent-1117991367>.

mít na paměti, že čím dražší film, tím vyšší musí být jeho tržby a tím menší riziko je producent ochoten podstoupit.

### 6.6.1 Koprodukce a klíčová role veřejných zdrojů

Rozpočty SECAFD jsou primárně založeny na vícezdrojovém financování, přičemž většinou se jedná o zdroje z několika zemí. 17 snímků vzniklo jako koprodukce – 7 z nich bylo dvoustranných, 5 filmů vzniklo koprodukcí tří zemí, 4 snímky koprodukovaly čtyři země, a Folmanův *The Congress* má koproducenty z pěti zemí.

Modelový příklad trojstranné koprodukce popisuje Arielle Sleutel, producentka *Cafarda*: ze 70 % byl projekt zafinancován z belgických zdrojů, 30 % pokryli producenti z Francie a Belgie. V Belgii byla stěžejní podpora Vlámského audiovizuálního fondu (Vlaams Audiovisueel Fonds) v celkové výši 575 tisíc eur<sup>82</sup>, ekonomické pobídky Screen Flanders<sup>83</sup> a státní daňové pobídky.

Koprodukce umožňují spojit vlastní finanční prostředky jednotlivých producentů, žádat o veřejné zdroje v jednotlivých zemích (místní národní filmové i další lokální fondy) a skrze koprodukční statut dosáhnout i na evropské zdroje (EURIMAGES – viz dále). V neposlední řadě koprodukce také významně zvyšují šance, že film bude uveden ve více teritoriích, minimálně tedy ve všech koprodukčních zemích.

Pro všechny SECAFD jsou klíčové prostředky z veřejných zdrojů. Veřejná podpora v audiovizuálním průmyslu má tři hlavní formy: přímé financování, daňové pobídky a povinné přímé investice televizních vysílatelů. Pro SECAFD je z těchto tří určité nejvýznamnější přímé financování, jakkoli některé snímky využily i daňových pobídek.<sup>84</sup>

---

<sup>82</sup> Film byl podpořen celkem čtyřikrát od stádia scénáře, přes development a produkci až po distribuci: <https://www.vaf.be/toegekende-steun/cafard>.

<sup>83</sup> Screen Flanders je regionální filmová komise a nástroj ekonomické podpory audiovize, který založila vlámská vláda v roce 2012 na podporu místního filmového průmyslu. Po splnění několika podmínek může film získat podporu až 400 tisíc eur.

<sup>84</sup> Např. *Cafard* – viz Emilio Mayorga. *Annecey: Flanders' Jan Bultheel, Arielle Sleutel Prep 'Canaan'*. In: *Variety* [online]. June 16, 2016 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://variety.com/2016/film/festivals/cafard-tondo-films-jan-bultheel-arielle-sleutel-1201797663>.

Na národní úrovni má přímé financování v Evropě nejčastěji podobu státních filmových fondů, které mohou mít zvláštní okruhy podpory vyhrazené pouze pro animaci, nebo mohou být animované filmy oprávněné se ucházet o všeobecnou finanční podporu neohledně na druh filmu. V Evropě má finanční schémata určená specificky pro animaci celkem 12 zemí (Belgie, Bulharsko, Česko, Chorvatsko, Dánsko, Estonsko, Francie, Irsko, Litva, Nizozemsko, Polsko, Německo).<sup>85</sup>

### 6.6.2 Kreativní Evropa MEDIA a Eurimages

Na celoevropské úrovni jsou zdrojem financování animovaných filmů zejména dvě iniciativy Evropské unie: Kreativní Evropa MEDIA, dílčí program evropské komise, a Eurimages, fond Rady Evropy na podporu kultury, jehož více než 90 % prostředků plyne na podporu koprodukcí evropských celovečerních filmů.

*Kreativní Evropa MEDIA* (s obdobím realizace 2014–2020) poskytuje finanční podporu projektům ve stádiu vývoje, během distribuce a pro propagaci.

Samostatné projekty (Single Projects) mohou být podpořeny částkou do výše 60 tisíc eur, projektové soubory (Slate Funding) až do výše 200 tisíc eur. Z hlediska animace je důležitá také podpora festivalů – MEDIA podporuje několik animovaných festivalů včetně Annecy, belgické Animy, portugalské Monstry či slovinské Animateky.

*Eurimages* byl založen v roce 1989 a od té doby podpořil skoro 200 tisíc evropských koprodukcí částkou přesahující 5 miliard euro. Roční rozpočet fondu se pohybuje okolo 25 milionů eur, které pocházejí z příspěvků jednotlivých členských států.<sup>86</sup>

Animované filmy nemají v rámci Eurimages vyčleněný zvláštní okruh, pokud jsou ale určeny pro kinodistribuci, mohou se ucházet o podporu spolu s hranými a dokumentárními filmy. V průměru jsou podpořeny 4 animované celovečerní filmy ročně. Z celkových 29 celovečerních animovaných filmů podpořených Eurimages v letech 2009 –2016 bylo 6 určeno pro dospělého diváka.<sup>87</sup> Těchto 6 podpořených

---

<sup>85</sup> Marta Jiménez Pumares et al. *Mapping the Animation Industry in Europe*, s. 108.

<sup>86</sup> Council of Europe: *EURIMAGES - European Cinema Support Fund*. [online]. 2014 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: [http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/About/default\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/About/default_en.asp).

<sup>87</sup> Vlastní statistika na základě databáze podpořených projektů: [http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/History/Coproduction/2009coproductions\\_EN.asp](http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/History/Coproduction/2009coproductions_EN.asp) a další až do roku 2016.

filmů zahrnuje 5 snímků, které již vznikly a jsou zařazeny mezi analyzované SECAFD.<sup>88</sup> Výše jejich podpory se pohybovala od 240 tisíc eur (*Přežít svůj život*) po 550 tisíc eur (*The Congress*). Potěšující je, že všechny tři české filmy mezi SECAFD podporu dostaly. Vzhledem k výši jejich rozpočtu (*Přežít svůj život* – 1,3 milionu eur; *Alois Nebel* – 2,5 milionu eur; *Malá z rybárny* – 1,5 milionu eur) je částka z Eurimages jeho podstatnou součástí.

Onen šestý podpořený snímek, který je nyní v realizaci, je česká minoritní koprodukce *La Traversée*, první celovečerní film uznávané francouzské režisérky Florence Miailhe. Film bude stejně jako režisérčiny krátké filmy vytvořen technikou animace olejomalby na skle. Českým koproducentem snímku podpořeného částkou 400 tisíc eur je společnost MAUR film producenta Martina Vandase a jedním z koproducentů je i francouzská televize ARTE.<sup>89</sup>

Koprodukce je tedy jedna z tendencí, která často také vede k tomu, že film je „fyzicky“ vyráběn v několika různých studiích po celé Evropě, jako tomu bylo v případě *The Congress*, který vznikl v sedmi studiích, *Extraordinary Tales*, který byl vyráběn na několika místech v Evropě i v Mexiku nebo *A Liar's Autobiography*, který vyrábělo celkem 15 různých animačních studií.

Druhou tendencí jsou snímky s nízkým rozpočtem okolo 1 mil eur, které vznikají v produkci pouze jedné země a jejich výroba je přísně lokální. Kromě všech 5 experimentálních filmů to jsou: polský *Jež Jerzy*, italský *L'arte della felicità* či španělský *Pos eso*.

---

V letech 1989–2004 z údajů v databázi nelze poznat, o jaký druh filmu se jedná. V roce 2005 se začal přívlastek „animovaný“ objevovat v souhrnných statistikách, ale u jednotlivých podpořených filmů je uvedeno „Feature Film for Children“, z čehož není jasné, zda se jedná o animaci nebo hraný film. Opět až klíčový rok 2009 tuto situaci napravil.

<sup>88</sup> *Metropia* byla podpořena již v roce 2006:

[http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/History/Coproduction/2006coproductions\\_EN.asp](http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/History/Coproduction/2006coproductions_EN.asp).

<sup>89</sup> Olivier Père. ARTE France Cinéma coproduit *La Traversée*, le premier long métrage d'animation de Florence Miailhe. In: *ARTE* [online]. 10. janvier 2017 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://www.arte.tv/sites/olivierpere/2017/01/10/arte-france-cinema-coproduit-traversee-premier-long-metrage-danimation-de-florence-miailhe>.

### 6.6.3 Industry eventy jako nástroj financování

Vzhledem k významu developmentu animovaných projektů, který je u celovečerní stopáže znásoben nákladností celé výroby, jsou důležitým nástrojem realizace industry eventy, které umožňují prezentovat vznikající projekty, najít koproducenty, distributory i sales agenty. Jak bylo řečeno v předchozí podkapitole, je financování SECAFD vícezdrojové, je tedy nutné k těmto více zdrojům přístup získat.

Jestliže americká filmová studia pečlivě střeží své připravované projekty, panuje v rámci Evropy mnohem větší otevřenost, která je dána nutností dát o svém projektu vědět a najít tak partnery, jejichž finanční i kreativní účast na filmu umožní jeho realizaci.

Pro evropské celovečerní animované filmy jsou zásadní dvě akce: pitching/koprodukční fórum Cartoon Movie a mezinárodní trh animovaného filmu MIFA.

*Cartoon Movie* je od roku 1999 každoročně pořádané pitching/koprodukční fórum pro evropské celovečerní animované filmy. Jeho organizátorem je CARTOON, mezinárodní nezisková asociace sídlící v Bruselu. CARTOON vznikl jako iniciativa programu MEDIA Evropské komise velmi záhy poté, co byl tento program v roce 1989 založen. Jeho původní název byl AEFA (Association européenne du film d'animation), což se v mezinárodním vícejazyčném prostředí neujalo a byl přijat název CARTOON.

Kromě podpory vzdělávání (formou stáží a seminářů) je nejvýznamnější aktivitou CARTOON právě pořádání pitching/koprodukčních fór: v roce 1990 se poprvé konalo Cartoon Forum zaměřené na televizní projekty ve vývoji. Na základě jeho úspěšnosti a v návaznosti na mezinárodní úspěch dvou evropských celovečerních rodinných animovaných filmů – francouzského *Kirikou et la Sorcière* (Kirikou, 1998, Michel Ocelot) a italského *La gabbianella e il gatto* (Lucky a Zorba, 1998, Enzo D'Alò) – se v roce 1999 konal první Cartoon Movie. V počátcích (1999–2008) jej hostila německá Postupim, odkud se přesunul do Francie: 2009–2016 se konal v Lyonu a od roku 2017 jej hostí Bordeaux.



Cartoon Movie se každoročně účastní několik stovek profesionálů z desítek zemí. Je představeno okolo 50 projektů ve všech stádiích výrobního cyklu: některé v rané fázi developmentu, jiné v pokročilé fázi výroby. Smyslem je nejen publicita, ale zejména snaha najít partnery – od koproducentů, přes investory a vysílatele po nákupčí (distributory, sales agenty, provozovatele VoD platforem). Od vzniku Cartoon Movie v roce 1999 našlo skrze kontakty a dohody zde uzavřené finance na svoji realizace skoro 300 filmů.<sup>90</sup>

MIFA (Le Marché international du film d'animation) je mezinárodní trh animovaného filmu konající se každoročně od roku 1985 během Mezinárodního festivalu animovaného filmu v Annecy. Festivalu se účastní přes 9 tisíc akreditovaných návštěvníků, z nichž přes skoro 3 tisíce jsou i účastníci MIFy. Ve výstavních prostorech má svůj prezentační stánek několik stovek vystavovatelů. MIFA je především prostor pro navazování kontaktů, schůzky a vyjednávání o přípravě budoucích projektů i prodeji již skoro hotových animovaných audiovizuálních obsahů všeho druhu. Každoročně MIFA vyhláší tzv. MIFA Pitches, které ve čtyřech kategoriích (celovečerní film, krátký film, televizní seriál/televizní speciál a transmediální díla) umožňuje prezentovat projekt před odbornou porotou. V kategorii celovečerních filmů znamená výhra 25 tisíc eur a dvouměsíční tvůrčí residenci ve Francii. V roce tuto kategorii vyhrál Film *Couleur de peau: Miel* vyhrál tuto kategorii v roce 2009 a nejnovější výherce z roku 2017 – francouzský projekt *Allah n'est pas obligé* (Alláh není povinen, Zaven Najjar) pojednávající o afrických dětských vojácích je též filmem určeným pro dospělého diváka.<sup>91</sup>

## 6.7 Hledisko způsobu šíření a návštěvnosti

Při definování kritéria formátu jsme uvedli, že kino distribuce filmů není podmínkou jejich zařazení mezi analyzované filmy. 5 snímků v kinech uvedeno nebylo. Jedná se o experimentální filmy britského režiséra Phila Mulloye, které nemají kinodistribuci

---

<sup>90</sup> CARTOON: *Cartoon Movie 2017*. [online]. 2013 [cit. 2017-08-27]. Dostupné z: <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-movie-event/cartoon-movie-2017.htm>.

<sup>91</sup> CITIA: *Mifa Pitches*. [online]. [cit. 2017-08-26]. Dostupné z: <https://www.annecy.org/mifa/mifa-pitches>.

ani v jeho rodné Velké Británii. Většinu jeho filmů je možné vidět online na jeho osobní webové stránce.<sup>92</sup> Experimentálním snímkem bez dialogu je *Un rêve solaire* francouzského režiséra Patricka Bokanowského, který o své tvorbě říká, že popírá objektivitu fotografického zobrazování, která je základem většiny globální kinematografie.<sup>93</sup> *Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie* vznikl v návaznosti na počítačovou hru Warhammer 40,000, v jejímž univerzu se odehrává, a byl distribuován pouze na DVD, což s ohledem na cílovou skupinu – hráče této hry – je vhodně zvolený distribuční kanál. Experimentální filmy a z počítačové hry vycházející snímek tedy sice spojuje neuvedení v kinech, ale jinak jsou to tituly ležící takřka na opačných stranách spektra kinematografie, což jen dokládá rozmanitost současné celovečerní animované tvorby.

Snímků, které byly uvedeny v kinech, je tedy 25.

Pouze v zemích, které jsou jejich (ko)producenty, bylo uvedeno 8 snímků:

*Cafard, Jež Jerzy, La montagne magique, L'arte della felicità, Malá z rybárny, Manieggs: Revenge of the Hard Egg, Pos eso a Tito on Ice.*

Do jednoho až tří zahraničních teritorií se prodalo celkem 10 filmů:

*A Liar's Autobiography, Extraordinary Tales, Lascars, Last Hijack, Metropia, O Apóstolo, Rocks in My Pockets, Psiconautas, los niños olvidados, Přežít svůj život a The Prodigies.*

V pěti až deseti zahraničních zemích bylo uvedeno 5 snímků:

*Alois Nebel, Arrugas, Couleur de peau: Miel, Crulic - drumul spre dincolo a Is the Man Who Is Tall Happy?*

2 snímky byly uvedeny ve více než 10 teritoriích:

*Chico & Rita* – 11 zemí a *The Congress* – ve 23 zemích. Tyto dva snímky mají spolu s *The Prodigies* návštěvnost ve statisících.

---

<sup>92</sup> Phil Mulloy: *Phil Mulloy*. [online]. [cit. 2017-08-19]. Dostupné z: <https://www.philmulloy.tv>.

<sup>93</sup> *Un rêve solaire* [online]. [cit. 2017-08-18]. Dostupné z: <http://www.unrevesolaire.fr/#dossier>.

V desetitisících se návštěvnost v evropských kinech pohybuje u filmů: *Metropia*, *Přežít svůj život*, *Arrugas*, *Couleur de peau: Miel*, *O Apóstolo*, *Is the Man Who Is Tall Happy?* a *L'arte della felicità*.

Přímá úměra mezi počtem teritorií a návštěvností však nefunguje vždy. Absolutně nejvyšší návštěvnost ze SECAFD mají francouzští *Lascars*, jejichž transmedialita nevychází pouze z komiksu, neboť ještě předtím existoval televizní seriál vysílaný na Canal Plus – je zde tedy velká základna fanoušků – cílová skupina, kterou film oslovuje a která stojí za více než půl milionem diváků ve francouzských kinech. Necelých 120 tisíc diváků pouze v polských kinech zhlédlo snímek *Jež Jerzy*, který také vznikl podle komiksové předlohy – od roku 1996 vycházely Jiřího příběhy časopisecky, po roce 2002 vyšlo několik knih. U obou těchto filmů je národní kontext, realie a v neposlední řadě i jazyk natolik určující, že to významně snižuje až znemožňuje jejich prodej do zahraničí.

Do kinodistribuce v USA se dostalo celkem 9 snímků:

*Arrugas*, *Chico & Rita*, *The Congress*, *Couleur de peau: Miel*, *Extraordinary Tales*, *Is the Man Who Is Tall Happy?*, *Psiconautas, los niños olvidados*, *Rocks in My Pockets* a *Psiconautas, los niños olvidados*.

5 z těchto filmů distribuovala společnost GKids, kterou tak můžeme navzdory jejímu názvu považovat za zásadního distributora SECAFD v USA.<sup>94</sup> Společnost GKids funguje od roku 2008 a její ředitel, Eric Beckman, který předtím spoluzakládal New York International Children's Film Festival, je ohledně budoucnosti animace velmi optimistický: „Jsem nadšený z kreativního i obchodního hlediska. Chci vidět, jak animovaný film vyhraje Oscara za nejlepší film.“<sup>95</sup>

V české kinodistribuci byly kromě 3 českých domácích filmů uvedeny pouze 3 ze SECAFD (*Crulic - drumul spre dincolo*, *The Congress* a *Is the Man Who Is Tall Happy?*). Jejich návštěvnost se pohybovala v tisících, respektive *Crulic* pouze ve stovkách.

---

<sup>94</sup> Sídli v New Yorku, nikoli v Hollywoodu.

<sup>95</sup> Nick Clement. GKids' Founder Eric Beckman Champions Independent Voices in Animation. In: *Variety* [online]. June 8, 2017 [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://variety.com/2017/film/spotlight/eric-beckman-gkids-the-breadwinner-secret-of-kells-anecy-1202456408>.

Z českých snímků si z hlediska návštěvnosti vedl významně nejlépe *Alois Nebel*, který figuruje se 103 195 diváky na 24. místě v TOP 50 filmech za rok 2011 dle statistiky Unie filmových distributorů.<sup>96</sup> Dle celosvětové návštěvnosti českých animovaných celovečerních filmů mu s 160 692 diváky patří 4. místo.

Rank	Film	Country of origin	Directors	Territories	Admissions	Year of production
1	Kuky se vrací 2D	CZ	Jan Sverák	4	366 643	2010
2	Ctyrlístek ve službách krále	CZ	Michal Zabka	2	285 196	2013
3	Saxána a Lexikon kouzel2D	CZ	Václav Vorlíček	3	248 072	2010
4	Alois Nebel 2D	CZ / DE	Tomáš Lunák	9	160 692	2011
5	Kozi príbeh se syrem	CZ	Jan Tománek	2	156 307	2012
6	Na půdě aneb Kdo má dneska narozeniny?	CZ / SK / JP	Jirí Barta	9	68 667	2009
7	Le jardinier qui voulait être roi	CZ	D.Súkup, K.Dufková, V.Pospíšilová	1	62 462	2010
8	Pat et Mat	CZ	Marek Benes	2	59 172	2014
9	Kovár z Podlesí	CZ	Pavel Göbl	2	55 773	2013
10	Autopohádky 2D	CZ	divers	2	32 365	2011

Tabulka č. 6

*Top 10 českých celovečerních animovaných filmů dle celosvětové návštěvnosti 2010–2014*

Zdroj: Evropská audiovizuální observatoř

Problémem statistik návštěvnosti je, že nezapočítávají diváky filmových festivalů, které jsou pro (evropský) celovečerní animovaný film stěžejní.

## 6.8 Hledisko filmových festivalů a festivalových/filmových ocenění

Indikátorem rozvoje a vyspělosti jakéhokoli odvětví průmyslu je mimo jiné vznik přehlídek, veletrhů, festivalů a cen.

<sup>96</sup> Unie filmových distributorů: *TOP 50 filmů za r. 2011*. [online]. 26.01.2012 [cit. 2017-08-16]. Dostupné z: <http://www.ufd.cz/clanky/top-50-filmu-za-r-2011>.

### 6.8.1 Festivaly animovaného filmu

Pod druhé světové válce a vzniku festivalů v Cannes, Berlíně a Benátkách se „filmový festival rychle stal ústřední institucí v rámci světové filmové kultury [...] a koncem století filmové festivaly zajistily globální distribuční systém, možná jediný schopný konkurovat tomu hollywoodskému.“<sup>97</sup> Pro evropské filmy jsou tedy festivaly z hlediska distribuce i marketingu klíčové a pro animované snímky to platí dvojnásob.

Jak již bylo řečeno, prvním mezinárodním festivalem specializovaným na animované filmy byl v roce 1960 založený Mezinárodní festival animovaného filmu v Annecy. Do roku 1998 se festival konal pouze každý druhý rok, nebo počet animovaných filmů nebyl tak vysoký, aby vydal na každoroční program. Záhřebská škola animace a společnost Zagreb Film umožnila v roce 1972 vzniknout Světovému festivalu animovaného filmu Animafest Zagreb, druhému nejstaršímu po Annecy. V návaznosti na obroční konání Annecy se i Animfest Zagreb konal pouze každý druhý rok (ten, kdy se nekonalo Annecy), a to až do roku 2005. V roce 2005 se festival stal každoročním a také zavedl kategorii pro celovečerní animovaný film.<sup>98</sup>

Mezi čtyři nejvýznamnější festivaly animovaného filmu, jejichž organizaci podporuje ASIFA, patří dále festival v kanadské Ottawě (konající se od roku 1976) a v japonské Hirošimě (založen roku 1985, koná se každý druhý rok a nemá soutěžní kategorii pro celovečerní filmy).

Festivaly nabízejí filmové projekce soutěžních i nesoutěžních filmů, které se konají jak v klasických kinosálech, tak čím dál více i na netradičních místech. Annecy stejně jako Zagreb se koná v červnu, Hirošima v srpnu a Ottawa v září – letní open air kino s filmy pro nejširší veřejnost je tedy samozřejmost.

Vedle toho se během festivalů koná mnoho dalších typů akcí určených jak pro filmové profesionály, tak pro širokou veřejnost – workshopy, semináře, masterclass, výstavy, debaty, diskuze s tvůrci, prezentace (nových projektů). Na trhu animovaného filmu MIFA během Annecy se potkávají profesionálové z celého světa a napříč spektrem animace od studia Disney/Pixar po korejské studenty.

<sup>97</sup> Kristin Thompsonová – David Bordwell. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*, s. 744.

<sup>98</sup> Borivoj Dovniković-Bordo: *ZÁHŘEBSKÁ ANIMACE*. [online]. 2009 [cit. 2017-08-17]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/zahrebska-animace>.

Kromě těchto čtyř velkých světových akcí se konají desítky středně velkých festivalů zaměřených na animovaný film. Za všechny evropské jmenujme například: Anima Brussels, Stuttgart International Festival of Animated Film, Animateka Ljubljana, Anifilm, Animatou Geneve, Animest Bucharest, Balkanima, KLIK! Amsterdam, Fantosche či Monstra Lisbon.

### 6.8.2 SECAFD na festivalech animovaných filmů

Tabulka č. 4 v Přílohách jasně ukazuje význam filmových festivalů coby distribučního okruhu SECAFD. Počty diváků, kteří na festivalech jednotlivé filmy zhlédli, se pohybuje od stovek do několika tisíc v případě více než deseti festivalů.

Na několika desítkách festivalů byly uvedeny filmy *Chico & Rita*, *Tito on Ice*, *Pos eso*, *Cafard*, *La montagne magique* a *Psiconautas, los niños olvidados*. Suverénním rekordmanem v počtu festivalů je film *Rocks in My Pockets*, který byl uveden na neuvěřitelných takřka 120 filmových festivalech po celém světě.

Pokud se podíváme na evropskou návštěvnost těchto filmů, která se pohybuje v řádu jednotek tisíc diváků (vyjma *Chico & Rita*), musíme k ní připočíst právě celosvětová festivalová uvedení, čímž se dostaneme o řád výš.

Celkem 18 filmů bylo uvedeno v Annecy, 9 v Ottawě, 5 v Záhřebu a 2 v Hirošimě.

Všech 5 filmů uvedených v Záhřebu bylo uvedeno i v Annecy.

Do programu tří z hlavních festivalů – Annecy, Záhřebu i do Ottawy – byli vybráni *Psiconautas, los niños olvidados*, *Goodbye Mister Christie*, *Tito on Ice* a *La montagne magique*.

Z Ottawy i ze Záhřebu si odnesl cenu *Goodbye Mister Christie* a *La montagne magique*. V Annecy i v Záhřebu vyhrál *Couleur de peau: Miel* a v Annecy i v Ottawě byl oceněn film *Arrugas*.

### 6.8.3 SECAFD na neanimovaných festivalech

Animované filmy samozřejmě nejsou uváděny pouze na festivalech specializovaných na animaci. Pro krátkometrážní formáty jsou důležité festivaly krátkých filmů, kterých jsou na světě tisíce. Mnoho z velkých festivalů má kategorii pro celovečerní i krátké filmy, a jakkoli mohou být oficiálně v obou kategoriích filmy hrané, dokumentární i animované, tak nabourání monopolu hraného filmu se děje mnohem častěji v krátké stopáži, než v té celovečerní.

Několik z SECAFD však na prestižních neanimovaných festivalech uvedeno bylo. Na filmovém festivalu v Cannes byli uvedeni *The Prodigies* a *The Congress*, v paralelní sekci *Semaine de la Critique* snímek *Lascars*. Do sekce *Panorama* na Berlinale byl zařazen *Is the Man Who Is Tall Happy?*, na festivalu v Benátkách byl uveden *L'arte della felicità* a získal zde i zvláštní uznání. V San Sebastianu byl uveden *La montagne magique* a *Psiconautas, los niños olvidados*.

Jež Jerzy byl zařazen do soutěžní sekce festivalu v Karových Varech jako vůbec první animovaný film, následovaly jej *Rocks in My Pockets* a *La montagne magique*.

Z amerických festivalů byl v Torontu uveden *Alois Nebel*, *A Liar's Autobiography* a *Chico & Rita*. Na festivalu SXSW v Austinu byly uvedeny snímky *Jež Jerzy* a *Crulic - drumul spre dincolo*.

### 6.8.4 Ceny animovaného filmu

Nic nevystihuje pozici formátu celovečerního animovaného filmu v rámci animace a jeho obrovský rozvoj umožněný digitálními technologiemi tak, jako skutečnost, že americké ceny Oscar<sup>99</sup> jsou v kategorii krátkého animovaného filmu udělovány od roku 1932, zatímco kategorie pro animovaný celovečerní film se uděluje teprve od roku 2002!<sup>100</sup> Rozdílu/zpoždění 70 let v takovém impériu animace, jakým je USA, je skoro těžké uvěřit.

---

<sup>99</sup> Americká Akademie filmového umění a věd (The Academy of Motion Picture Arts and Sciences, zkratka AMPAS) uděluje ceny od roku 1929.

<sup>100</sup> Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 2002 | *Oscars.org*. [online]. 2015 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2002>.

Po roce 2005 ustanovilo kategorii celovečerního animovaného filmu v rámci svých národních filmových cen i několik dalších zemí:

- Velká Británie – BAFTA Award for Best Animated Film (od roku 2006)
- Indie – National Film Award for Best Animated Film (od roku 2006)
- Francie – César du meilleur film d'animation (od roku 2011)
- Japonsko – Cena japonské akademie pro animaci roku (od roku 2007)
- Africa Movie Academy Award for Best Animation (od roku 2008, přičemž ceny existují od roku 2005, ceny zahrnují filmovou produkci celého kontinentu).

Čínské národní ceny Zlatý kohout mají kategorii pro celovečerní animovaný film již od roku 1981, ale za dobu své existence nebyla tato cena v téměř polovině let udělena. Španělská Premio Goya a la mejor película de animación byla poprvé udělena v roce 1989, ovšem v 90. letech pouze čtyřikrát. Od roku 2000 je to již cena každoroční – v roce 2010 vyhrál film *Chico & Rita*, o rok později *Arrugas* a v roce 2012 nominaci neproměnil *O Apóstolo*.

Na britskou BAFTu bývají nominovány velkorozpočtové americké filmy pro dětského diváka, s jedinou výjimkou v roce 2008, kdy byly nominovány *Persepolis* a *Vals Im Bashir*. Vyhrál americký *WELL-E* (VALL-I, 2008, Andrew Stanton) z produkce Disney-Pixar. Francouzský César je udělován francouzským produkcím, ale jasně mu též dominují dětské a rodinné filmy.

V roce 2009 byla zavedena kategorie Celovečerní animovaný film Evropských filmových cen udělovaných Evropskou filmovou akademií.

Jak vidíme v následující tabulce, filmy určené pro dospělého diváka zvítězily v polovině z dosud proběhlých ročníků.



Rank	Film	Country of origin	Production year	Director	EUR admissions	Total admissions
3	The Pirates! Band of Misfits	GB INC / US	2012	Jeff Newitt, Peter Lord	6 837 855	12 825 654
4	Sammy's Adventures: The Secret Passage	BE / US	2010	Ben Stassen	5 934 815	8 397 022
16	Minuscule - La vallée des fourmis perdues	FR / BE	2013	Thomas Szabo, Hélène Giraud	2 463 212	3 474 216
19	Planet 51	ES / GB	2009	Javier Abad, Jorge Blanco	2 317 141	2 860 438
39	<b>The Illusionist</b>	<b>GB / FR</b>	<b>2009</b>	<b>Sylvain Chomet</b>	<b>673 855</b>	<b>1 027 280</b>
44	A Cat in Paris	FR / NL / CH / BE	2010	Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol	593 580	644 405
45	Jack and the Cuckoo-Clock Heart	FR / BE	2013	Stéphane Berla, Mathias Malzieu, Stéphane Berla	583 540	583 540
46	The Rabbi's Cat	FR / AT	2011	Antoine Delesvaux, Joann Sfar	539 374	553 466
52	Pinocchio	IT / LU / BE / FR	2012	Enzo D'Alò	421 445	490 156
58	<b>Chico &amp; Rita</b>	<b>ES / GB</b>	<b>2010</b>	<b>Fernando Trueba, Javier Mariscal</b>	<b>360 693</b>	<b>421 590</b>
90	Alois Nebel	CZ / DE	2011	Tomás Lunák	160 692	160 692
	<b>The Congress</b>	<b>IL / BE / DE / LU / FR / PL</b>	<b>2013</b>	<b>Ari Folman</b>	<b>125 962</b>	<b>143 657</b>
138	Wrinkles	ES	2011	Ignacio Ferreras	55 012	55 359
151	<b>The Art of Happiness</b>	<b>IT</b>	<b>2013</b>	<b>Alessandro Rak</b>	<b>41 737</b>	<b>41 737</b>
253	Jasmine	FR	2013	Alain Ughetto	3 874	3 874

Tabulka č. 7

*Filmy nominované na „European Film Award for Best Animated Feature“ udělovanou Evropskou filmovou akademií 2010–2014*

Oceněné snímky jsou zvýrazněny tučně. První sloupec znamená pozici filmu dle návštěvnosti mezi všemi evropskými animovanými filmy v daném období.

Zdroj: Evropská audiovizuální observatoř

Evropskou odpovědí na americké ceny *Annie*, které od roku 1972 uděluje hollywoodská odnož ASIFA,<sup>101</sup> budou letos v roce 2017 poprvé udělené European

<sup>101</sup> Annie Awards: *Annie Awards*. [online]. [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://annieawards.org>.

Animation Awards – *Émile*. Jedním z cílů nově vzniklých cen je mimo jiné i popularizace animace mezi širší veřejností.<sup>102</sup>

## 6.9 Dodatek – Hledisko českosti – České filmy

V letech 2009–2015 vznikly tři české celovečerní filmy pro dospělé – *Alois Nebel*, *Přežít svůj život*, *Malá z rybárny*. Tři filmy představující 10 % z celkové evropské produkce v daném období jsou velmi slušný podíl na animované tvorbě pro dospělé. Složení této české sekce zároveň dokazuje rozmanitost české animace.

Každý z filmů má jiný námět, jedná se o jiný žánr, používá jinou animační techniku. *Alois Nebel* a *Přežít svůj život* byly uvedeny na významných světových neanimovaných festivalech, zatímco *Malá z rybárny* po mimosoutěžním uvedení na Annecy na několika menších animovaných festivalech.

Společná jim je domácí česká jazyková verze, výše rozpočtu a spolufinancování evropským fondem Eurimages.

Pokračování v této výrobnosti i v dalších letech, by znamenalo udržet české celovečerní animované filmy pro dospělé mezi evropskou špičkou.

Příslibem je – kromě již zmíněné minoritní koprodukce francouzské režisérky Florence Mialhe – patrně poslední film Jana Švankmajera – *Hmyz*, který se nyní nachází v pokročilé fázi postprodukce a bude uveden příští rok. Nejvýznamnější z připravovaných českých celovečerních animovaných filmů určených pro dospělé je celovečerní animovaný debut Michaely Pavlátové – *My Sunny Maad*. Snímek vzniká v česko-francouzské koprodukci (Negativ a Sacrebleu Productions) a je adaptací románu Petry Procházkové Frišta, který vychází z jejího skutečného osobního příběhu. Příběh se odehrává v posttálíbánském Afghánistánu, kam se Češka Herra rozhodne následovat svého manžela. Pozoruhodný kromě jiného na snímku je plán vyrobit jej ve třech jazykových verzích – české, francouzské a smíšené. Poslední ze jmenovaných bude vycházet z příběhu a bude mísit češtinu, angličtinu a místní jazyk darí (afghánskou perštinu).

---

<sup>102</sup> European Animation Émile Awards: *European Animation Émile Awards*. [online]. [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://animationawards.eu>.

Tato budoucí trojice českých filmů<sup>103</sup> slibuje obdobnou pestrost jako uvedené tři snímky z let 2009–2015.

### **6.10 Dodatek – Režisérky**

Na závěr a na okraj této analýzy vybraných filmů poznamenejme, že ze 30 titulů 3 režírovala a 2 spolurežírovala žena (stejně jako 1 referenční film). Budiž to dokladem, že... je to dobré.

---

<sup>103</sup> Byť u jednoho se jedná „jen“ o minoritní koprodukcí, ale i to je důležité z hlediska konkurenceschopnosti a vyšší četnosti mezinárodních spoluprací v budoucnu.

## 7. Současná evropská animace jako celek

SECAFD jsou samozřejmě součástí evropského animačního průmyslu jako celku. Uvedme proto některá z hlavních zjištění, která přinesla studie Evropské audiovizuální observatoře.<sup>104</sup> Tento projekt byl prvním reprezentativním celoevropským výzkumem animačního průmyslu. Sami autoři výzkumu zmiňují obtíže, které museli překonávat – kromě Francie neexistují přehledové národní statistiky o jednotlivých animačních průmyslech.

Data, která studie předkládá, se týkají let 2010–2014 a jsou tedy relevantní vzhledem k analyzovaným SECAFD:

- 5 evropských zemí s největším objemem produkce animovaných filmů jsou: Francie, Španělsko, Velká Británie, Rusko a Německo.
- Francie, Španělsko a Velká Británie dohromady vyrobí více než 40 % objemu evropské animované tvorby.
- Na 6. místě dle objemu čistě národní tvorby je Česko, které by však bylo předstiženo Dánskem, pokud by se počítaly i minoritní koprodukce, kterých je v Dánsku nesrovnatelně víc (respektive v Česku nejsou takřka žádné).
- 15 % diváků v evropských kinech šlo na animovaný film.
- Pouze 20 % z nich ale zhlédlo animovaný film vyrobený v Evropě.
- V Evropě ročně vznikne v průměru 50 animovaných celovečerních filmů.
- V roce 2014 bylo v evropských kinech uvedeno 188 nových animovaných celovečerních filmů, 107 z nich bylo evropských, naprostou většinu tržeb však získalo 44 amerických snímků.

---

<sup>104</sup> Studie vznikla na objednávku Kreativní Evropa MEDIA, dílčího programu Evropské komise.

- V top 20 animovaných filmech dle celosvětové i dle pouze evropské návštěvnosti nefiguruje ani jeden neamerický snímek a všechno jsou to filmy pro děti, popřípadě snímky rodinné.
- V top 20 animovaných filmech dle celosvětové návštěvnosti mimo americkou produkci nefiguruje ani jeden titul pro dospělé.
- V top 30 evropských animovaných filmech dle návštěvnosti v evropských kinech není ani jeden film pro dospělé.

Většina těchto informací vyznívá zdánlivě v neprospěch SECAFD v absolutních číslech, kdy návštěvnost top 30 evropských animovaných filmů dle návštěvnosti v evropských kinech se pohybuje v řádech milionů, zatímco v případě SECAFD jsou to přinejlepším statisíce, většinou spíš jen desítky tisíc.

ALE: jestliže v Evropě přední příčky obsazují americké dětské či rodinné filmy, tak v opačném směru se daří prosazovat i filmům pro dospělé:

Rank	Title	Country of origin	Director	Distributor	US admissions	Year of production
1	Gnomeo and Juliet	GB INC / US	Kelly Asbury	Walt Disney Studios	11 214 220	2011
2	Arthur Christmas	GB INC / US	Sarah Smith, Barry Cook	Sony Pictures	5 026 418	2011
3	The Pirates! Band of Misfits	GB INC / US	Jeff Newitt, Peter Lord	Sony Pictures	3 235 821	2012
4	Planet 51	ES / GB	Javier Abad, Jorge Blanco	Sony Pictures	352 789	2009
5	L'illusioniste	GB / FR	Sylvain Chomet	Sony Classics	284 257	2009
6	Chico & Rita	ES / GB	Javier Mariscal, Fernando Trueba	GKids	45 771	2010
7	Une vie de chat	FR / NL / CH / BE	Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol	GKids	38 268	2010
8	Ernest & Celestine	FR / BE / LU	Stéphane Aubier, Vincent Patar	GKids	31 963	2012
9	Panique au village	BE / LU / FR	Stéphane Aubier, Vincent Patar	Zeitgeist Films	18 228	2009
10	Is the Man Who Is Tall Happy? An Animated Conv. with N Chomsky	FR	Michel Gondry	IFC Films	16 132	2013

Tabulka č. 8

*Top 10 evropských celovečerních animovaných filmů v USA v letech 2010–2014*

Zdroj: Evropská audiovizuální observatoř

*Chico & Rita* a *Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky* jsou sice dle návštěvnosti opět „o řád jinde“, než prvních pět snímků, nicméně i toto lze považovat za významný úspěch.

## 8. Výhled do budoucna – filmy pro dospělé prezentované na Cartoon Movie 2016 a 2017

Uvedme nejprve několik statistik charakterizujících poslední dva ročníky pitching/koprodukčního fóra Cartoon Movie 2016 a 2017.

### Cartoon Movie 2016<sup>105</sup>

- 750 účastníků ze 40 zemí
- 56 projektů pocházejících z 19 zemí
- 40 % projektů vzniká či je plánováno jako koprodukce
- 22 projektů bylo fázi konceptu, 21 ve stádiu developmentu, 10 ve výrobě a 3 ve formě „sneak preview“ – neoficiální „náhledové“ projekce hotového filmu před veřejným uvedením
- průměrný rozpočet filmu byl 6,5 milionu eur
- *32 % projektů bylo určeno pro dospívající a dospělé publikum*

### Cartoon Movie 2017<sup>106</sup>

- 850 účastníků ze 41 zemí
- 55 projektů pocházejících z 23 zemí
- 54 % projektů vzniká či je plánováno jako koprodukce
- 17 projektů bylo fázi konceptu, 26 ve stádiu developmentu, 9 ve výrobě a 3 ve formě „sneak preview“ – neoficiální „náhledové“ projekce hotového filmu před veřejným uvedením
- rozpočty projektů se pohybovaly od 3 do 13 milionů eur
- *33 % projektů bylo určeno pro dospívající a dospělé publikum*

Cílová skupina dospívajících a dospělých u třetiny prezentovaných projektů představuje velmi významný nárůst oproti minulosti.

---

<sup>105</sup> CARTOON: *Cartoon Movie 2017 – Archives – Cartoon Movie 2016*. [online]. 2013 [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: <http://cartoon-media.com/cartoon-movie-event/cartoon-movie-2017/archives-6/cartoon-movie-2016-1/projects-2016.htm>.

<sup>106</sup> Editorial team. *Cartoon Movie 2017 at a glance*. In: *Animationweek* [online]. 21st March 2017 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://animationweek.uk/cartoon-movie-2017-at-a-glance>.

Mezi nejzajímavější projekty pro dospělé patřily<sup>107</sup>:

*Heart of Darkness* (Srdce temnoty, Rogério Nunes)

Adaptace stejnojmenného románu Josepha Conrada, jejíž děj se však neodehrává v Africe, ale v Brazílii. Francouzsko-brazilská koprodukce, 2D CGI animační technika.

*Loving Vincent* (S láskou Vincent, 2017, Dorota Kobiela, Hugh Welchman)

První kompletně animovaný malovaný – olejomalba – (nikoli kreslený) film zkoumající smrt malíře Vincenta Van Gogha. Snímek používal rotoskopii a stál 5,5 milionu eur. Polsko-britská koprodukce. Film měl premiéru v Annecy 2017, kde byl oceněn cenou diváků. Má celosvětovou distribuci, včetně americké.

*Another Day of Life* (Ještě den života, Raúl de la Fuente a Damian Nenow)

Film založený na stejnojmenném románu polského reportéra Ryszarda Kapuścińskiego popisujícího jeho několika měsíční zkušenost ze začátku občanské války v Angole v polovině 70. let 20. století. Polsko-maďarsko-německo-španělsko-belgická koprodukce. Technika 3D CGI.

*Canaan* (Kanaán, Jan Bultheel)

Nový projekt režiséra filmu *Cafard*. „Vlámský western, ve kterém zvítězí indiáni.“ Příběh mladé řádové sestry emigrující v první polovině 19. století do Ameriky.<sup>108</sup> Plánovaná belgicko-francouzská koprodukce, možná Kanada. Technika 3D CGI.

*Domenica* (Ugo Bienvenu a Kevin Manach)

Na základě skutečného příběhu Domenicy Guillaume a jejich obou záhadně zesnulých manželů. Technika 2D CGI. Francouzská produkce.

*Funan, The Nwe People* (Denis Do)

Částečně autobiografický příběh mladé ženy a jejího ztraceného syna odehrávající se v Kambodži během vlády Rudých Khmérů. Projekt byl v roce 2013 prezentován i na MIFA Pitches, nyní je ve výrobě. Francouzsko-lucembursko-belgická koprodukce. Technika 2D CGI.

---

<sup>107</sup> Mnohé projekty byly prezentovány v obou letech v rozdílných fázích vzniku – například *Canaan* Jana Bultheela v roce 2016 jako koncept a o rok později ve stádiu developmentu.

<sup>108</sup> Emilio Mayorga. Annecy: Flanders' Jan Bultheel, Arielle Sleutel Prep 'Canaan'. In: *Variety* [online]. June 16, 2016 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://variety.com/2016/film/festivals/cafard-tondo-films-jan-bultheel-arielle-sleutel-1201797663>.



*I Lost my Body* (Jérémy Clapin)

Absurdní snímek, jehož hlavním hrdinou je amputovaná ruka jménem Rosalie, která se snaží dostat zpět ke svému majiteli, marockému přistěhovalci Naoufelovi. Francouzská produkce, projekt nyní ve výrobě. Mix technik – 2D a 3D CGI a hraná akce.

*Little Bastards* (Manuel Sicilita)

Komedie v rané fázi koncept internátní školy, jejímiž žáky je šest nejhorších světových diktátorů od Hitler a Stalina po Franco a Castra. Španělská produkce, 2D a 3D CGI.

*Mind My Gap* (Rosto)

Z komiksu vycházející thriller o dvojici televizních „bavičů“, kteří se jednoho dne začnou ptát, co se děje mimo televizní studio. Nizozemsko-francouzská koprodukce, 2D a 3D CGI technika.

*Mutafukaz* (Guillaume Renard a Shojiro Nishimi)

Adaptace stejnojmenné série komiksů, který vycházela v letech 2008–2015 a stala se ve Francii nesmírně populární. Snímek měl premiéru v Annecy 2017. Francouzsko-japonská koprodukce. 2D CGI.

*Nayola* (José Miguel Ribeiro a Jorge António)

Příběh tří generace žen zasažených občanskou válkou v Angole. Portugalsko-belgicko-angolská koprodukce, 2D CGI a hraná akce.

*Night of the Trampies* (Mike Mort)

Stop motion loutkový snímek o policistovi Chucku Steelovi a lovcu upírů Abrahamu Van Rentalovi, které dá dohromady společný úkol dopadnou upíry-specialisty, kteří útočí pouze na opilé občany. Britská produkce.

*The Khmer Smile* (Fabrice Beau)

Příběh Francouzi adoptovaného Fabrica, který odjíždí hledat své kořeny do Kambodži. Francouzská produkce, kreslená animace.

*The Siren* (Sepideh Farsi)

Příběh dospívajícího Omida ze začátku iránsko-irácké války na počátku 80. let 20. století. Francouzsko-belgická koprodukce.

*The Fantastic Voyage of Marona* (Anca Damian)

Nový projekt režisérky filmů *Crulic* a *La montagne magique*, v návaznosti na tyto má být Marona završením z trilogie věnované hrdinství. Příběh vzpomínek psa na všechny jeho pány. Francouzsko-rumunská koprodukce. Mix technik.

*The Faun* (Augusto Zanollo)

Stop motion loutkový snímek odehrávající se během první světové války. Příběh bratra hledající v Paříži svoji ztracenou sestru – baletku. Francouzsko-rumunsko-kanadská koprodukce.

*Awakeing Beauty* (Manuel H. Martin)

Příběh ženy zneužívané manželem, která vezme spravedlnost do svých vlastních rukou. Španělská produkce, 2D CGI.

*Buñuel in the Labyrinth of the Turtles* (Salvador Simó)

Příběh vzniku Buñuelova filmu *Země bez chleba* (1932) a jeho následného cenzurního zákazu. Snímek vzniká na základě stejnojmenného komiksu. Španělská produkce (včetně Manuela Cristobala – producenta Arrugas), 2D CGI.

*The Red Jungle* (Juan Lozano a Zoltan Horvath)

Film na základě skutečného životního příběhu Raúla Reyese, jednoho z vůdců guerillových Revolučních ozbrojených sil Kolumbie, kterého v roce 2008 zabila CIA a kolumbijská armáda. Francouzsko-švýcarská koprodukce, 2D a 3D CGI.

*Tangles* (Leah Nelson)

Příběh Sarah, která se pokouší vyrovnat s diagnózou Alzheimerovy choroby své matky. Na základě komiksu. Britsko-kanadská koprodukce, 2D CGI.

*Two Caravans*

Adaptace úspěšného románu Mariny Lewycké o dvou sběračích jahod v Kentu, kteří se do sebe zamilují. Britská produkce, 3D CGI.

### *Unicorn Wars* (Alberto Vazquez)

Příběh o medvědích bratrech Célestinovi a Bouboulovi ve víru odvěké války mezi medvědy a jednorožci. Na základě režisérova předchozí úspěšného krátkého filmu *Sangre de Unicornio*. Španělsko-francouzská koprodukce, 2D CGI.

### *My Sunny Maad* (Michaela Pavlátová)

Jak bylo uvedeno v podkapitole 6.9 o českých filmech, připravuje režisérka Michaela Pavlátová celovečerní adaptaci knížky *Frišta* spisovatelky Petry Procházkové.

Francouzským koproducentem projektu je společnost Sacrebleu. Ta od svého založení v roce 1999 produkovala takřka sto krátkých filmů, ale jejich prvním celovečerním snímkem byla až *Tout en haut du monde* (Až na severní pól, 2015, Rémi Chayé). Kromě *My Sunny Maad* Sacrebleu koprodukuje též *The Fantastic Voyage of Marona Ancy Damian*.<sup>109</sup>

Marc Vandeweyer, generální ředitel CARTOON v rozhovoru po Cartoon Movie 2017 zdůraznil, že evropská animace je dobrém stavu, ale je třeba výrazně posílit filmovou publicitu a marketing. Vznikají originální a kreativní filmy, ale širší veřejnost o nich neví. Je na producentech a novinářích, aby o animaci více informovali<sup>110</sup>

Z uvedených charakteristik připravovaných evropských celovečerních filmů vyplývá, že nejčastějším námětem jsou skutečně historické události z celého světa. Připravované celovečerní projekty zpracovávají témata jako občanská válka v Angole, Kambodža za vlády Rudých Khmerů, post-talibánský Afganistán, iránsko-irácké válka či guerillová válka v Kolumbii. Druhá námětová tendence je transmediální, kdy filmy vznikají na základě jiného uměleckého díla. V naprosté většině případů to je komiks, někdy to bývá kniha. Koprodukce je významným nástrojem financování budoucích evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé, přičemž spolu s mimoevropskými náměty se do budoucna otevírá otázka a příležitost koprodukce s mimoevropskými zeměmi. Z animačních technik převládá 2D CGI, popřípadě mix 2D a 3D CGI, někdy doplněný o dalšími technikami včetně hrané akce.

---

<sup>109</sup> Fabien Lemercier. Ron Dyens • Producer. In: *Cineuropa* [online]. 06/03/2017 [cit. 2017-08-22].

Dostupné z: <http://cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=en&did=324828>.

<sup>110</sup> Claire La Combe. Marc Vandeweyer • General director, Cartoon. In: *Cineuropa* [online]. 13/03/2017 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=en&did=325301>.

## Závěr

Celovečerní animovaný film je po všech stránkách nesmírně náročné audiovizuální dílo, které klade vysoké nároky na čas, finance i práci celého realizačního týmu.

Animace určená dospělému divákovi existovala od počátku kinematografie, měla však dlouhou dobu krátkometrážní formát a teprve od 70. let 20. století vznikají častěji i celovečerní animované snímky pro dospělé.

Nástup počítačové animace od počátku 80. let měl své celovečerní vyvrcholení v roce 1995 uvedením filmu *Toy Story*, prvního čistě počítačem vytvořeného celovečerního snímku. Digitální revoluce v animaci začínala díly určenými pro dětského diváka, ale masivní rozšíření počítačových technologií za posledních 20 let umožnilo nebývalou diverzifikaci animované produkce. V evropském kontextu jsme v uplynulých 10 letech zaznamenali nárůst celovečerních animovaných děl cílených na dospělé. Významný iniciační podíl na tom měl úspěch snímků *Persepolis* a *Vals Im Bashir*. Dokladem této tendence je i to, že třetina snímků prezentovaných na pitching/koprodukčním fóru Cartoon Movie v letech 2016 a 2017 uváděla jako svoji cílovou skupinu dospívající a dospělé diváky.

Na základě stanovených a popsanych kritérií jsme vybrali soubor 30 současných evropských celovečerních animovaných filmů z let 2009–2015 určených pro dospělého diváka. Tyto snímky jsme analyzovali z několika následujících hledisek.

Mezi náměty dominují dvě tendence. Zaprvé jsou to skutečné historické události. Jestliže u filmů z let 2009–2015 to byly zejména příběhy evropské, v připravovaných filmech jsou to daleko častěji náměty odehrávající se mimo Evropu. Druhou tendencí je transmediální povaha filmů, které vznikají na základě předchozích uměleckých děl. Těmito díly jsou v naprosté většině komiksy, ale někdy je to i kniha, krátký film či televizní série. Tato druhá tendence tvůrcům kromě jiného umožňuje oslovovat již existující cílovou skupinu příznivců preexistentního díla.

Z hlediska žánru převažuje vícežánrovost, kdy snímek nejvíc vystihuje označit jej kategoriemi několika žánrů. Mezi nejčastější patří komedie a varianty dokumentu i

dramatu. U připravovaných projektů je někdy obtížné rozlišit, zda svoji předlohu skutečných událostí zpracují formou dokumentární či více dramatickou.

V oblasti animačních technik převládá jejich kombinace. U snímků z let 2009–2015 je to nejčastěji kombinace animace s hranou akcí, následuje spojení 2D a 3D CGI. V připravovaných filmech vidíme nárůst 2D CGI s výrazným autorským rukopisem.

Rozpočty evropských celovečerních animovaných filmů pro dospělé se pohybují v jednotkách milionů eur, což producentům umožňuje podstoupit vyšší riziko, úměrně tržbám, které očekávají. Pro vzniklé i připravované snímky je klíčové vícezdrojové financování a veřejná podpora jednotlivých státních filmových fondů. Na celoevropské úrovni jsou důležitým zdrojem financí program Kreativní Evropa MEDIA a Eurimages. Nástrojem financování více než poloviny hotových i plánovaných filmů jsou koprodukce, které kromě spojení vlastních finančních prostředků koproducentů umožňují žádat o veřejné zdroje v jednotlivých zemích a na základě koprodukčního statutu dosáhnout i na evropské fondy. Současně koprodukce významně zvyšují šance, že film bude uveden ve více teritoriích.

Pro realizaci vícezdrojového financování je nutné o projektu od jeho počátku informovat a hledat pro něj vhodné partnery (od koproducentů po sales agenty). Pro celovečerní animované filmy se v Evropě konají dvě zásadní akce: pitching/koprodukční fórum Cartoon Movie a mezinárodní trh animovaného filmu MIFA odehrávající se během festivalu v Annecy.

Kromě klasického uvedení v kinech je pro analyzované filmy klíčová jejich distribuce skrze filmový festivalový okruh. Většina snímků byla uvedena na jednom či více ze čtyř hlavních festivalů animovaného filmu – Annecy, Záhřeb, Ottawa a Hirošima. Stále více snímkům se také daří pronikat i na prestižní neanimované festivaly.

Takřka třetina filmů byla uvedena v kinodistribuci v USA, přičemž dva snímky se dostaly do TOP 10 všech evropských celovečerních animovaných filmů v USA dle návštěvnosti v uvedeném období.

Důkazem rozvoje animačního průmyslu je vznik ocenění animovaného filmu. Po vzniku kategorie pro celovečerní animovaný film amerických Oscarů v roce 2002 následovalo zavedení této kategorie v rámci několika evropských národních

filmových cen. Od roku 2009 mají celovečerní animovanou kategorii i Evropské filmové ceny a letos se poprvé budou udělovat ceny Émile, obdoba amerických Annie.

České celovečerní animované filmy pro dospělé vznikly v letech 2009–2015 celkem tři. Jejich žánrová pestrost i rozpětí animačních technik dokazují rozmanitost české animace. Potěšující je, že obdobně rozličné tři nové české celovečerní animované projekty pro dospělé jsou v různém stádiu příprav či vzniku.

V počtu zahraničních teritorií ani tržeb v USA se žádnému z analyzovaných filmů nepodařilo dosáhnout nebo předčít snímky *Persepolis* a *Vals Im Bashir*. Na základě všech uvedených charakteristik současné evropské celovečerní animace pro dospělé se tak ale nevyhnutelně stane. Mým osobním odhadem je, že během následujících pěti let.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Monografie

BECK, Jerry. *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*. London: Flame Tree Publishing, 2004. 384 s.

BECKERMAN, Howard. *Animation: The Whole Story*. New York: Allworth Press, 2003. 336 s.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Translated by Anna Taraboletti-Segre. Reprinted 1996. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1994. 540 s.

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume I: Foundations - The Golden Age*. Boca Raton: CRC Press, 2016. 226 s.

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*. Boca Raton: CRC Press, 2016. 464 s.

BENDAZZI, Giannalberto. *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Boca Raton: CRC Press, 2016. 416 s.

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. 159 s.

DUTKA, Edgar. *Scenáristika animovaného filmu / Minimum z historie české animace*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra animované tvorby, 2004. 137 s.

GRANT, John. *Masters of Animation*. New York: Watson-Guption, 2001. 208 s.

HORN, Maurice. *The world encyclopedia of cartoons, Volume 2*. Philadelphia: Chelsea House, 1999, 945 s.

JIMÉNEZ PUMARES, Marta et al. *Mapping the Animation Industry in Europe*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory (Council of Europe), 2015. 161 s.

JIMÉNEZ PUMARES, Marta et al. *Focus on Animation*. Strasbourg: European Audiovisual Observatory (Council of Europe), 2015. 64 s.

MALTIN, Leonard. *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New York: New American Library, 1987. 485 s.

THOMPSONOVÁ, Kristin – BORDWELL, David. *Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie*. Praha: AMU a Nakladatelství Lidové noviny, 2007, s. 224.

TOUŠEK, Marek et al. *Mapování oboru animované tvorby v České republice*. Praha: Kancelář Kreativní Evropa - MEDIA ve spolupráci s Asociací animovaného filmu, 2017. 67 s.

### **Články ve sbornících**

GUNNING, Tom. „Estetika úžasu. Raný film a (ne)důvěřivý divák.“ In: Petr Szczepanik (ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Herrmann & synové, 2004. 528 s.

KLIMEŠ, Ivan. Děti v brlohu: Boj proti kinematografům - bojem o dítě! In: Petra Hanáková – Libuše Heczková – Eva Kalivodová (eds.). *V bludném kruhu. Mateřství a vychovatelství jako paradoxy modernity*. Praha: SLON, 2007, s. 193-236.

### **Akademické práce**

PŘÍKASKÁ, Barbora. *Trendy výroby animovaného filmu*. Diplomová práce. Praha: Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, 2012.

### **Články v elektronických seriálových publikacích**

BALVÍNOVÁ, Malvína. Situace současné české celovečerní animace In: *Filmový přehled* [online]. 2.6.2016 [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/situace-soucasne-ceske-celovecerni-animace>.

BURROWS, Elaine. Animation. In: *BFI Screenonline* [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/445505/index.html>.

CANDYCE, Robyn. Signe Baumann – Rocks in My Pockets. In: *Moviehole* [online]. Sep 9, 2014 [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: <http://moviehole.net/201479754signe-baumann-rocks-in-my-pockets>.

CLEMENT, Nick. GKids' Founder Eric Beckman Champions Independent Voices in Animation. In: *Variety* [online]. June 8, 2017 [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://variety.com/2017/film/spotlight/eric-beckman-gkids-the-breadwinner-secret-of-kells-annecy-1202456408>.



HOPEWELL, John. Cortizo lines up 3-D 'O Apostolo'. In: *Variety* [online]. July 30, 2009 [cit. 2017-08-14]. Dostupné z: <http://variety.com/2009/biz/news/cortizo-lines-up-3-d-o-apostolo-1118006681>.

HOPEWELL, John. France's Soumache draws talent. In: *Variety* [online]. August 29, 2008 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://variety.com/2008/scene/markets-festivals/france-s-soumache-draws-talent-1117991367>.

KUČERA, Jakub. Filmový žánr. In: *Cinepur* [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=942>.

LA COMBE, Claire. Marc Vandeweyer • General director, Cartoon. In: *Cineuropa* [online]. 13/03/2017 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=en&did=325301>.

LEMERCIER, Fabien. Ron Dyens • Producer. In: *Cineuropa* [online]. 06/03/2017 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://cineuropa.org/it.aspx?t=interview&l=en&did=324828>.

MAYORGA, Emilio. Annecy: Flanders' Jan Bultheel, Arielle Sleutel Prep 'Canaan'. In: *Variety* [online]. June 16, 2016 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://variety.com/2016/film/festivals/cafard-tondo-films-jan-bultheel-arielle-sleutel-1201797663>.

PÈRE, Olivier. ARTE France Cinéma coproduit La Traversée, le premier long métrage d'animation de Florence Mialhe. In: *ARTE* [online]. 10. janvier 2017 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://www.arte.tv/sites/olivierpere/2017/01/10/arte-france-cinema-coproduit-traversee-premier-long-metrage-danimation-de-florence-mialhe>.

SILVERSTEIN, Melissa. Signe Baumann Boldly Animates Family Depression in 'Rocks in My Pockets'. In: *IndieWire* [online]. Sep 3, 2014 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.indiewire.com/2014/09/signe-baumann-boldly-animates-family-depression-in-rocks-in-my-pockets-205994>.

TAYLOR, Drew. TIFF Review: 'A Liar's Autobiography' Is An Imaginative But Not Wholly Satisfying Biopic Of Monty Python's Graham Chapman. In: *IndieWire* [online]. Sep 8, 2012 [cit. 2017-08-25]. Dostupné z: <http://www.indiewire.com/2012/09/tiff-review-a-liars-autobiography-is-an-imaginative-but-not-wholly-satisfying-biopic-of-monty-pythons-graham-chapman-106322>.

## **Webové stránky**

Academy of Motion Picture Arts and Sciences: 2002 | *Oscars.org*. [online]. 2015 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2002>.

Annie Awards: *Annie Awards*. [online]. [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://annieawards.org>.

ASIFA: *Statutes* [online]. [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://www.asifa.net/who-we-are/statutes>.

BBFC: BBFC Clasification Guidelines 2014. [online]. 2017 [cit. 2017-08-19]. Dostupné z: <http://www.bbfc.co.uk/what-classification/guidelines>.

Borivoj Dovniković-Bordo: *ZÁHŘEBSKÁ ANIMACE*. [online]. 2009 [cit. 2017-08-17]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/zahrebska-animace>.

CARTOON: *Cartoon Movie 2017*. [online]. 2013 [cit. 2017-08-27]. Dostupné z: <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-movie-event/cartoon-movie-2017.htm>.

CARTOON: *Cartoon Movie 2017 – Archives – Cartoon Movie 2016*. [online]. 2013 [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: <http://cartoon-media.com/cartoon-movie-event/cartoon-movie-2017/archives-6/cartoon-movie-2016-1/projects-2016.htm>.

CITIA: *Mifa Pitches*. [online]. [cit. 2017-08-26]. Dostupné z: <https://www.annecy.org/mifa/mifa-pitches>.

CNC: *activité de la commission de classification*. [online]. 2017 [cit. 2017-08-18]. Dostupné z: <http://www.cnc.fr/web/fr/activite-de-la-commission-de-classification>.

Council of Europe: *EURIMAGES - European Cinema Support Fund*. [online]. 2014 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: [http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/About/default\\_en.asp](http://www.coe.int/t/dg4/eurimages/About/default_en.asp).

Editorial team. *Cartoon Movie 2017 at a glance*. In: *Animationweek* [online]. 21st March 2017 [cit. 2017-08-12]. Dostupné z: <http://animationweek.uk/cartoon-movie-2017-at-a-glance>.

European Animation Émile Awards: *European Animation Émile Awards*. [online]. [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://animationawards.eu>.

Giannalberto Bendazzi. *Defining Animation - A Proposal*. [online]. 2004 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: <http://www.giannalbertobendazzi.com/en/pubblicazioni/essays>.

Centre Culturel Les Grignoux: *Le Roi et l'Oiseau*. [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://grignoux.be/dossiers-pedagogiques-188>.

Motion Picture Association of America: *Film ratings*. [online]. 2017 [cit. 2017-08-20]. Dostupné z: <http://www.mpa.org/film-ratings>.

Nacionālais Kino centrs: *Atbalstīto projektu datu bāze*. [online] [cit. 2017-08-15]. Dostupné z: [http://nkc.gov.lv/fakti-un-skaitli/nkc-atbalsta-sanemeji-no-datu-bazes/?q\[post\\_title\]=Akme%C5%86i+man%C4%81s+kabat%C4%81s&q\[study\]=-1&q\[director\]=-1&q\[type\]=-1&q\[support\]=-1&q\[year\]=-1](http://nkc.gov.lv/fakti-un-skaitli/nkc-atbalsta-sanemeji-no-datu-bazes/?q[post_title]=Akme%C5%86i+man%C4%81s+kabat%C4%81s&q[study]=-1&q[director]=-1&q[type]=-1&q[support]=-1&q[year]=-1).

Phil Mulloy: *Phil Mulloy*. [online]. [cit. 2017-08-19]. Dostupné z: <https://www.philmulloy.tv>.

Signe Baumanė: *About*. [online]. 2016 [cit. 2017-08-14]. Dostupné z: <http://www.signebaumane.com/about>.

Toon Boom Animation: *Glossary* [online]. 2017 [cit. 2017-08-22]. Dostupné z: [https://docs.toonboom.com/help/glossary/Content/GLOSS/EN/001\\_H1\\_Glossary.htm](https://docs.toonboom.com/help/glossary/Content/GLOSS/EN/001_H1_Glossary.htm)

Unie filmových distributorů: *TOP 50 filmů za r. 2011*. [online]. 26.01.2012 [cit. 2017-08-16]. Dostupné z: <http://www.ufd.cz/clanky/top-50-filmu-za-r-2011>.

*Un rêve solaire* [online]. [cit. 2017-08-18]. Dostupné z: <http://www.unrevesolaire.fr/#dossier>.

Zagreb Film: *Zagreb Film | House of Croatian Animation*. [online]. [cit. 2017-08-10]. Dostupné z: <http://zagrefilm.hr/en>.

## **Databáze**

IMDb, [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

LUMIERE, [www.lumiere.obs.coe.int](http://www.lumiere.obs.coe.int)

Box Office Mojo, [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com)

The Numbers, [www.the-numbers.com](http://www.the-numbers.com)

Animation Europe, [www.animationeurope.com](http://www.animationeurope.com)

Rotten Tomatoes, [www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com)

The Big Cartoon Database, [www.bcdb.com](http://www.bcdb.com)

The Official Academy Awards Database, [awardsdatabase.oscars.org](http://awardsdatabase.oscars.org)

## **Webové stránky obecně za účelem získání údajů pro Přílohy**

[www.cartoonbrew.com](http://www.cartoonbrew.com)

[www.lefilmfrancais.com](http://www.lefilmfrancais.com)

[www.screendaily.com](http://www.screendaily.com)

[www.hollywoodreporter.com](http://www.hollywoodreporter.com)

[www.variety.com](http://www.variety.com)

[www.cineuropa.org](http://www.cineuropa.org)

[www.studiodaily.com](http://www.studiodaily.com)

<http://www.allocine.fr>

<http://en.unifrance.org>

<http://www.cnc.fr/web/fr/rechercher-une-oeuvre>

[https://icaa.mecd.es/Datos\\_tecnicos\\_Peliculas.aspx](https://icaa.mecd.es/Datos_tecnicos_Peliculas.aspx)

Název původní	Název anglický	Název český	Režie	Rok výroby	Země	Délka (min)	Žánr	Podle komiksu	Technika	Jazyk
<i>Persepolis</i>	<i>Persepolis</i>	<i>Persepolis</i>	<i>Marjane Satrapi (IR), Vincent Paronnaud (FR)</i>	2007	Francie, USA	95	Biografie	ANO	Kreslená animace	FR verze / ENG verze
<i>Vals Im Bashir</i>	<i>Waltz with Bashir</i>	<i>Valčík s Baširem</i>	<i>Ari Folman (IL)</i>	2008	Izrael, Francie, Německo, USA, Finsko, Švýcarsko, Belgie, Rakousko	90	Biografie	NE	2D CGI-cut out + hraná akce	Mix
<i>Metropia</i>	<i>Metropia</i>	<i>Metropie</i>	Tarik Saleh (SE)	2009	Švédsko, Dánsko, Norsko, Finsko	86	Thriller / sci-fi	NE	Fotky a 2D CGI-cut out	ENG
<i>Lascars</i>	<i>Round Da Way</i>	X	Emmanuel Klotz (FR), Albert Pereira-Lazaro (FR)	2009	Francie, Německo	96	Komedie	ANO	2D CGI	FR
<i>Chico &amp; Rita</i>	<i>Chico and Rita</i>	<i>Chico a Rita</i>	Tono Errando (ES), Javier Mariscal (ES), Fernando Trueba (ES)	2010	Španělsko, VB	94	Biografie / drama	NE	Rotoskopie a 2D CGI	ENG, ES
<i>Goodbye Mister Christie</i>	<i>Goodbye Mister Christie</i>	<i>Sbohem, pane Christie</i>	Phil Mulloy (GB)	2010	Velká Británie	77	Experimentální	NE	2D CGI	ENG
<i>Přežít svůj život</i>	<i>Surviving Life (Theory and Practice)</i>	<i>Přežít svůj život</i>	Jan Švankmajer (CZ)	2010	Česko, Německo, Japonsko	105	Komedie	NE	Ploška + hraná akce	CZ
<i>The Prodigies</i>	<i>The Prodigies</i>	X	Antoine Charreyron (FR)	2010	Francie, Belgie, Lucembursko	97	Sci-fi	NE - kniha	Motion capture, 2D a 3D CGI	Mix
<i>Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie</i>	<i>Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie</i>	X	Martyn Pick (GB)	2010	Velká Británie	76	Sci-fi / thriller	NE - dle hry	3D CGI	ENG
<i>Alois Nebel</i>	<i>Alois Nebel</i>	<i>Alois Nebel</i>	Tomáš Luňák (CZ)	2011	Česko, Německo	80	Drama	ANO	Rotoskopie	CZ
<i>Arrugas</i>	<i>Wrinkles</i>	<i>Vrásky</i>	Ignacio Ferreras (ES)	2011	Španělsko	89	Sci-fi / drama	ANO	2D CGI	ES
<i>Crulic - drumul spre dincolo</i>	<i>Crulic - The Path to Beyond</i>	<i>Crulic - cesta na onen svět</i>	Anca Damian (RO)	2011	Rumunsko, Polsko	73	Biografie / dokument	NE	Mix	RO
<i>Dead but not Buried</i>	<i>Dead but not Buried</i>	<i>Mrtvý, ale nepohřbený</i>	Phil Mulloy (GB)	2011	Velká Británie	80	Experimentální	NE	2D CGI	ENG
<i>Jež Jerzy</i>	<i>George the Hedgehog</i>	<i>Ježek Jiří</i>	Tomasz Leśniak (PL), Jakub Tarkowski (PL), Wojtek Wawszczyk (PL)	2011	Polsko	80	Komedie	ANO	2D CGI-cut out	PL
<i>A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman</i>	<i>A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman</i>	<i>Autobiografie jednoho lháře: nepravdivý příběh Grahama Chapmana</i>	Bill Jones (GB), Jeff Simpson (GB), Ben Timlett (GB)	2012	Velká Británie	85	Biografie / komedie	NE - kniha	2D a 3D CGI	ENG
<i>Couleur de peau: Miel</i>	<i>Approved for Adoption</i>	<i>Barva pleti: medová</i>	Laurent Boileau (FR), Jun Jung-sik (KR a BE)	2012	Belgie, Francie, Švýcarsko, Jižní Korea	75	Biografie / dokument	ANO	2D a 3D CGI + hraná akce	FR a KR
<i>O Apóstolo</i>	<i>The Apostle</i>	X	Fernando Cortizo (ES)	2012	Španělsko	84	Fantasy / horor	NE	Stop motion-loutka + 3D CGI	ES
<i>Tito on Ice</i>	<i>Tito on Ice</i>	<i>Tito na ledě</i>	Helena Ahonen (SE), Max Andersson (SE)	2012	Švédsko, Německo	76	Experimentální / dokument / komedie	ANO	Stop motion + hraná akce	Mix
<i>The Congress</i>	<i>The Congress</i>	<i>Futurologický kongres</i>	Ari Folman (IL)	2013	Izrael, Německo, Polsko, Lucembursko, Francie, Belgie	122	Sci-fi	NE - kniha	2D CGI + hraná akce	ENG
<i>Extraordinary Tales</i>	<i>Extraordinary Tales</i>	<i>Podivuhodné příběhy</i>	Raul Garcia (ES)	2013	Belgie, Španělsko, USA, Lucembursko	73	Horor / antologie	NE - kniha	2D a 3D CGI	ENG

Název původní	Název anglický	Název český	Režie	Rok výroby	Země	Délka (min)	Žánr	Podle komiksu	Technika	Jazyk
<b>Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Converstiaon with Noam Chomsky</b>	Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Converstiaon with Noam Chomsky	Je muž, který je vysoký, šťastný?	Michel Gondry (FR)	2013	Francie	89	Dokument	NE	Kreslená animace + hraná akce	ENG
<b>L'arte della felicità</b>	The Art of Happiness	X	Alessandro Rak (IT)	2013	Itálie	82	Drama	NE	2D a 3D CGI	IT
<b>The Pain and the Pity</b>	The Pain and The Pity	Bolest a lítost	Phil Mulloy (GB)	2013	Velká Británie	76	Experimentální		2D CGI	ENG
<b>Last Hijack</b>	Last Hijack	X	Tommy Pallotta (US), Femke Wolting (NL)	2014	Nizozemsko, Irsko, Německo, Belgie	83	Biografie / dokument	NE	Mix + hraná akce	Somali, ENG
<b>Manieggs: Revenge of the Hard Egg</b>	Manieggs: Revenge of the Hard Egg	X	Zoltán Miklósy (HU)	2014	Maďarsko	90	Komedie	NE	3D CGI	ENG
<b>Pos eso</b>	Possessed	Posedlý	Samuel Ortí Martí (ES)	2014	Španělsko	79	Horor / komedie	NE	Claymation	ES
<b>Rocks in My Pockets</b>	Rocks in My Pockets	Šutry v kapsách	Signe Baumann (LV)	2014	USA, Lotyšsko	88	Biografie / komedie	NE	Kreslená animace + stop motion	ENG - LV (verze)
<b>Cafard</b>	Cafard	Cafard	Jan Bultheel (BE)	2015	Belgie, Francie, Nizozemsko	86	Drama historické	NE - obráceně	Motion capture + CGI	Mix
<b>La montagne magique</b>	The Magic Mountain	Kouzelný vrch	Anca Damian (RO)	2015	Rumunsko, Polsko, Francie	85	Biografie / doku drama	NE	Mix	FR - ENG - PL (verze)
<b>Malá z rybárny</b>	Little from the Fish Shop	Malá z rybárny	Jan Balej (CZ)	2015	Česko, Slovensko, Německo	72	Pohádka	NE - kniha	Stop motion-loutka + CGI	CZ
<b>Psiconautas, los niños olvidados</b>	Psychonauts, the Forgotten Children	X	Alberto Vázquez (ES), Pedro Rivero (ES)	2015	Španělsko, Francie	75	Horor / drama	ANO	2D CGI	ES
<b>Un rêve solaire</b>	A Solar Dream	X	Patrick Bokanowski (FR)	2015	Francie	63	Experimentální	NE	Mix	Bez dialogu

Název původní	MPAA (USA)	BBFC (GB)	CNC (FR)	AFCA (FR)	Národní klasifikace
<b>Persepolis</b>	PG-13	12/12A	U	10 +	U (FR)
<b>Vals Im Bashir</b>	R	18	U	U	U (FR), 16+ (IL)
<b>Metropia</b>	X	15	X	X	11 + (SWE)
<b>Lascars</b>	X	X	U	16+	U (FR)
<b>Chico &amp; Rita</b>	NR	15	U	X	APTA - všichni (ES)
<b>Goodbye Mister Christie</b>	X	X	X	X	X
<b>Přežít svůj život</b>	X	X	X	X	od 12 let (CZ)
<b>The Prodigies</b>	X	X	12	12+	12 (FR)
<b>Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie</b>	R	15	X	X	15
<b>Alois Nebel</b>	X	15	U	X	přístupný (CZ)
<b>Arrugas</b>	NR	15	U	X	APTA - všichni (SP)
<b>Crulic - drumul spre dincolo</b>	X	X	U s výstrahou	X	12+ (RO)
<b>Dead but not Buried</b>	X	X	X	X	X
<b>Jež Jerzy</b>	X	X	X	X	v PL není rating
<b>A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman</b>	R	15	X	X	15 (GB)
<b>Couleur de peau: Miel</b>	NR	X	U	Dospělí	U (FR)

Název původní	MPAA (USA)	BBFC (GB)	CNC (FR)	AFCA (FR)	Národní klasifikace
O Apóstolo	X	X	X	X	7 + (ES)
Tito on Ice	X	X	X	X	X
The Congress	NR	15	U	X	U (FR), 16+ (IL)
Extraordinary Tales	NR	X	X	X	X
Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky	NR	X	U	Dospělí	U (FR)
L'arte della felicità	X	X	X	X	T - všichni (IT)
The Pain and the Pity	X	X	X	X	X
Last Hijack	X	X	X	X	12+ (NL)
Manieggs: Revenge of the Hard Egg	X	X	X	X	18+ (HU)
Pos eso	X	X	X	X	16+ (ES)
Rocks in My Pockets	NR	X	X	Dospělí	X
Cafard	X	X	U	Dospělí	12+ (NL)
La montagne magique	X	X	U	14 +	15+ (RO)
Malá z rybárny	X	X	X	X	od 12 let (CZ)
Psiconautas, los niños olvidados	NR	X	12	X	16+ (ES)
Un rêve solaire	X	X	U	X	U (FR)



Název původní	Rozpočet	Eurimages	Trhy	Návštěvnost EU	Distributor a tržby USA	Tržby celosvětově	Návštěvnost ČR (Lumiere)	V kinech ČR
<b>Persepolis</b>	6,2 mil EUR	X	AT, BE, CH, CZ, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IS, IT, LU, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR, US	2 244 211	4 443 403 USD		27 860	Artcam
<b>Vals Im Bashir</b>	1,7 mil EUR	pouze podpora distribuce - jednotky tisíc EUR	AT, BE, BG, CH, CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, LV, NL, NO, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR, US	1 158 787	2 283 849 USD		15 737	Aerofilms
<b>Metropia</b>	3 mil EUR	ANO - 400 tis EUR	DK, NO, PL, SE	15 924	X		X	X
<b>Lascars</b>	10 mil EUR	ANO 550 tis EUR	BE, FR	568 519	X	X	X	X
<b>Chico &amp; Rita</b>	10 mil EUR	NE	AT, CH, DE, EE, ES, FR, GB, GR, LT, PL, US	356 246	GKIDS 350 524 USD	2 234 457 USD	X	X
<b>Goodbye Mister Christie</b>	X	NE	X	X	X	X	X	X
<b>Přežít svůj život</b>	1,3 mil EUR	ANO - 240 tis EUR	CZ, GB, SK	13 265	X	X	8 852	Bontonfilm
<b>The Prodigies</b>	27 mil EUR	Eligible, not supported	FR, PT	146 520	X	1 335 728 USD	X	X
<b>Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie</b>	7,6 mil EUR	NE	pouze DVD a Blue-ray uvedení	X	238 797 USD	X	NE	X
<b>Alois Nebel</b>	2,5 mil EUR	ANO - 350 tis EUR	CH, CZ, DE, FR, HR, MK, RU, SI, SK	159 591	X	X	123 590	Aerofilms
<b>Arrugas</b>	2 mil EUR	NE	ES, FR, GB, IT, MK, PT, RU, US	58 121	GKIDS	X	X	X
<b>Crulic - drumul spre dincolo</b>	0,3 mil EUR	NE	CZ, DE, ES, FR, HU, NL, NO, RO, SK	7 708	X	X	865	Film Europe
<b>Dead but not Buried</b>	X	NE	X	X	X	X	X	X
<b>Jež Jerzy</b>	0,7 mil EUR	NE	PL	118 729	X	X	X	X
<b>A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman</b>	X	NE	ES, GB, GR, RU, US	6 016	Brainstorm Media 5 102 USD	X	X	X
<b>Couleur de peau: Miel</b>	4 mil EUR	Eligible, not supported	BE, EE, ES, FR, LU, SE, US	69 962	GKIDS	X	X	X
<b>O Apóstolo</b>	8,4 mil EUR	NE	ES, NL, RU	14 792	X	X	X	X
<b>Tito on Ice</b>	X	NE	SE	71	X	X	X	X
<b>The Congress</b>	8 mil EUR	ANO - 550 tis EUR	AT, BE, CH, CZ, DE, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HR, HU, IT, LU, NL, PL, PT, RU, SE, SI, SK, TR, US	113 493	Drafthouse 137 815 USD	455 815 USD	4 431	Aerofilms

Název původní	Rozpočet	Eurimages	Trhy	Návštěvnost EU	Distributor a tržby USA	Tržby celosvětově	Návštěvnost ČR (Lumiere)	V kinech ČR
<b>Extraordinary Tales</b>	2 mil EUR	NE	EE, HU, US	1 184	GKIDS	X	X	X
<b>Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky</b>	0,5 mil EUR	NE	CZ, FR, IT, NL, PL, PT, SK, US	42 106	IFC Films 137 042 USD	X	2 519	AČFK
<b>L'arte della felicità</b>	0,8 mil EUR	NE	IT	42 576	X	X	X	X
<b>The Pain and the Pity</b>	X	X	X	X	X	X	X	
<b>Last Hijack</b>	X	NE	GB, NL	790	X	X	X	X
<b>Manieggs: Revenge of the Hard Egg</b>	X	NE	HU	1 051	X	X	X	X
<b>Pos eso</b>	1,5 mil EUR	NE	ES	3 121	X	15 462 EUR	X	X
<b>Rocks in My Pockets</b>	0,3 mil EUR	NE	LV, SE, US	6 257	Zeitgeist 34 236 USD	X	X	X
<b>Cafard</b>	3 mil EUR	ANO - 390 tis EUR	BE, FR, NL	4 137	X	X	X	X
<b>La montagne magique</b>	1 mil EUR	NE	FR, PL, RO	2 669	X	X	X	X
<b>Malá z rybárny</b>	1,5 mil EUR	ANO - 250 tis EUR	CZ, SK	2 098	X	X	1 689	Blue Sky Film
<b>Psiconautas, los niños olvidados</b>	1 mil EUR	NE	FR, US	3 363	GKIDS	X	X	X
<b>Un rêve solaire</b>	X	NE	X	X	X	X	X	X

Název původní	Festivaly	Ocenění
<i>Persepolis</i>	<b>Cannes FF</b> <b>Toronto IFF</b> Giffoni FF Cinemanila IFF Athens FF Helsinki IFF Copenhagen IFF Hong Kong Asian FF Internazionale Festival New York FF Valladolid IFF London FF São Paulo IFF Leeds IFF Ljubljana IFF St. Louis IFF Taipei Golden Horse FF Jakarta IFF French FF Iceland IFF Rotterdam Birds Eye View FF Human Rights Watch FF Miyazaki FF Melbourne IFF Letterkenny Ireland Reykjavik IFF	<b>Cannes FF - Jury Prize</b> César Awards - Best First Feature Film, Best Writing – Adaptation Globes de Cristal Award - Best Film London FF - Grand prize Cinemanila IFF - Special Jury Prize São Paulo IFF - Best Foreign Language Film Vancouver IFF - People's Choice Award
<i>Vals Im Bashir</i>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Ottawa AIAFF</b> <b>Animafest Zagreb</b> <b>Cannes FF</b> <b>Toronto IFF</b> <b>Karlovy Vary IFF</b> Filmfest München Auckland IFF Puchon IFF Palic EFF Melbourne IFF Sarajevo IFF Telluride IFF New York FF Warsaw IFF London IFF Filmex Tokyo IFF Gijón IFF Palic FF Palm Springs IFF Tallinn Black Nights FF Tokyo Experimental FF Warsaw IFF	[výběr] <b>Animafest Zagreb - Grand Prize, ASIFA Croatia Award</b> <b>Golden Globes - Best Foreign Language Film</b> European Film Awards - European Composer The Israeli Film Academy - Best Film, Best Director, Best Screenplay, Best Editing, Best Art Direction, Best Sound Bodil Awards - Best Non-American Film British Independent Film Awards - Best Foreign Independent Film César Awards - Best Foreign Film Directors Guild of America - Outstanding Directorial Achievement in Documentary Gijón IFF - Best Art Direction Gold Derby Awards - Foreign Language Film Palic FF - Golden Tower Palm Springs IFF - Bridging the Borders Award Tallinn Black Nights FF - Special Jury Prize Tokyo Experimental FF - Best Director Warsaw IFF - Audience Award
<i>Metropia</i>	<b>Annecy IAFF</b> Göteborg FF Sitges - Catalanian IFF Stockholm FF São Paulo IFF Venice FF Warsaw IFF Anifilm	Göteborg FF - Lorens Award Stockholm FF - Best Music Venice FF - Future FF Digital Award
<i>Lascars</i>	Semaine de la Critique	X
<i>Chico &amp; Rita</i>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Toronto IFF</b> Bradford Animation Festival Telluride FF Les Arcs European FF London Spanish FF London Latin American FF Holland Animation FF Miami IFF TYPO Berlin Trinidad and Tobago FF	<b>Annecy IAFF - FNAC Award</b> <b>European Film Awards - European Animated Feature Film</b> Gaudi Awards - Best Original Score, Best Animated Feature Goya Awards - Goya Best Animated Film José María Forqué Awards - Best Documentary or Animated Feature Les Arcs European FF - Cineuropa Award New York Film Critics - Award Best Animated Feature Sant Jordi Awards - Best Spanish Film
<i>Goodbye Mister Christie</i>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Ottawa IAFF</b> <b>Animafest Zagreb</b> Anim'est IAFF	<b>Ottawa IAFF - GRAND PRIZE for Best Animated Feature</b> <b>Animafest Zagreb - Audience Award</b>
<i>Přežit svůj život</i>	<b>KV IFF - out of comp</b> <b>Venice FF</b> IFF Rotterdam - out of comp Anifilm	Český lev - Nejlepší výtvarné řešení Sinko v sieti - Nejlepší výtvarný počin
<i>The Prodigies</i>	<b>Annecy IAFF</b> - out of comp <b>Cannes FF</b> - special screening	X
<i>Ultramarines: A Warhammer 40,000 Movie</i>	X	X
<i>Alois Nebel</i>	<b>Venice IFF</b> <b>Toronto IFF</b> <b>KV IFF</b> - out of comp Warsaw IFF Bratislava IFF Anifilm	<b>European Film Awards - European Animated Feature Film</b> Český lev - Nejlepší zvuk, Nejlepší hudba, Nejlepší výtvarné řešení

<b>Arrugas</b>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Ottawa IAFF</b> <b>KV IFF</b> <b>San Sebastián IFF</b> Anima Brussels	<b>Annecy IAFF - Special Distinction</b> <b>Ottawa IAFF - GRAND PRIZE for Best Animated Feature</b> Goya Awards - Best Adapted Screenplay, Best Animated Film Mestre Mateo Awards - Best Sound
<b>Crulic - drumul spre dincolo</b>	<b>SXSW Film Festival</b> <b>Locarno IFF</b> Lume IFF Anim'est IAFF	<b>Annecy IAFF - Best Feature</b> Cottbus FF - Award of the Ecumenical Jury, Honorable Mention CPH:DOX - Amnesty Award Gopo Awards - Best Sound, Best Music Istanbul IFF - Special Prize of the Jury Jihlava IDFF - Best Mid-Length Documentary Locarno IFF - Don Quixote Award-Special Mention Milwaukee FF - Best Film Polish FF - Special Jury Prize Romanian Union of Filmmakers - Best Film Warsaw IFF - Ecumenical Jury Award, Special Mention Anifilm - Special Mention
<b>Dead but not Buried</b>	<b>Ottawa IAFF</b>	<b>Ottawa IAFF - GRAND PRIZE for Best Animated Feature</b>
<b>Jež Jerzy</b>	<b>SXSW</b> <b>Karlovy Vary IFF</b>	X
<b>A Liar's Autobiography: The Untrue Story of Monty Python's Graham Chapman</b>	<b>Toronto IFF</b> <b>Ottawa IAFF</b> BFI London FF Anifilm	X
<b>Couleur de peau: Miel</b>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Animafest Zagreb</b> Abu Dhabi FF Melbourne IFF Torino FF Japan Media Arts Festival	<b>Annecy IAFF - Audience Award, UNICEF Award</b> <b>Animafest Zagreb - Grand Prize, Audience Award</b> Torino FF - Special Mention
<b>O Apóstolo</b>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Hiroshima IAF</b> Fantasporto Moscow IFF Sitges FF Future FF	<b>Annecy IAFF - Audience Award</b> Fantasporto - Special Jury Prize Mestre Mateo Awards - Best Original Music, Best Sound
<b>Tito on Ice</b>	[výběr] <b>Annecy IAFF</b> <b>Animafest Zagreb</b> Oulu Comics Festival Comicfestival Hamburg Beirut Animated Istanbul Animation Festival Viborg Animations Festival Thessaloniki Documentary Festival Portland IFF PAF London IAFF São Paulo IFF Vancouver IFF Ottawa IAF Fest Anča Seattle IFF Jeonju IFF Holland AFF Stockholm IFF Animateka IAFF	<b>Ottawa IAFF - GRAND PRIZE for Best Animated Feature</b>
<b>The Congress</b>	<b>Cannes FF</b> Antalya FF Austin Fantastic Fest Nashville FF Sitges IFF	<b>European Film Awards - European Animated Feature Film</b> Austin Fantastic Fest - Best Actress, Best Picture, Best Screenplay International Cinephile Society Award - Best Picture Not Release in 2013 Sitges IFF - Critic's Award Tokyo Anime Award - Featured Film Category
<b>Extraordinary Tales</b>	Anima Brussels Puchon Int. Fantastic FF Future Film Festival	X
<b>Is the Man Who Is Tall Happy?: An Animated Conversation with Noam Chomsky</b>	<b>Berlinale (Panorama)</b> Biografilm Festival	X
<b>L'arte della felicità</b>	<b>Annecy IAFF</b> <b>Venice FF</b> Anima Brussels Raindance FF	<b>European Film Awards - European Animated Feature Film</b> Golden Ciak Awards - Golden Ciak Raindance FF - Best Debut Feature Venice FF - Special Mention
<b>The Pain and the Pity</b>	<b>Ottawa IAFF</b> Fantoche AFF London IAF	X
<b>Last Hijack</b>	<b>Annecy IAFF</b> Sheffield Int. Documentary Festival	X
<b>Manieggs: Revenge of the Hard Egg</b>	<b>Annecy IAFF</b> Anima Brussels Anim'est Animation IFF Animaze Monstra Lisbon	X

<b>Pos eso</b>	<b>Anecy IAFF</b> Anima Mundi AF Fantoche IAFF Gijón FF Stuttgart Animated IFF Monstra Fantasia IFF Anifilm Future FF Monstra Lisabon Monterrey IFF	Monterrey IFF - Best International Animation Film
<b>Rocks in My Pockets</b>	FILM BYL NA 120 FESTIVALECH, [výběr] <b>Anecy IAFF, Hiroshima IAF</b> <b>Karlovy Vary IFF, ANIMATOR</b> Fantoche AFF, Athens IFF Seattle IFF, Calgary IFF San Sebastian IFF, Message to Man Vancouver IFF, Busan IFF Anim'est, Haifa IFF Riga IFF, London IAF Re-Animania IAFF, DOK Leipzig Tirana IFF, Leeds IFF Cork FF, Cairo IFF Gijon IFF, Etiuda & Anima Anchorage IFF, Animateka IAFF Palm Springs IFF, Pune IFF Trieste IFF, Gothenburg IFF Portland IFF, Anima Brussels Tricky Women IAFF, Holland AFF Vilnius IFF, Anifilm Melbourne IAF Fest Anca IAF, Taipei FF Anima Mundi, Anibar AF Krok IAFF, Animatou IAFF Bucheon IAF, Australian IAF	<b>Karlovy Vary IFF - FIPRESCI Award, Ecumenical Jury Commendation</b> Animator - Best Feature Film Riga IFF - Best Feature Film Madeira Micro IFF - Best Feature Film "Great Christopher" National Film Competition, Lotyšsko - Best Animation Film, Best Animation Director, Best Screenplay Trieste FF - Sky Arte Award Vilnius FF - Special Mention Anifilm - Special Mention - Best Animated Feature Film for Adults DocsBarcelona& Medelin - Best Documentary
<b>Cafard</b>	<b>Ottawa International Animation FF</b> Busan IFF FNC Montreal ReAnimania Yerevan Gijon IFF Cartagena FF PAF Olomouc VOID Animation IFF FICG Guadalajara IFF Tokyo Anime FF Holland Animated FF Stuttgart Animated IFF Anifilm FF Zerkalo IFF Animix FF Fantoche International Animation FF Anim'est Animation IFF GalicaCult Form Anilogue Animation IFF AFI EU Film Showcase Animateka AIFF Arras IFF Rome IFF Festival du Nouveau Cinéma of Montréal Film Festival of Ostende Nederlands FF	<b>Ottawa International Animation FF - Honourable mention</b> ReAnimania Yerevan - Juries' Special Award & Feature Film Public Jury Award Holland Animated FF - Grand Prix Anifilm FF - Special Mention
<b>La montagne magique</b>	<b>Anecy IAFF</b> <b>Karlovy Vary IFF</b> <b>San Sebastian FF</b> New Horizons FF Gdynia Polish FF Vancouver IFF Amiens IFF Arras FF Paris Polish FF IFF Rotterdam Göteborg FF Tempo Documentary Festival Trento FF Future FF Voilà! French Festival Singapore Taipei Film Festival	<b>Ottawa IAF - Special Mention</b> <b>Animafest Zagreb - Grand Prize</b> <b>Karlovy Vary IFF - Special Mention</b> Amiens IFF - Golden Unicorn Gijón IFF - Best Animated Film Gopo Awards, Romania - Best Music Istanbul IFF - Audience Award Leipzig DOK Festival - Best Film Monterrey IFF - Special Mention
<b>Malá z rybárny</b>	<b>Anecy - out of comp</b> <b>Karlovy Vary IFF</b> Zlín FF Art FF Monstra Lisabon	Art FF - Sound Design Award Monstra Lisbon - Special Jury Prize

	<b>Annecy IAFF, Ottawa IAF</b> <b>Animafest Zagreb, San Sebastian IFF</b> Anilogue, Animasyros IAF Anifilm IFAF, Future FF Chilemonos IFF, Holland AFF Lund Int. Fantastic FF, Anima Brussels WFAF Varna, Lisbon Int. Horror FF Gijón IFF, Santiago IFF New Horizons FF, Guadalajara IFF Milano FF, Auburn IFF Animaldicoados, Fantoche IAFF BUTFF, Espo Ciné IFF Rabbit Fest IAF, Cans FF ReAnima, Expotoons TOHorror FF, Macabro Int. Horror FF FIC Monterrey, Imaginaria Fantasia IFF, Animator IAFF Golden Kuker-Sofia IAFF Stuttgart Animated IFF	<b>San Sebastian IFF - Lurra Award</b> Goya Awards - Best Animated Feature Film Anilogue - Best Feature Film Lund Int. Fantastic FF - Audience Award ReAnima - Best Feature Film, Best Feature Film Concept Expotoons - Best Feature Film TOHorror FF - Best Feature Film, Audience Award Macabro Int. Horro FF - Best Feature Film FIC Monterrey - Best Int. Animation Feature Film Imaginaria - Best Animated Feature Film Fantasia IFF - Best Animated Feature Animator IAFF - Audience Award Golden Kuker-Sofia IAFF - Best Animated Feature Film Stuttgart Animated IFF - Best Animated Feature Film
<b>Psiconautas, los niños olvidados</b>	<b>Annecy - out of comp</b> Rotterdam IFF Jeonju International Film Festival Montreal Festival of New Cinema	
<b>Un rêve solaire</b>		X