

Report z návštěvy konference o současné animaci ve Varšavě

Květen 2008

Autor: Marek Toušek, Bohemina Multimedia

• Záměr a cíl návštěvy

Vzhledem k zaměření činností Bohemina Multimedia, spol. s r.o. (produkce 3D animace) se pravidelně zúčastňujeme mezinárodních setkání profesionálů v oblasti audiovizí se zaměřením na animaci a multimedia. Ve sdílení zkušeností a navazování nových kontaktů vidíme příležitost správné orientace na stav a rozvojové trendy odvětví. Jako malá firma vidíme i v tomto odvětví působení globalizace, se kterým je potřeba se neustále vyrovnávat jak po organizační, tak odborné stránce. Vzhledem k potenciálu českého trhu tak neustále mapujeme možnosti účasti na mezinárodní spolupráci. Uvědomujeme si, že jsme součástí evropského trhu, jehož vývoj přímo či nepřímo kopíruje s jistou dávkou zpoždění a mírou rigidity i české prostředí. Právě vzhledem k této skutečnosti vidíme jako přínosné možnost se některým věcem přiučit v rámci kontaktů se zahraničím. Je naším záměrem takto nasbírané zkušenosti v nejlepším případě odvážně využít k vlastním rozvojovým projektům a strategii.

Výše uvedený zájem o poznání nás dovedl v květnu tohoto roku do polské Varšavy na trochu nadneseně řečeno „konferenci“ o moderní animované tvorbě se zaměřením na situaci v Polsku. Obdobná tradice na poli animace jakou se „pyšníme“ u nás, ale se čtyři krát vyšším počtem obyvatel, dělá z Polska dostatečně velký a tedy zajímavý trh pro jednotlivé hráče. Přesto se poláci potýkají s podobnými výzvami jako tuzemské a zahraniční produkce – financování, nové trendy a vývoj technologií zejména v oblasti distribuce a nedostatek kvalifikovaných lidí.

• Program

Dvoudenní program konference probíhající v hotelu Sofotel nedaleko centra Varšavy svou strukturou kopíroval jednotlivé aspekty produkce animovaného filmu; ať již celovečerních filmů, televizních seriálů a seriálových klipů pro internet, reklamu, vzdělávání. Tématicky se jednalo o celé spektrum forem animované tvorby tedy 2D (klasická animace nejružnějšími technikami) a moderní 3D animace (CGI – computer generated). Program byl určen především producentům, zástupcům studií (animace, postprodukce) a distributorům obsahu jako televize.

Většina účastníků byla z Polska zatímco u přednášejících převládali zástupci největších trhů s animací, tedy Velká Británie, Francie, Španělsko, Belgie předávající své zkušenosti. Bylo vidět, že v Polsku se nebojí lidi „ztratit“ den dva na zajímavém a přínosném workshopu, jak to občas slycháváme u nás v Praze.

Počáteční prezentace včetně moderování se ujal Mike Robinson se svým příspěvkem shrnujícím aktuální stav a trendy na trhu s animovanou tvorbou. Nikoho tak nenechal na pochybách, že se průmysl s animovanou tvorbou nachází v Evropě stále v jakémsi přerodu avšak s báječnými vyhlídkami. Mezi uvedenými negativními stránkami byl zmíněn například fakt, že přestože je Evropa jedním trhem, na distribuci animované tvorby to stále nemá pozitivní vliv vzhledem k silným kulturním a regionálním aspektům distribuce. Evropa/Evropský trh nakonec vykazuje i pozitivní trendy jako vzrůstající poptávka po programovém obsahu (TV, internet), existence nejrůznějších daňových úlev podporující koprodukce (bohužel není případ ČR) a zvláště fakt, že animace je ve svém podstatě a díky nových technologiím přenositelná napříč hranicemi. Jasně slovo naděje nakonec bylo potvrzeno Max Howarda z Exodus Group přinášející ji z Ameriky, kde se animace nachází v rozkvětu. Představení nových a úspěšných forem distribuce za mořem bylo skutečně zajímavé a v mnohém inspirativní posloucháním. Uvedme ještě jeden fakt k aktivitám Exodus Group, že distribuce se týkala v převážně klasického hraného filmu (alternativnějšího charakteru) a části animace. I to je signál uvědomit si, že animace je venku brána stejně vážně jako klasický hraný film. Jak bylo i v jiných příspěvcích představeno, i na poli reklamy, která představuje jeden z nejdůležitějších uživatelů animace, si čím dál více získává prostor sofistikovaná a profesionální animace (ať 2D, tak 3D).

Důležitým a věčným tématem je řešení financování vlastní tvorby. Jaké existují zdroje financování zejména formou zavedených fondů privátního i veřejného kapitálu byla parketa Joel Thibout z Backup Films. Joel zopakoval známá fakta a sice, že finance jsou k dispozici v omezené míře.

Nenápadně avšak celkem konzistentně se v jednotlivých přednáškách vyskytovaly zmínky o nutnosti doškolovat profesionály neboť znalých a šikovných lidí není nikdy dost v průmyslu, který je podle všeho na vzestupu. Nové formy distribuce obsahu a změny na poli technologického pokroku, který můžeme každým dnem vnímat se týká televizních studií, které vstupují do nových vod digitálního vysílání i internetu. Rozvoj využití nebo přesněji řečeno poptávka po obsahu na mobilních zařízeních, ruku v ruce s vývojem nových telefonů s velkým displejem, dává jen tušit před jakými možnostmi stojíme. Podívejme se na internet, kde kvalitní obsah je úhelným kamenem úspěchu a neúspěchu už jen ve své textové podobě. Což teprve po tom, co zcela běžné bude video obsah pro sdělení čehokoliv.

Zcela nový pohled na fungování veřejnoprávní televize dodal Anthony Simon z britské BBC. Tak inovativní a rozvojová strategie se nevidí ani u mnohých privátních televizí. BBC realizují tzv. cross-platform, tedy využívání k podpoře svých aktivit, resp. programů jak „domácí“ televizní obrazovky, tak internet přičemž některé seriály jsou čistě internetovou verzí. Hlavní prim však hrají počítačové hry s velkou mírou interaktivity jako např. vytvoření profilu a vzhledu dle přispění vlastním návrhem samotného hráče, tedy dětského uživatele.

Na závěr druhého dne konference vystoupili dva zástupci největšího studia zabývajícího se moderní počítačovou animací, cenami oceněný režisér Tomek Baginski a producent Marcin Kobylecki. Na jejich dílkách je vidět zatím propastný rozdíl v přístupu a vlastního umu v oblasti 3D animace. Diváci Anifestu jistě znají jméno Platige. Studio zaměstnávající až 50 lidí a realizující projekty po celé Evropě jde jasným příkladem úspěšné společnosti. A přesto jedním z hlavních bodů sdělení bylo nedostatečné množství kvalitních profesionálů a nedostatečná způsobilost

absolventů škol. Protože většina z nás disponuje horší mírou představivosti, Platige promítli dvě ukázky svých posledních nebo spíše aktuálních projektů; televizní seriál (90 sekund / díl) pro francouzskou televizi Canal+ a pekingskou antireklamu vytvořenou pro Novináře bez hranic. Pod vtipným a úžasně zpracovaným reklamním klipem, po kterém se každý v sále smál, bylo možné vnímat závažnost sdělení. Takové jsou možnosti animace, sdílení příběhů a myšlenek tak, že to baví i dospělí.

- **Přínos a závěrečné shrnutí**

Ač se Varšava dlouhodobě umísťuje v hodnocení měst v kategorii nejméně nudné město na první příčce, program konference hodnotím jako vydařený. I díky tomu bylo možné navázat kontakty, se kterými dále rozvíjíme započatý vztah. Nezbývá než si přát, aby podobně laděná akce byla zorganizována i u nás. Snad se brzy dočkáme.