

Tisková zpráva, 14. 3. 2023

Na Českého lva nominované T M Á N Í
se představí v instalaci filmového muzea NaFilm



Projekt režiséra Ondřeje Moravce, producentky Hany Blaha Šilarové
a výtvarnice Báry Anny Stejskalové bude k vidění v pražském muzeu NaFilm

Jde o první VR projekt nominovaný na cenu České filmové a televizní akademie Český lev. Tmání má za sebou už řadu dalších prvenství: je to první animovaný VR projekt podpořený Státním fondem kinematografie, dále první český VR film, který byl uveden v soutěžní sekci Venice Immersive na prestižním Mezinárodním filmovém festivalu v Benátkách a první VR projekt, který byl uveden v soutěžní sekci Česká radost na MFDF Ji.hlava. Nejnověji byl film oceněn na festivalu v Soluni, kde získal hlavní cenu Immersive Golden Alexander v soutěžní sekci The Immersive: All Around Cinema.

„Pro Tmání jsme se rozhodli vytvořit zážitkovou instalaci, která stejně jako celé naše muzeum v sobě spojuje analogové a digitální média. Prožitek vznikající ve virtuálním světě za pomoci



nejnovější technologie virtuální reality bude dotvářen v jedinečném prostoru založeném na hmatových vjemych," říká kurátorka a zakladatelka muzea Adéla Mrázová.

Co se děje v hlavě mladého člověka, který prožívá depresi? A existuje cesta, jak se dostat z těchto stavů ven? O tom vypráví autobiografický animovaný snímek TMÁNÍ, vytvořený pro médium virtuální reality. Režisér Ondřej Moravec v něm zpracoval svůj vlastní příběh boje s psychickou nemocí.

O poutavé a originální výtvarné zpracování příběhu se postarala animátorka **Bára Anna Stejskalová** (nominovaná na Českého lva 2020 za snímek *Jsme si o smrt blíží*), do světa film vypravila producentka **Hana Blaha Šilarová** (*Vyšetřovatel, Skutok sa stal*). Film vznikl v produkci společnosti Frame Films, koproducenty jsou NowHere Media (DE) a Brainz Immersive (CZ).

KDE JE FILM K VIDĚNÍ

Kromě pražského muzea NaFilm je TMÁNÍ je nyní k vidění také v **Uměleckoprůmyslovém muzeu v Brně** (do 23. 4., viz [TMÁNÍ – Moravská galerie \(moravska-galerie.cz\)](https://www.moravska-galerie.cz)) a od 23. do 30. března bude film k vidění v pražské Galerii Lucerna v rámci **festivalu Jeden svět (Tmání · Jeden svět 2023)** (jedensvet.cz). Aktuální informace je možné nalézt na webu darkeningvr.com.

DEPRESE JAKO AKTUÁLNÍ TÉMA

Deprese patří mezi nejčastější duševní poruchy. Hlavními příznaky deprese jsou přetrvávající pocity smutku, ztráty zájmu a schopnosti prožívat radost. U každého pátého člověka se alespoň jednou za život objeví klinicky významná porucha nálady. K červenci 2022 bylo v českém registru ambulantní psychiatrie evidováno téměř 60 000 dětí a náctiletých do 18 let, které vyhledávají pomoc odborníka. Podle odhadů je však počet dětí, které pomoc potřebují, daleko větší. Terapeuti, psychologové a psychiatři z Národního ústavu duševního zdraví a Národního pedagogického institutu upozorňují na to, že počet dětí s psychickými problémy vzrostl v době pandemie až desetinásobně.

EDUKATIVNÍ PROGRAMY PRO ŠKOLY

Projekt má také edukativní rozměr – nabízí speciální edukační programy pro školy, s připravenými **manuály pro učitele a pracovními listy studenty**. Součástí každé takové projekce je **workshop a moderovaná diskuze s terapeutem/terapeutkou**. Na vybraných projekcích je součástí také debata s autorem a protagonistou Ondřejem. **Program pro školy je zdarma** a je koncipovaný vždy na 100–120 minut. Maximální kapacita pro jeden termín je 30 žáků. Projekt je určen **pro děti od 12 let**, tj. pro žáky vyšších stupňů základních škol a pro střední školy. Pražskou expozici v Centru DOXu navštívilo přes 200 studentů středních škol a vyšších stupňů základních škol.



INFO a foto ke stažení:

Darkening VR

<https://www.darkeningvr.com/cs/press>

TRAILER: Darkening trailer PRESS (vimeo.com)

Hudba Lenky Dusilové

Film doprovází stejnojmenná píseň Lenky Dusilové. „Některé momenty mi mrazivě připomněly moje bolavé zkušenosti z minulosti,“ říká devítinásobná držitelka výročních hudebních cen Anděl, která song TMÁNÍ vydala jako singl. „Velice si cením toho, že se dnes otevřeně mluví a diskutuje o psychickém zdraví a možnostech řešení těchto stavů, třeba i přičiněním filmu TMÁNÍ. Považuji za skoro nutné učit se péči o vlastní psychické zdraví už od malička. Třeba už i na školách...“

Odkaz na song Tmání: <https://musicraft ffm.to/tmani opr>



SYNOPSIS: Jak vnímá svět člověk s depresí?

TMÁNÍ je autobiografický animovaný film, který využívá virtuální realitu k zobrazení autentických zážitků mladého člověka s depresí. Přináší nejen hluboký vhled do „temné noci duše“, ale i naději a cestu, jak se s nemocí vyrovnat. Na této cestě provází diváka hlavní hrdina Ondřej. Sdílíme jeho pocity při prvních depresivních epizodách na rodinném výletě v dětství, na univerzitě při snaze o perfektní výsledky, i později v práci při každodenních zápasech s depresivním „tmáním“. Spolu s ním divák prochází interaktivním příběhem, může se doslova dotknout jeho světa a podat hrdinovi pomocnou ruku. Film umožňuje na chvíli zažít a pochopit, jaké to je žít s touto nemocí, a jaké mechanismy mohou lidé s depresí využít, aby se cítili lépe. Ondřej zjišťuje, že jeho cestou

k boji s depresí je jeho vlastní hlas. Film Tmání otevírá debatu o bolestech duše, nabízí terapeutický účinek i naději, že i s nemocí jakou je deprese, lze vést plnohodnotný život.

Vykřičet své vnitřní démony

*„O TMÁNÍ jsem přemýšlel hned od momentu, kdy jsem se před sedmi lety začal zajímat o virtuální realitu. Od začátku zde **byla idea vytvořit simulaci toho, co se děje během deprese člověku v hlavě,**“ vysvětluje zrod projektu Ondřej Moravec. „Od svých přátel jsem totiž za těch více než 13 let, co mě deprese pravidelně navštěvuje, mnohokrát slyšel – já si nedovedu moc představit, co prožíváš. VR se tedy stalo skvělým prostředkem, jak na tuto otázku odpovědět lépe než bezradným mlčením. Z počátku jsem se zdráhal být i protagonistou příběhu, ale nakonec jsem dospěl k tomu, že zhmotňovat umělecky depresi někoho jiného, by bylo pro mě nemožné. A tak jsem se vydal na dlouhou cestu osobního psychického "coming outu", na které se TMÁNÍ stalo zásadním milníkem,“ dodává Moravec.*

Cesta ven z temného labyrintu

*„Lidé se mě také ptají, zda si myslím, že film lidem pomůže? Byl bych za to samozřejmě rád, ale ani skvělé nové technologie jako VR nejsou bohužel magické objekty s nadpřirozenou silou. Doufám tedy, že náš projekt alespoň **ukáže lidem, kteří se s depresí nějak potkali, že v tom nejsou sami a že z temného labyrintu myslí vedou cesty ven.** A to není málo,“ říká Ondřej.*



„O TMÁNÍ jsme s režisérem Ondřejem Moravcem poprvé mluvili v roce 2019 a vůbec jsme netušili, jak aktuální téma depresí a péče o psychické zdraví bude,“ říká producentka Blaha Šilarová. „Rádi bychom divákům filmem přiblížili, jak se člověk s depresí cítí, ale také ukázali, že existuje naděje s touto nemocí bojovat.“



Deprese patří mezi nejčastější duševní poruchy. U každého pátého člověka se alespoň jednou za život objeví klinicky významná porucha nálady. Každoročně jí onemocní kolem 5 % obyvatelstva různého věku, ženy asi 2x častěji než muži. **K červenci 2022 bylo v českém registru ambulantní psychiatrie evidováno téměř 60 000 dětí a náctiletých do 18 let, které vyhledávají pomoc odborníka.** Podle odhadů je však počet dětí, které pomoc potřebují, daleko větší. Terapeuti, psychologové a psychiatři z Národního ústavu duševního zdraví a Národního pedagogického institutu upozorňují na to, že **počet dětí s psychickými problémy vzrostl v době pandemie až desetinásobně.**

TVŮRČÍ TÝM FILMU

Ondřej Moravec – scénář, režie

Ondřej Moravec (1988) je filmař, novinář a scenárista. Vystudoval žurnalistiku a mediální studia na FSV UK a následně Katedru scenáristiky a dramaturgie na FAMU. Svou profesní dráhu začínal jako novinář v České televizi, kde pracoval v redakci kultury. Od roku 2014 do roku 2021 pracoval pro lidskoprávní festival Jeden svět, od roku 2018 jako programový ředitel. Nyní pracuje jako dramaturg pro VR sekce dalších českých filmových festivalů a virtuální realitu ve filmovém světě propaguje. V roce 2020 vydal spolu s výtvarnicí Marianou Francovou knihu pro děti *Zastávky-povídáčky ze zastavárny snů*, která byla zařazena do výběru Nejlepší knihy dětem (Komise pro dětskou knihu SČKN a Česká sekce IBBY). *Tmání* je jeho VR debutem.



Bára Anna Stejskalová – výtvarné návrhy a vedoucí výtvarnice

Bára Anna Stejskalová je režisérkou, výtvarnicí, animátorkou a scenáristkou animovaných filmů se specializací na loutkovou animaci. Studium začala na Univerzitě Umění v Bournemouthu, odtud pak přešla na pražskou FAMU. V roce 2018 byla na scénografické stáži v IADT v Dublinu. Její Bakalářský film *Rybáři* (2017) byl nominován na Shortlist BAFTA, stejně jako její absolventský film *Jsme si o smrt blíž* (2020), který také obdržel dvě nominace na Českého Lva, měl americkou premiéru na festivalu SXSW a vyhrál na festivalu v Palm Springs a mnoho dalších. Stojí za výtvarným pojetím na prvního českého animovaného VR filmu Ondřeje Moravce *Tmání* (2022) a v současné době pracuje na vývoji svého dalšího projektu *9 Milionů Barev* (2024).

Hana Blaha Šilarová – producentka

Hana Blaha Šilarová (1989) vystudovala produkci na FAMU a Filmová studia na FF UK. Je producentkou ve společnosti Frame Films. V současnosti dokončila VR film *Tmání* (režie Ondřej Moravec) a dokument *Vyšetřovatel* (režie Viktor Portel). Připravuje hraný film *Domovina* (režie Marek Čermák, spolu s Karolínou Fránkovou), dokument *Zahrada snů* (režie Marta Zveibil Hrubá) a



historický seriál *Pistolníci z protektorátu*. V minulých letech dokončila filmy *Sovětský člověk* (režie Ivo Briedis; lotyšsko-litevsko-česká koprodukce, spolu s Jitkou Kotrlovou), *Skutok sa stal* (režie Barbora Berezňáková; slovensko-česká koprodukce) a *Budovatelé říše* (režie Andran Abramjan; snímek vyhrál Cenu Pavla Kouteckého 2019). Působí jako selektorka pro trh East Silver Market a pro dokumentární sekci při MFF Karlovy Vary.

Robin Pultera – koproducent a technologický partner

Zakladatel kreativního studia Brainz Immersive ze skupiny Brainz Studios. Pod jeho vedením se studio etablovalo na českém trhu jako tvůrce prémiových zážitků ve virtuální a rozšířené realitě. Podnikat začal již na střední škole, původní myšlenka založit herní studio se postupem let vyvinula v sen tvořit zábavu ve virtuálních světech. Kromě oceňovaných uměleckých instalací, imerzivních filmů a interaktivních zážitků s herními prvky se studio specializuje na vývoj virtuálních prohlídek, školení a produktovou prezentaci v rozšířené realitě. Od založení studia v roce 2017 se k jeho klientům řadí tak různorodé značky jako ŠKODA AUTO, skupina ČEZ, Český rozhlas, divadelní skupina Vosto5, magazín Vogue, výrobce křišťálového skla Preciosa nebo hudební skupina Tata Bojs.

Long Phi Trieu – výtvarník a animátor

Hynek Svatoš – výtvarný produkční

Jozef Barančík – vývojář

Tomáš Oramus – sound design

Alice Krajčířová – scenáristka

Ondřej Pultera – vedoucí technologie

Violeta Ivanova – vedoucí výroby

Zdeněk Blaha – UX, dramaturg

Gayatri Parameswaran, Felix Gaedtke - koproducenti (NowHere Media)

Moritz Mayerhofer – vedoucí výtvarník (NowHere Media)

Felix Lange – vývojář, technický umělec (NowHere media)

Billy Mello – hudba a mix zvuku (NowHere Media)

Tiskový servis:

Hedvika Petrželková

hedvika.petrzelkova@gmail.com

Tel. 776 167 567

INFO a foto ke stažení: Darkening VR

<https://www.darkeningvr.com/cs/press>

TRAILER: [Darkening trailer PRESS \(vimeo.com\)](https://www.vimeo.com)

frame FILMS
FRAME *films*



Partnery filmu a školních projekcí jsou O2 a O2 Chytrá škola:

