

# Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovize

Profesní životopis bude zveřejněn na webu Fondu.  
Neuvádějte citlivé osobní údaje své ani blízkých osob.

<b>jméno a příjmení kandidáta</b>	Prof. Jiří Kubíček	
<b>profesní zkušenosti</b> (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od-do
Divadlo S+H	Režisér, dramaturg	1967 - 1973
Krátký film Praha	Dramaturg animované tvorby, šéfdramaturg, vedoucí studia Bratři v triku	1973 - 2002
AMU/FAMU/katedra animované tvorby	Vedoucí katedry, garant Bc a Mgr studijního programu	1990 - současnost
<b>vzdělání</b> (v případě potřeby přidejte řádky)		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od-do
AMU/DAMU	Katedra loutkářství, obor režie a dramaturgie	1963 - 1967

**Jméno a příjmení:** Prof. Mgr. Jiří Kubíček

- Absolvent DAMU - katedry loutkářství v roce 1967.
- Po absolutoriu režisér a dramaturg Divadla S+H.
- Od roku 1973 zaměstnanec Krátkého filmu. Zprvu jako asistent animátora, později jako dramaturg, od roku 1981 šéfdramaturg animované tvorby (Studio Bratři v triku, Studio Jiřího Trnky, Studio Prométheus - Ostrava) až do zrušení dramaturgie v roce 1991. Koncem 90. let vedoucí Studia Bratři v triku.
- V polovině osmdesátých let spoluzakladatel kabinetu animace při katedře dokumentaristiky na FAMU (spolu s Břetislavem Pojarem a Radkem Pilařem), který v roce 1989 přerostl v řádnou katedru. Na této katedře zprvu externí pedagog, později odborný asistent, v roce 1994 habilitován na docenta. V roce 2005 jmenován profesorem. Od roku 1990 do konce roku 2006 vedoucí katedry. V současné době garant programu Animovaná tvorba.
- Autor či spoluautor cca 40 námětů a scénářů animovaných filmů a televizních animovaných seriálů. Mimo jiné Dobrodružství Robinsona Crusoe, námořníka z Yorku (celovečerní film), 6 scénářů pro Fimfárům Jana Wericha, spoluautor postav Pata a Mata a několika scénářů, autor 119 dílů seriálu Mistři českého animovaného filmu (2 x cena Elsa).
- Na Bienále Animace Bratislava 2016 oceněn Čestnou medailí Albína Brunovského za výrazný přínos v oblasti animovaného filmu.
- Anifilm 2024 – Cena za celoživotní přínos animované tvorbě

## Koncepce Rady Státního fondu audiovize

Členem Rady bývalého Státního fondu kinematografie jsem byl s přestávkami 14 let. Během nich jsem přečetl tisíce (spíše desetitisíce) stránek filmových scénářů, synopsí, treatmentů, explikací atd. Díky tomu mohu s klidným svědomím prohlásit, že mám celkem slušný přehled o současném stavu české audiovize, obzvláště pak té animované.

Dnes, kdy se zájem diváků přesouvá z kin ke streamovacím kanálům je, dle mého názoru, prvořadou funkcí Fondu přispět k tomu, aby široká škála distribučních možností disponovala kvalitním audiovizuálním obsahem, tedy, podporovat novou českou audiovizuální tvorbu.

Ne však libovolnou. Nabízí se použít adjektiva jen tu „kvalitní“. Ale, co je kvalita v oboru, kde neexistuje jakýkoli objektivní metr, a kde jedno konkrétní dílo bývá často hodnoceno zcela opačně?

Protože se celý svůj profesionální život zabývám dramaturgií a scenáristikou, tedy vývojem příběhů, které dokážou oslovit, zaujmout a někdy i nadchnout diváka, považuji za to nejcennější a nejtěžší v audiovizi vyvinout silný příběh, který má nesporné estetické, ale i etické kvality. Katarzi nepovažuji za mrtvé slovo z dějin dramatického umění a nepochybuji o tom, že ji zažívají i současní diváci, když se setkají se silným a dobře natočeným příběhem.

Mou prioritou jsou tedy ta audiovizuální díla, která na jedné straně dokážou zaujmout diváky a na druhé straně uspějí i na filmových festivalech. V žádném případě to však neznamená, že bych chtěl podporovat ta díla, která sice přitáhnou své diváky, ale podprahovými výrazovými prostředky, které útočí na pudové a animální stránky člověka.

Kandiduji do rady Státního fondu audiovize pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher. Není žádným tajemstvím, že mojí celoživotní profesionální láskou je animace. Tento proslulý a ve světě uznávaný a obdivovaný obor české kultury a českého umění nejvíce utrpěl privatizací české kinematografie. Příčin je mnoho. Ale jednou z hlavních je, že se krátký animovaný film, který je hlavním proudem animace, jen velmi obtížně dostává k divákovi. Tuto velmi nepříznivou situaci se dařilo s masivní podporou „starého“ Fondu pomalu měnit. Je to způsobeno hlavně tím, že české filmové školy vychovávají nesporné talenty, jejichž filmy se velmi dobře uplatňují a prosazují i na těch nejnáročnějších mezinárodních festivalech (Cannes, Annecy, Benátky, Montreal Melbourne a nedávno i studentský Oscar) a naše veřejnost o ně začíná projevovat zájem. Animaci a její cestu k divákovi chci, samozřejmě, i nadále podporovat. Ne však jakoukoli. Bylo by opravdu „medvědí službou“ podporovat vývoj nebo výrobu díla jenom proto, že je animované. V každém případě však chci podporovat distributory, kteří vrací

krátký animovaný film do kin a dalších distribučních sítí. Jsem totiž přesvědčen, že to je nutná podmínka k tomu, aby se česká animovaná tvorba vrátila tam, kde byla a kam už nyní, díky svým velkým úspěchům v posledních letech, patří.

Velkou pozornost bych rovněž věnoval audiovizuální animované tvorbě pro děti. I za nejtěžších dob to bývala silná stránka české kinematografie, která byla příkladem pro celý svět. Dělat audiovizi pro děti znamená sloužit. A to se v současné době příliš nenesí. Tvorba pro děti byla vždy v centru mého zájmu a v radě Fondu bych rád přispěl k tomu, aby se situace na tomto poli zlepšila.

Pokud jde o počítačové hry, mám k nim, řekl bych velmi niterný vztah. V osmdesátých letech jsem jim, coby vlastník legendárního osmibitového počítače ZX Spectrum, zcela propadl. Díky zejména polské a anglické literatuře a mezi nadšenými uživateli dostupným disassemblerům jsem se při zkoumání jejich koncepcí dokonce naučil programovat ve strojovém kódu, což se mi už v životě několikrát hodilo.

V současné době jsem mimo jiné předseda Státní komise závěrečných zkoušek na jihlavské VOŠ a tam pravidelně každoročně sleduji nové videohry, které tam vznikají. A na FAMU průběžně sleduji tvorbu nově vzniklé katedry herního designu. Hlavním informačním zdrojem o novinkách ve světě herního designu jsou však kromě médií moji dva vnukové, díky jimž mám poměrně slušný přehled o všech novinkách, českých i světových.

8. ledna 2025

Jiří Kubíček