

Tisková zpráva, 7. 11. 2022

Co se děje v hlavě člověka s depresí?



Český animovaný film T M Á N Í,
uvedený na MFF v Benátkách a na MFDF Ji.hlava,
bude mít premiéru v pražském DOXu

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. Autorem projektu je režisér Ondřej Moravec, hlavní výtvarnicí byla animátorka Bára Anna Stejskalová (nominovaná na Českého lva za snímek *Jsme si o smrt blíž*), producentkou je Hana Blaha Šilarová (*Vlci na hranicích, Vyšetřovatel*).

Film má za sebou už několik významných prvenství:

- první animovaný VR projekt **podpořený Státním fondem kinematografie**
- první český VR film, který premiérován uveden v soutěžní sekci Venice Immersive na prestižním **Mezinárodním filmovém festivalu v Benátkách** (31. 8. 2022 – 10. 9. 2022)
- první VR projekt, který byl uveden v soutěžní sekci **Česká radost na MFDF Ji.hlava**



Kde bude film k vidění? Premiéra v DOXu

Slavnostní zahájení instalace **TMÁNÍ** proběhne **10. listopadu v pražském Centru současného umění DOX, kde bude film pro veřejnost k vidění od 11. listopadu 2022 do 12. února 2023.** V DOXu vyroste pro film speciální tematická instalaci, v níž budou návštěvníkům k dispozici čtyři VR brýle. Stačí si je nasadit, usednout do otočných křesel a vydat se do vesnice jménem Tmání... DOX je první institucí, která nabízí projekce filmu Tmání široké veřejnosti. Uvedení snímku doprovází i speciální vzdělávací programy pro školy. Více informací o instalaci v DOXu, vstupném a projekcích najdete na webových stránkách galerie: [DOX – Tmání](#).

*„Tmání reflektuje aktuální problém, který se týká řady lidí a po covidové situaci ve velké míře i děti. Snaha otevřít uměleckým projektem takového **zásadní téma** prostřednictvím autentické zpovědi autora, **vysoká kvalita uměleckého zpracování a zároveň vzdělávací rozměr projektu** pro nás byly jasnými indiciemi, proč zařadit Tmání do programu DOXu,“* říká programová ředitelka DOXu Michaela Šilpochová.

Instalace se bude poté přesouvat na další místa v celé České republice. Chystají se také pop-up projekce v kinech a další akce.



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.

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.





Film vznikl v produkci společnosti Frame Films, koproducenty jsou NowHere Media (DE) a Brainz Immersive (CZ), za podpory Státního fondu kinematografie a dalších institucí.

*„Film je unikátní v tom, že **dominantně využívá ovládání hlasem**, které je neotřelé, souzní s příběhem filmu, a umožňuje divákovi silněji prožít zážitek tak, jako by byl součástí děje samotného,“* říká koproducent a technologický partner projektu **Robin Pultera z Brainz Immersive**.

*„Náš tým 3D umělců, animátorů a programátorů se staral o to, aby se ten osobní a velmi intimní příběh režiséra přenesl do virtuální reality se všemi emocionálními nuancemi, které tohle médium umí zprostředkovat. Znamenalo to převést výtvarné koncepty Báry Anny Stejskalové ze dvou rozměrů do tří, aby se divák mohl přenést mezi tahy štětce **a nechat se tou krásnou melancholií plně obklopit,**“* dodává **Kateřina Hanáčková z Brainz Immersive**. *„V zážitku může uživatel používat svůj hlas, takže naši programátoři při ladění interakcí vyluzovali zvuky jako “ššš” a “uuuuu”, do toho měli na hlavách helmy pro virtuální realitu a celé to v naší kanceláři působilo jako v léčebně při muzikoterapii. Ale to je na té naší práci asi nejzábavnější, tvořit magii pomocí experimentování s technologií.“*



Deprese jako aktuální téma

*„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.“*

Slovo deprese pochází z latiny a znamená „stlačit“ nebo „stáhnout k zemi“. Hlavními příznaky deprese jsou **přetrvávající pocity smutku, ztráty zájmu a schopnosti prožívat radost**. Je to stav, který



narušuje schopnost člověka fungovat a interagovat s druhými. Mezi důležité příznaky, které odlišují depresi od běžného smutku, patří zejména nemožnost špatnou náladu rozptýlit nebo nějak „pozvednout“. Tato ztráta schopnosti prožívat radost i v příznivých situacích se označuje jako anhedonie a patří mezi důležité příznaky, které depresi odlišují od běžného smutku.

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.**

INFO a foto ke stažení:

[Darkening VR](#)

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

TRAILER: [Darkening trailer PRESS \(vimeo.com\)](#)

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 Krajičková – 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



Partneři filmu a školních projekcí:

