

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	<i>Perla</i>
Evidenční číslo projektu	2905/2018
Název žadatele	Rolling Pictures spol. s r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Ivo Mathé
Datum vyhotovení	17.1.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Žádost o podporu (vývoje) projektu *Perla* je podávána opětovně, aniž se o tom v textu a přílohách k žádosti dočteme. Dokonce i ve formuláři Popis projektu je žadatelem zaškrtnuto, že projekt není opětovně Fondem předkládán.

Kdyby byl vylosován jiný expert, přistoupil by k žádosti jako k poprvé podané. Ač nechci nikoho podezírat, tento přístup žadatele není korektní (lecko by ho mohl označit za pokus o podvod), nehledě k tomu, že jde prakticky o totožnou žádost (stejně texty, stejný rozpočet, stejný Finanční plán apod.), která se původně pod ev. číslem projektu 2595/2018 v rámci výzvy 2018-1-3-13 poměrně jasně nedostala mezi podpořené.

Je třeba nalézt mechanismus, který by podobným krokům zabraňoval, aby nebyl Fond opakovaně zásobován identickými (neúspěšnými) žádostmi.

Původně jsem (vloni v rámci výše uvedené výzvy) doporučoval udělení podpory ve zredukované výši (bylo – a opětovně je – žádáno o 1 100 000 Kč), nyní po opakovaném studiu a porovnávání předložených (a původních) materiálů, v naprosté většině neupravených, **udělení podpory** vzhledem k přístupu žadatele **nedoporučuji**.

Jestliže byla v původní expertní analýze projektu *Perla* (neboli *Pearl among the Worlds*) zmíněna absence jakýchkoli příslibů dalších finančních zdrojů, tentokrát jsou přiloženy některé LOI, avšak pouze jediný s finančním vyjádřením (týkajícím se vlastní realizace, resp. distribuce, nikoli vývoje), které navíc nesouhlasí s údaji ve Finančním plánu.

Udělení podpory	Nedoporučuji
------------------------	---------------------

Podrobná analýza žádosti o podporu

Rozved'te obecné hodnocení z první strany (zde můžete použít i údaje, které nelze zveřejnit na webu). Texty si nemohou věcně odporovat, zároveň by však neměly být totožné – nekopírujte jejich části. Informace ze žádosti opakujte jen v míře nezbytné pro vysvětlení vašeho hodnocení. Inspirujte se návodnými otázkami dle kategorie, kterou analyzujete, a svá tvrzení zdůvodňujte. Ne všechny otázky lze aplikovat ke všem typům projektů podávaných v daných okruzích, vyberte si proto jen ty, které považujete za relevantní, a doplňte je dle potřeby o další aspekty. Věnujte pozornost Výzvě, ve které byla žádost podána, zejména jejímu zaměření, kritériím a cílům.

Expertní analýza

Název projektu	Perla
Evidenční číslo projektu	2905/2018
Název žadatele	Rolling Pictures
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	4.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Vzácné, až de facto takřka naprosto neexistující, jsou případy, kdy by česká animovaná produkce hodlala reflektovat trendy současného mezinárodního animačního průmyslu. A nejde nutně o využití té které technologie (pochopitelně by to měla především být 3D CGI animace), ale spíše o postoj, přístup a filozofii tvorby, s níž se vstupuje nejen do výroby, ale už i do samotného preprodukčního procesu. Důsledek? Tuzemská animace je uzavřená sama do sebe, oslovovat zahraniční diváky se jí může podařit maximálně tak prostřednictvím specializovaných festivalů, nebo velmi minoritních distribučních cest. Druhým efektem ale také je podcenění vývoje – a tedy mnohem odbytější výtvarné a technologické řešení, stejně jako dramaturgie příběhu.

Perla vstupuje na pole, které je tedy pro český animační průmysl (zatím – bohužel) spíše pole neorané. Ambice zohlednit profesionální postupy, které jsou tak samozřejmé všude za hranicemi, neskrývá ani sama žádost. Vývoj se pro producenta a režiséra Kotíka základním stavebním kamenem, tomu odpovídá už i aktuální úroveň materiálů a také plán preprodukce, včetně jejího (nepod)financování. Už z toho důvodu by měla být tato žádost ze strany SFK podpořena – podpora a následný vývoj projektu jako je *Perla* by mohlo totiž být signálem i pro další producenty, potažmo pak světový trh, že i v Česku lze připravovat a vyrábět tak, jak se to pro profesionální film určený širokému publiku sluší a patří.

Pochopitelně, že posuzování se musí zaměřit i na obsahovou stránku věci, tedy na předložený příběh, který si lze opravdu dobře představit díky pečlivě rozepsanému treatmentu. *Perla* nese všechny rysy díla vstřícného k velké početné skupině diváků. Ať už to myslíme jako pochvalu, tak jako jisté varování. Pochvalu proto, neboť má skutečně díky výstavbě velkou šanci oslovit určenou cílovou skupinu, aniž bychom se nutně museli bavit, jaké národnosti diváci budou. Na stranu druhou je *Perla* (a poznámka, že se odehrává ve sladkovodní řece to nezachrání) konglomerát postav, jejich motivací, dílčích epizod a v neposlední řadě významů a posláních, které jsou velmi dobře odzkoušené a prověřené jinou, již existující produkcí.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	Perla
Evidenční číslo projektu	2905/2018
Název žadatele	Rolling Pictures
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	6. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Rodinný animovaný film rozvíjející téma porozumění odlišnému světu na příběhu přátelství dívky z vodnického a chlapce z lidského světa a jejich společného dobrodružného boje o záchranu světů se odehrává v atraktivních a fantazijně rozlehlých kulisách Prahy a Vltavy, pracuje s konzistentními charaktery a srozumitelnými motivy. Konkrétní situace i obecnější témata, již teď přesně definované a přesvědčivě rozvíjené, otevírají film věkově různému publiku. Projekt je v pokročilé fázi příprav a je na kompletní vývoj výborně připraven; pracuje na něm zkušený tvůrčí tým s důslednou dramaturgickou koncepcí, propracovanou scénářistickou i režijní vizí a zahraničním konzultantem příběhu. Projekt s mezinárodním potenciálem je rovněž realisticky naplánovaný; rozpočet je nastavený nerealisticky vysoko, avšak financování vývoje je plánováno jako vícezdrojové a požadovaná částka uměřená.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Očím skryté
Evidenční číslo projektu	2906/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	5.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- zajímavé téma
- dohodnuta podpora České televize a Národní galerie

Hlavní slabé stránky

- nejedná se o klasický animovaný film, ale o animovaný vzdělávací dokument
- nereálný finanční plán
- nekonkrétní cílová skupina, nereálný plán kinodistribuce

Opětovně je podána žádost na projekt, který považuji za vzdělávací televizní dokumentární film s animovanými prvky. Od první žádosti se současná téměř v ničem neliší. Cílová skupina je určena velmi obecně. Distribuční strategie v rámci pásma krátkých animovaných filmů není pro tento projekt vhodná. Rozpočet obsahuje nejasné položky, formulář rozpočtu je vyplněn chybně. Finanční plán je z poloviny založený na věcném plnění, což neodpovídá struktuře rozpočtu.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Očím skryté
Evidenční číslo projektu	2906/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	4.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Projekt *Očím skryté* není animovaným filmem v pravém slova smyslu. Jedná se o dokumentární film, který médium animace využívá k vykreslení potřebných informací, které by se dost těžko (nebo neobratně) zobrazovaly divákům jinak. Pozornost tvůrců se obrací směrem k podkresbě gotických obrazů, fenoménu, který napomáhá lépe proniknout do způsobu příprav a realizace výtvarných děl tohoto období. V neposlední řadě se však Marie Procházková snaží také doplnit kontext o informace, díky kterým se divák „ocitne v minulosti“ a může lépe pochopit například život tehdejších umělců/řemeslníků.

Kladu si otázku, zda by nebylo patřičnější podat výzvu spíše na vývoj dokumentárního filmu, neboť v jistých ohledech zde přeci jen animace jako taková je spíše pouhým nástrojem, nikoliv svébytnou formou, skrze kterou se vypráví. Už z ukázek je patrné, že například při ilustraci podkresby (a její odlišnosti od finálního tvaru) se o *oživování* dá hovořit jen stěží. Snad až ony pasáže, kdy se obrazy na chvíli rozehrají, nebo když dojde na řadu onen kontext, by měla animace dostat více prostoru. Není ale zatím jasné, kolik prostoru právě tato místa ve finálním filmu dostanou.

Projekt s touto poznámkou, možná jí říkáme pochybnost, doporučuji k podpoře, neboť jako takový svůj význam má a mohl by poutavou formou odkrýt část z dějin výtvarné kultury, která není laické veřejnosti příliš známá.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	Očím skryté
Evidenční číslo projektu	2906/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	5. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Animovaný populárně-naučný dokument se věnuje deskovým malbám z období středověku. Animace využívá k názornému ukázání procesu vzniku těchto maleb včetně fáze podkreseb a tematizuje jejich význam, funkci a podobu. Projekt žádá o podporu opakovaně. Žadatel má podrobnou představu o fáze vývoje, o cílové skupině a možnostech uvádění hotového filmu, které doložil i vlastním průzkumem. Pochybnosti zůstávají u popisu tvůrčího přístupu, který naznačuje, že by se mohlo jednat o vytvoření výkladového díla, v němž obraz a zvuk jsou ve vzájemně ilustrativním vztahu. Bohatost materiálu, originalnost tématu a záměr animovaného dokumentu však naznačují, že by vývoj mohl přispět k tomu, aby vzniklo i po tvůrčí stránce zajímavé populárně-naučné dílo na dosud takto nezpracované téma. Autorka má zkušenosti s animovanými i dokumentárními pořady. Projektu již figuruje i profesionální dramaturgyně věnující se dokumentárnímu filmu. Harmonogram a strategie producentského vývoje jsou promyšlené včetně spoluprací s Českou televizí a Národní galerií.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	O čertovi
Evidenční číslo projektu	2907/2018
Název žadatele	Silent Cartoons
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	6. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Krátkometrážní pohádka vzniká jako adaptace knižní předlohy. Zručně připravovaný scénář a důsledná dramaturgická koncepce pracují s konzistentními postavami, srozumitelným a atraktivním prostředím a jeho výtvarným ztvárněním, a silnou romantizaci základního příběhu vyvažují humorem a rozvíjením obecných témat překonávání předsudků či významu nesobeckého jednání. Projekt se spíše vyšším rozpočtem je výborně připraven, pracuje na něm zkušený tvůrčí tým a dílo má již teď zajištěnou distribuci. Připravenost projektu a profesionalita všech tvůrčích složek ukazují na kvalitní realizovatelnost fáze vývoje a potenciál vzniku působivé inteligentní pohádky.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	O ČERTOVI
Evidenční číslo projektu	2907/2018
Název žadatele	Silent Cartoons, s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	31.01.- 04.02. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„O ČERTOVI“ - PŘEDKLÁDÁ: Silent Cartoons s.r.o., Luděk Pícha, jednatel (výzva č. 2018-1-7-29)

Animované pohádky patří k tradici české animované tvorby a vždy mne potěší, když se nějaká nová, zdařilá, objeví. Pohádka „O ČERTOVI“ mezi ně zjevně patří a podílí se na něm tým zkušených tvůrců. O to větší radost mám, když přicházejí s projektem, který pohladí. S radostí jsem přečetl synopsi, treatment – de facto literární scénář – prohlédl si vizuály a přečetl explikace i CV tvůrců. Animovaný film „O ČERTOVI“ je adaptací literární předlohy Pavla Čecha scenáristkou Evou Papouškovou na námět Miroslava Zachariáše, který se ujme i režie filmu ve výtvarném stylu autora Pavla Čecha. Dramaturgicky tým vede zkušená Kateřina Krejčí.

Příběh se poeticky i výtvarně čistým stylem odehrává především mezi komíny na střechách brněnského starého města, jeho protagonisty jsou Florimón a Tradamila, jinak rozjívený, trochu zbrklý čert a nemá kominice. Protože, slovy Lucifera: „peklo je tu od toho, aby dělalo peklo lidem na zemi“, ma na svět „vymetený“ čert Florimón, jak jinak, škodit lidem a zvláště kominíkům, jedněm ze nositelů a symbolů lidského štěstí. Od kolegů čertů vybaven dárky – čertovskými kartami, škodícími nůžkami, trumpetou, houpací sítí a kouzelným zrcátkem, které splní jen „jediné přání“, od samotného Lucifera – se záhy setkává na střeše s partou kominíků, k nimž patří i nemá kominice Tradamila. Přes nejrůznější čertovské naschvály se scenáristicky dobře vypořádanými gagy se nakonec oba sbližují. Přichází zima, Vánoce, Florimón onemocní a Tradamila se o něj stará. Na Štědrý den mu daruje kominický oblek a Florimón zvolna chápe, že má smysl přát si lepší svět, než ve kterém doposavad žil. Až mu z toho všeho pomalu „mizejí rohy“. Lucifer v kouzelném zrcátku zuří a Florimón si vzpomene na „jediné přání“, když zrcátko rozbije. Přání nepoužije pro svůj sobecký prospěch, ale ke zlomení Tradamilina prokletí. Tím se vyřeší i „čertův osud“, protože láska je tím nejsilnějším kouzlem. Florimón se stává člověkem a Tradamila promluví, otevře pusou, aby ji už nikdy nezavřela... „Pokoj lidem dobré vůle a čertům obzvlášť!“

V kontextu českých animovaných filmů podtrhuji, že „česká“ poetika autorů v pojetí „čertů“ se drží spíš rozverně laskavosti než zloby a rozvíjí „dobro v nás“, které si od dětství celý život nosíme každý v sobě, podléháme mu a je to tak správně. Jednoduchý, přímočarý děj animovaného, kresleného filmu je primárně určen dětskému divákovi CS 3+, ale věřím, že má potenciál i v kategorii rodinných filmů.

Zmínil jsem již autorku a scenáristku Evu Papouškovou, režiséra Miroslava Zachariáše, výtvarníka Pavla Čecha, dramaturgyni Kateřinu Krejčí. Hudební a zvuková stránka filmu zatím není blíže specifikovaná. Tvůrčí tým zaštiťuje za společnost Silent Cartoons s.r.o. a společnost 14th century production producent Bohumil Chomát zodpovědný za projekt. Žádost je předkládána opakovaně, poprvé ve výzvě 2018-1-3-13, kdy získala poměrně vysoké ohodnocení 73,3 bodů, nicméně se „nevešla“ do finančního objemu výzvy. Přikláním se k tomu, aby v této výzvě podporu získala.

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Websterovi
Evidenční číslo projektu	2908/2018
Název žadatele	13ka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Žofia Bosáková
Datum vyhotovení	8.2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Kroky kompletného vývoja a očakávané výstupy Websterovcov sú deklarované zrozumiteľne vzhľadom na možnosti a podmienky českého a slovenského animovaného priemyslu. Podpora projektu pre českú animovanú kinematografiu predstavuje účasť na kvalitne pripravenom projekte, ktorý svojím dopadom presiahne národné kinematografie koproducentov a s veľkou pravdepodobnosťou môže fungovať ako jedna z iniciačných platforiem na transfer technologického i dramaturgického know-how v (stredo)európskom animovanom priestore.

Udělení podpory

Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Websterovi
Evidenční číslo projektu	2908/2018
Název žadatele	13ka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	3. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předmětem této žádosti je celovečerní animovaný snímek pro děti Websterovi, jehož spoluscenáristkou a režisérkou je Katarína Kerekesová.

Veselá a nebojácná šestiletá pavoučí holčička Lili Websterová žije se svou rodinou ve výtahové strojovně pod střechou činžovního domu. Lili samotná, stejně jako její čtyřocí příbuzní, prožívají podobné radosti i starosti jako členové každé jiné rodiny.

Celovečerní snímek, který je složen ze šesti epizod, navazuje na stejnojmenný třináctidílný slovensko-polský animovaný seriál určený pro děti předškolního a školního věku. Epizodická struktura filmu (jednotlivé příběhy budou volně propojeny spojovacími scénami) naznačuje, že snímek bude posléze uveden také v „seriálové“ podobě. Tvůrci neplánují využít plochu celovečerního filmu k propracovanějšímu příběhu.

Vzhledem k tomu, že film navazuje na předchozí seriál, je jasná jeho vizuální koncepce, stejně jako použitá technologie animační práce (3D CGI). Autoři seriálu vytvořili svébytný „pavoučí“ svět, který zaujme i svým vyobrazením, které potěší děti, ale také jejich rodiče. Přínosná je i snaha začlenit do příběhu pro děti různá aktuální témata.

Žadatel je s projektem přihlášen na několik workshopů. Částka, která je předmětem této žádosti, tvoří cca 28 % rozpočtu. Počítáno je přitom s vícezdrojovým financováním, a to hlavně ze zahraničních veřejných zdrojů (především od slovenské RTVS). Vzhledem k tomu, že žadatel do projektu vstupuje s minimálními vlastními zdroji (cca 2,5 %) a že česká strana je v koprodukcii minoritním partnerem, požadované procentuální pokrytí rozpočtu ze strany SFK se zdá značně vysoké.

Udělení určité podpory spíše doporučuji, nikoli však v plné požadované výši.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	Websterovi
Evidenční číslo projektu	2908/2018
Název žadatele	13ka s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Websterovi
Číslo výzvy	2018 – 1 – 7 - 29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	22. 1. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Websterovi jsou ambiciózní projekt animovaného filmu 3 D ve větším koprodukčním kontextu zatím dvou států (druhým, resp. prvním je sousedské Slovensko), jejich čelnými televizemi a několika soukromými subjekty. Bude snaha rozšířit tyto partnery ještě i o Maďarsko, event. Slovinsko, resp. jejich filmaře. Výhodou a určitou předzvěstí dobrého výsledku je již slovenskou stranou (společností Fool Moon režisérky a autorky Kateřiny Kerekéšové), realizovaných prvních šesti dílů seriálu, které potvrdily životaschopnost tohoto záměru, nadějnost pro jeho uplatnění ve verzi celovečerního filmu i prospěšnost spolupráce slovenských a českých tvůrců, byť do té doby ve slovenské produkci (koproducent byl z Polska). V současné době se na Slovensku pracuje na dalších sedmi dílech série, dosavadních šest mohlo být už prověřeno diváky, kterými jsou a měly by i v budoucnu být děti předškolního věku a nejmladší školáci. Pokud někdo namítne, že je to dosti úzká skupina, mohu mu oponovat ověřenými zkušenostmi i míněním psychologů, že nějaké univerzální látky, témata a hrdinové pro širší věkovou skupinu jsou nedorozuměním z neznalosti. Tvůrci – a jsou to kromě režisérky Kerekéšové a zkušené Anny Vášové ještě scenáristé Zuzana Dzurindová a Peter Nagy (v dramaturgii Halky Marčekové) - dobře vědí, jaká je to skupina adresátů. Své příběhy přes pavoučí rodinu Websterových, která žije ve výtahové šachtě paneláku, vedou přes malou pavoučí školačku Lily, věkem rovné svým divákům, a sympatické je, že se jednotlivé díly série nezabývají nějakými atraktivními a mimořádně dramatickými historkami, nýbrž těží z běžného života, situací, jaké nastávají také v lidských rodinách.

Tady bych chtěl upozornit na to zásadní: Tvůrci věří rodině jako nejvyšší hodnotě, symbolu bezpečí a lásky. Sama Lily je pozitivní tvoreček, optimistická a veselá. Podle mého soudu je další předností, že i celovečerní film je složen ze šesti epizodních příběhů. Znalí tvůrci dokonce dávají jakýmsi spojovacím textem dětem mezi díly příležitost k určitému oddechu. Nehledě na to, že průběh dílu a souvislosti příběhu se dětem pamatují lépe, když jsou kratší. Zajímavým prvkem je i to, že malá pavoučí Lily bude v průběhu brát na zřetel své diváky a komunikovat s publikem. I témata jsou živá a aktuální – překonávání strachu z xenofobie, co se může stát, když otec ztratí práci nebo jaká nebezpečí číhají na sociálních sítích internetu. Pavoučí svět je zkrátka odrazem toho lidského. Mnohé svědčí o tom, že zde v prospěch dětí pracují zdatní profesionálové a že je jejich práce baví. A to bych chtěl i svým výrokem o doporučení ocenit.

--

Udělení podpory	Doporučuji
------------------------	-------------------

Podrobná analýza žádosti o podporu

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	<i>Postižky</i>
Evidenční číslo projektu	2914/2018
Název žadatele	Bionaut s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Ivo Mathé
Datum vyhotovení	17.1.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Žádost renomovaného producenta se týká podpory fáze vývoje středometrážního (25 min.) animovaného (navrhovaná technologie 2D kreslená animace) filmu s perspektivním aproximativním rozpočtem 4 000 000 Kč.

Pro fázi vývoje je požadovaná podpora Fondu ve výši 900 000 Kč (což činí 49 %% podílu plnění na nákladech fáze vývoje projektu). Rozpočet fáze vývoje je stanoven na vcelku rozumnou – a zdůvodněnou – částku 1 828 568 Kč.

Vývoj započal již v říjnu roku 2018 a má pokračovat po celý rok 2019 s tím, že celý projekt má být dokončen k 31.12.2020.

Podporu doporučuji udělit.

Udělení podpory	Doporučuji
------------------------	-------------------

Podrobná analýza žádosti o podporu

Rozved'te obecné hodnocení z první strany (zde můžete použít i údaje, které nelze zveřejnit na webu).

Texty si nemohou věcně odporovat, zároveň by však neměly být totožné – nekopírujte jejich části.

Informace ze žádosti opakujte jen v míře nezbytné pro vysvětlení vašeho hodnocení.

Inspirujte se návodnými otázkami dle kategorie, kterou analyzujete, a svá tvrzení zdůvodňujte. Ne všechny otázky lze aplikovat ke všem typům projektů podávaných v daných okruzích, vyberte si proto jen ty, které považujete za relevantní, a doplňte je dle potřeby o další aspekty.

Věnujte pozornost Výzvě, ve které byla žádost podána, zejména jejímu zaměření, kritériím a cílům.

Hodnocená kritéria

1. Srozumitelnost a úplnost podané žádosti (doporučený rozsah: max. 1000 znaků)

Expertní analýza

Název projektu	Postižky
Evidenční číslo projektu	2914/2018
Název žadatele	Bionaut
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	6. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Krátkometrážní kreslený film rozvíjí na pozadí příběhu zvířat v oboře téma začlenění postižených do většinové společnosti a hravě, nikoli suše didakticky, zdůrazňuje hodnoty spolupráce a porozumění. V prozatímní podobě je v příběhu hodně postav, a ne všechny jsou dostatečně rozlišitelné; nicméně příběh, a především způsob ukázání hendikepů je zjevný a odpovídá záměru i cílové skupině. Všechny tvůrčí složky (kromě spolurežisérky na projektu už pracuje scénáristka, dramaturg a výtvarník) uvažují nad námětem koncepčně a mají jasně vytyčené úkoly a otázky pro fázi kompletního vývoje, která je celkově dobře připravena. Lehce vyšší rozpočet otevírá především otázky ve vztahu k zabezpečení potřebných financí. Žadatel má promyšlenou představu o marketingu a distribuci.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	Postižiny
Evidenční číslo projektu	2014/2018
Název žadatele	Bionaut
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Postižiny
Číslo výzvy	2018 – 1 – 7 - 29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	9. 2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Inkluze, v souvislosti se školstvím, byla v nedávné době velmi ožehavým a kontroverzním tématem. Ostatně bude jím zřejmě do jisté míry i v obecnějším výkladu velmi dlouho, možná pro někoho i napořád. Jen pro připomenutí citace z Wikipedie: Pojem **sociální inkluze** v **sociologii** znamená „vyšší stupeň integrace postižených nebo znevýhodněných jedinců do společnosti a jejích institucí“.^[1] Cílem inkluze je zabránit okolnostem, které zapříčiňují sociální vyloučení.^[2] Opakem sociální inkluze je **sociální exkluze** (sociální vyloučení).

Tématem projektu Bionautu a jeho tvůrčího kolektivu je právě **inkluze** a jako veskrze velmi humanistické a pozitivní konání by mohlo být samo o sobě i rozhodujícím činitelem. Proti tomu nic.

Jiná věc je způsob, jak tvůrci konkrétně s tímto tématem zachází – a tady už počínají mé pochybnosti o správně zvolené cestě. Titul budoucího filmu, dále pak jistá alegorie se světem zvířátek, Lesa a Obory jsou jedna věc, ale pak jsou tu i záležitosti, které dodávají projektu kontroverznost. Mnohdy stačí jen pozorně číst. Opět budu citovat, tentokrát z příložených materiálů:

Cílovou skupinou jsou děti (8+) a rodiče. Je to dáno tématem a edukativním charakterem příběhu. Bára Příkladová, producent

Opět z příložených materiálů je i citace autorky treatmentu:

Naším nejdůležitějším cílem pak je, aby tento projekt přispěl k normálnímu nahlížení na vše, co souvisí s lidmi s postižením, aby dosáhl alespoň milimetrového posunu od lítosti k obyčejnosti a abychom se všichni alespoň trochu vrátili k nenucenému chování, které jsme k lidem s postižením měli jako děti. Lucie Palkosková

Cílová skupina – děti (zřejmě většinová, vzhledem k animační volbě formy) podle slov autorky Palkoskové s inkluzí problém nemá. Nebo to tak lze vykládat..., a mohly by následovat otázky Tak proč? O co jde? **Nedomnívám se, že děti jsou dnes byly jiné než jsme byli my či autorka v dětství.** (Pokud jde o téma inkluze – a v případě dětí školního věku míněno většinově.)

Již jsem se pochvalně zmínil o jisté metafoře Les – Obora, které by zřejmě měly v jistém smyslu zastupovat svět lidí, aby vše mělo smysl. Pak ale v treatmentu narazím na něco, co z toho poněkud vypadává, opět citace:

...Něco je tu ale špatně – převrácená židle, poházené vynálezy... Vypadá to, že strejdu někdo vytáhl z domečku násilím. Takže Bratr měl pravdu, všechno to do sebe zapadá. Rodiče nechali Strejdu Daňka utratit. Srnka začne znovu plakat.

Pro mě osobně velmi těžko k vysvětlení, zvířátka jsou tu přece zástupci lidí (Bratr a ... Rodiče jsou srnci – pro vysvětlenou). Utracení by mohlo znamenat něco podobného euthanasii, či jak si to vysvětlit. Omlouvám se, pokud nějak nechápu.

V konci jsem se už v příběhu přiznám se ztratil. Snad to může být tím, že v lidském světě skutečně Obory jsou a zatím se bez nich těžko lze obejít. V příběhu je pak hlavním postižením je schizofrenie (Strýce Daňka), což asi také vzhledem k nemoci samé, jejím možným průběhům (připouštím, že mé znalosti jsou jen kusé) není asi dobrá volba. To ale necht' posuzují odborníci.

Do stále současných zmatků se školní inkluzí by asi tento projekt nevnese žádné pádné argumenty a byl by asi jen projevem sympatií pro dobré myšlenky. I tak by to měl ale podle mého soudu rozhodně udělat lepším způsobem. Necht' je mně odpuštěno, ale zakončím trochu stylově opět citací z treatmentu (necht' autoři a zainteresovaní prominou moji empatii do role oné stonožky):

...Jen Stonožka, která moc nechápe, co se stalo, divoce gestikuluje a ptá se jestli „jsme vyhráli“.

Jde asi skutečně o tom, co by mělo být tou „výhrou“. Třeba jsem na tom s vnímáním hůře než školáci, ale nemohu jinak a snad z to z mého textu vyplývá, že **Nedoporučuji v této dosavadní podobě a vizích.**

Úspěšnost případných předělávek a úprav přiznám se nedokážu odhadnout. Asi by musely být dost zásadní.

--

Udělení podpory	Nedoporučuji
------------------------	---------------------

Podrobná analýza žádosti o podporu

--

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Lawrence z Morávie
Evidenční číslo projektu	2916/2018
Název žadatele	Produkce Radim Procházka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	6.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- projekt pro děti (9-14 let)
- mezinárodní koprodukce
- možnost využití projektu jako předfilmu

Hlavní slabé stránky

- nereálný finanční plán
- chybí LOI koproducentů

Krátkometrážní animovaný film pro děti neúspěšně žádal o dotaci na výrobu, producent se tedy rozhodl vrátit se do vývoje a požádat v rámci této výzvy. Rozpočet je odůvodněný. Finanční plán je tvořen především věcnými vklady (žádný dokument tyto vklady však negarantuje), struktura rozpočtu však s tímto plánem nekoresponduje. Distribuční plán je reálný a odpovídá projektu. Marketingová strategie by si zasloužila detailnější rozpracování. Harmonogram je pro realizaci dostatečný.

Doporučuji doplnit a dovysvětlit finanční plán pro umožnění získání podpory. Přes tento handicap doporučuji k udělení dotace.

Udělení podpory

Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Lawrence z Morávie
Evidenční číslo projektu	2916/2018
Název žadatele	Produkce Radim Procházka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Mahdal
Datum vyhotovení	3.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Katolický duchovní Alois Musil byl jedním z nejvýznamnějších objevitelů archeologických pokladů muslimského světa. Vytvořil první použitelné podrobné mapy severní Arábie a žil dlouhodobě u beduínského kmene Rwala a stal se jeho členem pod jménem šejch *Músa ar Rueili*. Díky svému vzdělání a znalosti mnoha arabských nářečí dokázal v této oblasti působit mnoho let. Musilovy cestopisy se staly základní materií předkládaného projektu. Pomocí animovaného filmu prožívá protagonista mnohá dobrodružství v pohádkovém Orientu. Jeho největší objevem je nalezení ztraceného zámku Amra, čímž se tento neprávem opomíjený cestovatel proslavil po celém světě.

Silnou stránkou projektu je fakt, že základní příběh je založen na skutečné postavě našich dějin, na postavě významného cestovatele a duchovního. Skutečnost, že tento výjimečný člověk je v naší populaci velice málo znám, přestože jeho význam ve své době přesahoval hranice Evropy, by mohla nahrávat tomu, aby se autor vrhnul na osvětovou činnost. Je dobře, že tak neučinil. Kombinace skutečného životního příběhu s prvky symboliky a hledání cesty k hlubšímu sdělení, než je jen odvyprávět životopis, to je cesta směřující k uměleckému výrazu.

Nevýhodou pro tento projekt je fakt, který autor nikterak nemůže ovlivnit. Je jím malá vzdělanost, neznalost životopisu Aloise Musila a velká neznalost významu symbolů, kterými se autor vyjadřuje. To je určitým způsobem stěna, která mezi autorem a potenciálními diváky bude. To ovšem neznamená, že bych horoval pro opuštění této cesty. Naopak.

Autor tak, jak projekt prezentuje, je schopen své dílo vytvořit

A proto

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Podrobná analýza žádosti o podporu

Expertní analýza

Název projektu	Lawrence z Morávie
Evidenční číslo projektu	2916/2018
Název žadatele	Produkce Radim Procházka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	4.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Film je určen rodinnému publiku s prepubertálními dětmi ve věkové kategorii 9 až 14 let. V dětech této věkové kohorty by tajemná dobrodružná atmosféra měla vyvolat jednak zájem o historii, ale také o místo, kde se příběh odehrává, tedy „Orient“.

Po přečtení scénáře, resp. přiloženého storyboardu si nejsem zrovna jistý, zda právě takto vymezená cílová skupina je skutečnou tou, která by měla ve finále chtít být tou oslovenou. Jestliže se předkladatelé v úvodu svého producentského záměru odvolávají na předchozí expertní posudek, který vytykal filmu přílišný důraz na metafory a žánrové aluze, s tím, že právě toto je „klíčové pole“ animovaného filmu, využil bych této situace: I mně totiž přijde, že *Lawrence z Arábie* je tu více, tu méně funkční animační ekvilibristikou – už ve storyboardu tak může zaujmout především přechody mezi záběry či obrazovou stylizací ve vyprávění. Jako takové dílo na mne nyní ale nepůsobí jako něco, co by mělo jakkoliv pevně předložit život či motivace reálné historické figury a její zasazení do dobového kontextu. Ale bohužel pochybuji i o tajemné dobrodružné atmosféře – oživilí Djinnové ještě automaticky neutváří napětí, stejně jako poměr 1:2,21 z díla automaticky nedělá epickou podívanou.

Nehledě na to, že právě onomu důrazu na obrazové metafory, přechody a další pro animaci specifické možnosti stylizace řeči by o něco lépe „slušela“ kreslená animace.

Současná podoba látky mi přijde jaksí rozpačitá, spíše jako otevření diskuze nad studentským projektem, nežli filmem určeným pro širokou distribuci.

Udělení podpory	Nedoporučuji
-----------------	--------------

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Probuzené loutky Jiřího Trnky
Evidenční číslo projektu	2920-2018
Název žadatele	EXPO - Trnka, z.s.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Michal Podhradský
Datum vyhotovení	2.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Silnou stránkou projektu je snaha přiblížit část díla Jiřího Trnky co nejširšímu okruhu diváků. Navíc specifickým způsobem, s možností komplexního pohledu. Jedinečností Trnkových loutek je jednak jejich výtvarný aspekt, ale také způsob technického provedení. Některé z těchto loutek jsem měl možnost vidět jako výstavné exponáty. I přesto, že jsem v tomto oboru již ledacos zažil, nedokáži se neobdivovat zručnosti a dovednosti starých mistrů. Byla by škoda, kdyby tento unikát zůstal zapomenut.

Slabých stránek projektu je ale více. Jednak je to samotný projekt. Nejde o klasické kinematografické dílo, ale spíše o těžce uchopitelnou - i vysvětlitelnou - muzejní audiovizuální expozici. Žádost tak jenom ilustruje, jak velmi se změnila doba od založení SFK, a s ní také technické a výrazové prostředky audiovize. Zatím co neúcta k duševnímu vlastnictví a možnosti bezplatné distribuce se neustále rozšiřují, možnosti financování vzniku audiovize neexistují. To je zjevně jeden z motivů podání žádosti v této výzvě.

Slabou stránkou je ale také samotná žádost. V moha ohledech je nekonkrétní, mnohokrát se opakuje. Nestanovuje jasné cíle vývoje. Nedefinuje výstupy procesu, ani je nekvantifikuje. Kromě těchto zásadních problémů

Projekt by prospělo to, co dělá kinematografii královskou disciplínou: kolektivní spolupráce. Pokud je autor režisérem i producentem v jedné osobě, může se stát, že obraz projektu navenek neodpovídá vnitřní představě autora. To je možná i jedním z problémů této žádosti. A nezachrání to ani vcelku obratně napsaný dramaturgický posudek.

Konečné hodnocení je pro mně těžká volba, ve které jsem hodně subjektivní. Jiřího Trnku obdivuji a na projekt se dívám jako zanícený fanoušek. Z tohoto důvodu jsme oslepen a nevnímám skutečnost, že žádost je špatně napsaná a projekt je na hraně spektra činností, kterým by se SFK v rámci své DNA měl věnovat.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	PROBUZENÉ LOUTKY JIŘÍHO TRNKY
Evidenční číslo projektu	2920/2018
Název žadatele	Expo - Trnka z.s.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	31.01.- 04.02. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„PROBUZENÉ LOUTKY JIŘÍHO TRNKY“ - PŘEDKLADATEL: Expo -Trnka z.s., MATYÁŠ TRNKA (výzva č. 2018-1-3-13)

Využití moderních technologií včetně 3D animací v dokumenární tvorbě nebo televizní publicistice není dnes už až tak neobvyklé. Ovšem záměr projektu Matyáše Trnky, autora námětu, scenáristy a režiséra, realizovat celý „animovaný dokument“ ve 3D technologii jako interaktivní 360° video pro VR (virtual reality) film, je inovativní a ve vztahu k záměru – uchování a tímto způsobem oživení loutek Jiřího Trnky, zpřístupnění tohoto vzácného kulturního dědictví české animované filmové tvorby širší veřejnosti – považuji za mimořádně přínosné.

Téma projektu „PROBUZENÉ LOUTKY JIŘÍHO TRNKY“ je pozoruhodné, svým způsobem unikátní, věnuje se loutce nikoliv v kontextu ukázky z daného filmu, ale jako samostatnému artefaktu. Objevovat zašlou krásu postavček Trnkových filmů, z nichž mnohé jsou fyzicky nedostupné či dokonce neexistují, zkoumat jejich výraz, funkční poetiku, do jinak nedostupných detailů ve 3D prostoru virtuální reality, stát se součástí jejich prostoru, být v něm s nimi a prostřednictvím interaktivní vizualizace divákovi umožnit spolu-prožít stav, cituji z autorské explikace Ondřeje Moravce a Matyáše Trnky, kdy: „se s loutkou pracuje jako s člověkem, který vnímá realitu, ne jako vymodelovaným kusem dřeva, ale jako živou entitou“ ... „že se nejedná se o drátěné panáky bez života, že jsou to herci v důchodu, kteří snad za temných nocí na policích sběratelů a vitrínách muzeí smutně vzpomínají na měsíce dřiny, kdy okénko po okénku hráli ve filmu, po jehož uvedení byli ještě nějakou dobu centrem pozornosti novinářů a filmových nadšenců, pak ale upadli v zapomnění“ ... „A konečně je film i historickou rekonstrukcí, jejímž cílem je oživit filmově historické artefakty.“ Dodávám, které patří k našemu a světově uznávanému, výtvarně filmovému „rodinnému stříbru“.

V prvním ročníku studií na FAMU jsem natáčel skromný, klasický, černobílý dokument „Než loutka ožije“ (1977), věnovaný rekonstrukci loutky Mefista od Vojtěcha Suchardy až po ukázkou ze hry „Faust“ v Říši loutek, kterou Sucharda v r. 1928 založil a působil v ní dalších 40 let až do své smrti. Zmiňuji proto, že mám k tématu osobní vztah a v skrytu duše závidím autorům jejich dnešní, technologicky vyspělé možnosti „perfektního 3D modelu, který je schopen loutku zachytit v jejím současném stavu a uchovat ji na další desítky či stovky let i v případě zcizení, výrazného poškození originálu. Zůstane zde stále věrný 3D model“. Takřka nadosah. Co autorům ale nezávidím, je zatím neuchopená stavba, absence příběhu. Děj filmu začne v loutkářské dílně, kde vznikají, „oživají“, postavičky z nejproslulejších filmů Jiřího Trnky (doplněno o archiválie a ukázky z děl), pak pokračuje interaktivní procházkou ve virtuálním muzeu, kde se jako divák stávám „osobně součástí prostoru“, mohu si prohlédnout loutky do nejmenšího detailu ze všech stran. Kromě toho se ale nikde v přílohách nedočítám, kam dojdu? Jak děj skončí a proč? Jaká je závěrečná pointa? Co si z něj jako divák odnesu, kromě emoce, že jsem si prohlédl artefakty, k nimž bych se fyzicky nedostal? Na to mi autor Matyáš Trnka ani dramaturg Ondřej Moravec neodpovídají... Víme jen, že autoři chtějí zachovat formát časově omezeného filmu ve stopáži 15-ti minut, který sice technologicky umožňuje architekturu budoucího rozšiřování, ale že se nejedná o časově nsvázanou videohru. Tím spíše bych znal rád konec, pointu, jak se u příběhu i v dokumentu odjakživa patří.

Expertní analýza

Název projektu	Probuzené loutky Jiřího Trnky (pracovní název)
Evidenční číslo projektu	2920/2018
Název žadatele	Expo-Trnka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	4.2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p>Předmětem této žádosti je animovaný krátkometrážní film určený pro virtuální realitu a pracovně nazvaný Probuzené loutky Jiřího Trnky. Jeho režisérem, scenáristou a producentem je výtvarníkův vnuk Matyáš Trnka.</p> <p>Dokument má přiblížit tvorbu loutek Jiřího Trnky, které samy o sobě jsou – podle slov žadatele – „tak trochu ve stínu filmů, ve kterých samy kdysi hrály“. Film má jejich zrození postihnout v celé škále jejich vývoje, tedy od jejich výtvarných návrhů až po jejich archivaci spojenou s následným restaurováním, a představit je jako samostatné umělecké dílo.</p> <p>Žadatel má v současné době finanční prostředky na restaurování dvanácti zchátralých loutek z Trnkova filmu Sen noci svatojanské. Při vytváření jejich 3D modelu má být využita Technologie fotogrammetrie, tj. postupné nafocení loutky ze všech úhlů.</p> <p>První část dokumentu je koncipována jako 360° video ve virtuální realitě, přibližující znovuzrození loutky, druhá se má stát jakousi „virtuální síní slávy“, ve které budou jednotlivé loutky vystaveny. Vytváření 3D modelů loutek má tak jejich současnou podobu, na které se nemilosrdně podepisuje čas, „zakonzervovat“ v digitální replice.</p> <p>Z tohoto pohledu jde o činnost srovnatelnou s digitalizací jakéhokoli jiného archivu – v tomto případě jde navíc i o ožívování starých loutek, s nimiž tvůrci chtějí pracovat jako s živou entitou. I proto by dokument mohl být unikátním dílem s dalšími přesahy.</p> <p>Udělení podpory projektu s ambicemi odvážně kombinovat tradiční loutkovou animaci s virtuální realitou a jistým edukativním přesahem rozhodně doporučuji. Byť s ohledem na nevyužité možnosti vícezdrojového financování (vzhledem k tématu včetně zdrojů zahraničních) nikoli v plné výši.</p>	
Udělení podpory	Doporučuji

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Astromrzout
Evidenční číslo projektu	2921/2018
Název žadatele	Bohemian Multimedia
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaný
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Vandas
Datum vyhotovení	3.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Předmětem žádosti je vývoj krátkometrážní 3D - VR grotesky Astromrzout. Cílem při vývoji této komické zápletky je nejen propracování námětu a nadějného výtvarného řešení, ale i zapojení nového zpracování animatiku budoucího filmu pomocí VR nástrojů, které umožňují velmi efektivní rozpracování látky již v této fázi vývoje – od timingu přes pohyb postav až po pozicionování kamery a její pohyb.

Spoluautorem námětu a výtvarníkem je vedle Davida Touška Mark Oftedal, který se v minulosti podílel jak na vývoji výtvarna pokračování Tajného života domácích mazlíčků, byl supervizorem animace na krátkých filmech Piggy (2018), On Ice (2015) nebo animátor na filmech Toy Story(1,2) a Život brouka. Jeho předkládané výtvarné návrhy postav jsou promyšlené, prokazují vysokou erudici a zkušenost autora i velmi koncepční přemýšlení o potřebách a záměrech budoucí animace vyvíjeného krátkometrážního filmu.

Nezanedbatelná je i snaha zapojit do vývoje celého projektu renomovaného Jana Pinkavu a případně jeho prostřednictvím projekt prosadit v rámci Google Spotlight Stories, zaměřených na mobilní distribuci a VR. Toto považuji za sympatický ambiciózní záměr, směřující ke globální distribuci pod silnou značkou a v různých podobách (srov. např. s Meliesovským projektem, který vznikl s podporou francouzského CNC. <https://www.youtube.com/watch?v=BEePFpC9qG8>).

Celkově je projekt zpracován přehledně a srozumitelně a je předkládán v poměrně rozpracované fázi vývoje. Předností je i snaha o spolupráci českých a renomovaných zahraničních tvůrců i iniciativní práci s novými technologiemi, které mohou být přínosným know how pro celý obor domácí animace.

Otázkou je celkové finanční zajištění projektu, které v této fázi vzniká jen díky vlastním prostředkům žadatele. Ty jsou v této fázi vývoje 50 % z celkových plánovaných nákladů. Na druhou stranu je to typická situace tvorby krátkých filmů a ukazuje obecnější úskalí týkající se financování vývoje krátké metráže obecně. Součástí předložené žádosti je i část animatiku budoucího příběhu, která dává nahlédnout do záměrů celého vývoje, stávajícího postupu práce i poskytuje představu o tom, co obnáší VR animatik.

Vzhledem k mezinárodnímu a ambicióznímu záměru projekt doporučuji k podpoře i přes doplňující otázky rozpracované v podrobnější části analýzy.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	Astromrzout
Evidenční číslo projektu	2921/2018
Název žadatele	Bohemian Multimedia
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Astromrzout
Číslo výzvy	2018 1 – 7 - 29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	25. 1. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Přečíst mé hodnocení asi bude vyžadovat více času než 3 minuty případné projekce této animované grotesky.

Nevím, jestli označení za grotesku, které jsem převzal z materiálů, je přesné. Podle mého soudu je minipříběh (ostatně jaksi minimalistický i tématicky, ale na takové ploše chtít něco více je jistě problém) tím nejslabším článkem celého projektu. Přijde mně jaksi z nouze, účelový pro možná dobrou výtvarnou a animační exhibici. To, co je zřejmě silnější autorovou (David Toušek) stránkou.

Ostatně jistá mlha v dramaturgické explikaci, která by navíc pro mě osobně potřebovala spíše překlad či výklad (poslední věta pro tento názor klasickou) to jen potvrzuje. To podstatné u tří minutového příběhu chtějí autoři teprve vymyslet. Což považuji za trochu podivné. Stejně jako rozpačitý konec s nijak výraznou pointou.

Nelze se vcelku divit, že autor a producent nepočítají se zahraniční účastí – těžké vzbudit zájem s projektem, který i v tuzemsku by sotva vzbudil nějaké naděje. Ostatně otázkou by bylo i uplatnění. Kladu si např. otázku, kdo vlastně má být adresátem.

Shrnuji – chápu, že je těžké na takovém formátu chtít nějak moc, ale i to je volba autorů a na místě je asi úvaha, jaký by to mělo a mohlo mít smysl. Dost dobře na ni nemám pozitivní odpověď.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Podrobná analýza žádosti o podporu

Expertní analýza

Název projektu	Astromrzout
Evidenční číslo projektu	2921/2018
Název žadatele	Bohemian Multimedia
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Mahdal
Datum vyhotovení	24.1.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předložený projekt kratičkého animovaného filmu „Astromrzout“ je založen na příběhu astronauta, který uteče ze Země, protože nesnáší hluk a neklid. Hledá ve vesmíru planetku, na které by se mohl usadit, kde by našel nový domov. V této snaze je nakonec úspěšný, planetku najde a zprvu se zdá, že našel svůj klid. Ovšem ne všechno je takové, jakým se zdá být. I tato planetka s sebou nese něco, před čím musí zase utíkat dál.

V tomto projektu jsem našel jen jednu jedinou silnou stránku, kterou by bylo možno považovat za nosnou, za takovou, která by opravňovala k pozitivnímu hodnocení. Slabé stránky jsou v tomto projektu tam, kde by být neměly: v samém námětu a jeho bezradnosti, v dramaturgii, která se spolehla na nic neříkající klišé a bezduché fráze. Jediné, co lze považovat za relevantní, jsou výtvarné návrhy, které námět doplňují. Avizovaná délka 3 minuty, je vzhledem k námětu, patrně příliš krátká.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Podrobná analýza žádosti o podporu

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Dagon
Evidenční číslo projektu	2922/2018
Název žadatele	Analog Vision
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	5.2.2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- zajímavá předloha
- žadatel příjemcem dotací Fondu na předchozí projekty

Hlavní slabé stránky

- projekt spíše ve fázi nápadu než připravenosti
- rozpočet a finanční plán obsahuje nejasnosti
- harmonogram projektu je zavádějící

Krátkometrážní animovaný film je předkládaný spíše ve fázi nápadu než větší rozpracovanosti. Synopse není příliš originální, na struktuře filmu je třeba ještě zapracovat. Distribuční a marketingová strategie je vedena správným směrem, ale jde zase jen o několik nápadů bez jakékoli konkrétní dohody. Rozpočet je nižší, obsahuje však nevysvětlené položky. Finanční plán neodpovídá tomu, co je uvedeno v jeho komentáři. Harmonogram je zavádějící. Projekt nedoporučuji především pro nízkou připravenost projektu v době podání žádosti.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Dagon
Evidenční číslo projektu	2922/2018
Název žadatele	Analog Vision
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	7.2. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předmětem této žádosti je krátkometrážní animované drama Dagon, jehož scenáristou, režisérem i autorem výtvarné stránky je storyboardista a ilustrátor Prokop Wilhelm.

Příběh se odehrává ve dvou paralelně se prolínajících časových rovinách. V té první, zasazené na začátek 30. let minulého století, sanfranciský policejní detektiv objeví deník sebevraha, jehož příběh v něm oživí jeho vlastní hrůzné vzpomínky ze zákopů Velké války. Ve druhé dějové linii se postupně odhaluje tragický příběh amerického námořníka, jenž jako jediný přežil útok německé ponorky v Tichém oceánu, se svými válečnými zážitky se však v následujících letech není schopen vyrovnat ani s pomocí morfia.

Tématem filmu, který je adaptací krátké povídky H. P. Lovecrafta z roku 1917, je posttraumatický syndrom mužů, kteří prošli válečným peklem, tedy téma nadčasové a aktuální i v dnešní době. Autor filmu originální příběh oproti literární předloze rozšířil o další rovinu s postavou detektiva a více rozvinul i původní děj – obě linie se přitom doplňují a Lovecraftův příběh „zachráněného“ trosečníka přitom dostává intenzivnější podobu. Zvolená 2D počítačová kreslená animace se pro Lovecraftův hororově-fantaskní svět zdá vhodnou volbou.

Slabší stránkou projektu je skutečnost, že – jen s výjimkou CEE Animation Forum v Třeboni – žadatel zatím nemá naplánovanou účast na žádných dalších konkrétních workshopech či trzích, na nichž by projekt chtěl prezentovat. Projekt navíc v této fázi vývoje nepočítá s vícezdrojovým financováním. Téměř třetinu rozpočtu pokrývají vlastní zdroje žadatele (+ autora-koproducenta), zbytek je předmětem této žádosti. Je tedy otázka, zda by bez ní byl žadatel schopen projekt dopracovat do zamýšlené podoby.

Vzhledem k tomu, že projekt naplňuje cíle výzvy, podporu doporučuji, nikoli však v plné výši.

Udělení podpory	Doporučuji
-----------------	------------

Expertní analýza

Název projektu	DAGON
Evidenční číslo projektu	2922/2018
Název žadatele	Analog Vision s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-7-29

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	07.02. - 10.02. 2019

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„DAGON“ - ŽADATEL: Analog Vision s.r.o., Bc. Michal Kráčmer a Bc. Veronika Kührová (výzva č. 2018-1-7-29)

Projekt „DAGON“ předkládá tým mladých, ale již relativně zkušených tvůrců a cca tři roky zavedené společnosti. Nadějně uskupení, když se sejdou nad projektem českého animovaného filmu. Po pročtení synopse, treatmentu seznámení se s vizuálem a explikacemi tvůrců patnáctiminutového animovaného filmu jsem dospěl k pocitu, že autorské dílko Prokopa Wilhelma podle literární předlohy Dagon (1917), povídky Howarda Phillipse Lovecrafta, (1890 – 1937), který je mnohými považován za zakladatele komiksového fantasy hororu. Nejslavnější se stala jeho volně propojená série hororových povídek o mýtu Cthulhu, popisující pantheon podivných, temných bohů, kteří žili na Zemi, před lidmi. Stejně slavný je jeho motiv Necronomiconu, pradávne knihy temných zaklínadel, kterou mnohokrát popisuje ve svých dílech. Ačkoli za svého života nebyl příliš čten, stal se jedním z nejvlivnějších hororových autorů 20. století. Do tohoto „soudku“ patří i povídka „Dagon“, která je základem scénáře stejnojmenného animovaného filmu.

Původní premisa je založená na dopisovém svědectví niterných muk, morfino-přiznaného muže, jemuž se vrací v představách zážitků z jeho služby námořního důstojníka během první světové války, kdy je jeho nákladní loď zachycena imperiálním německým námořním jezdcem (ponorkou) v jedné z nejotevřenějších a nejméně frekventovaných částí širokého Pacifiku. Na záchraném člunu se ocitne ve "slizkém prostoru pekelného černého mlynářství... Oblasti zničené těly rozkládajících se ryb a méně popsatelnými věcmi, které viděl vyčnívající z nešťastného bahna nekonečné planiny." Ostrov je tvořen kráterem sopky, kam se námořník vydá, aby našel výhled na moře a případnou záchranu. Když dosáhne svého cíle, kráteru, nalezne dobře tvarovaný monolit na dně propasti, pokrytý neznámými hieroglyfy vodních symbolů a probudí Dagona, monstrózní obludu budoucích nočních můr, před nímž z ostrova prchá na svém člunu, až je zachráněn jinou lodí. Druhá rovina děje se odehrává v San Francisku, v nemocnici, kde je léčen a navyká si na morfin. Přichází o rodinu, postavení, peníze, a když mu dojde poslední dávka morfinu, stížen vidinou monstra „Dagona“, skáče z okna. Autoři „našeho“ projektu dopis na rozloučenou mění v deník a vnáší jej třetí roviny děje; příběh detektiva sanfranciské policie, který případ vyšetřuje. Sám je veteránem 1. světové války a prožívá traumata z evropských zákopů, která se při čtení námořnickova deníku umocňují, navzájem prolínají, až detektiv není schopen vykonávat jinou činnost, než nutkavě deník dočíst. Když jej „zaklapne“, za okny se mu zjeví jeho vlastní monstra... „Třívrstvý“ příběh odehrávající se v kulisách San Franciska 30.-tých let má silně protiválečný pacifistický akcent, kterým se přes svou komiksově hororovou dobrodružnost obrací v obecné rovině k současnosti jako výzva bez hranic.

Možná někoho napadne, proč se v české animované tvorbě zabývat příběhem amerického námořníka? Odpovím, a proč ne? Nebude to poprvé, co se známá či slavná literární předloha stane námětem pro mnohá, i česká zpracování, která zaujala doma i v zahraničí. Vezměme například Defoeova Robinsona Crusoa. Má desítky verzí včetně animovaných, naposledy belgicko-farncouzské provenience dětský celovečerní „Robinson Crusoe na ostrově zvířátek“ (2016) v režii Vincenta Kesteloota a Bena Stassena. Ale abych se držel doma, tak rovněž