

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Z lesa
Evidenční číslo projektu	2590/2018
Název žadatele	Alkay Animation Prague
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj <i>animovaného filmu</i>
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Viktor Schwarcz
Datum vyhotovení	22.7. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Vývoj krátké cca 8 min. černé grotesky předkládá zkušené zaběhnuté studio Alkay A. P. spolu s výtvarníkem L. Bártou. Zajímavé, takřka Vorlovské téma útěku před stresy města do lůna přírody, zde podané takřka hororovým pohledem. Téma, verzi scénáře a též naznačené výtvarné pojetí pokládám za hlavní klady a silnou stránku projektu.

Nenašel jsem žádné problematické aspekty Žádosti. Rozpočet je uměřený a řádně odůvoděný.

Drobné otázky k Žádosti včlením do části Podrobné analýzy.

Jedinné s čím bych polemizoval je určení díla pro diváky od 6 let, zdá se mi, že cílový divák by měl být starší, ale z pohledu této Žádosti to není nic důležitého.

Projekt vývoje je připraven k realizaci, mnohé již bylo zpracováno - viz Žádost.

Projekt k udělení podpory doporučuji.

Expertní analýza

Název projektu	Z LESA
Evidenční číslo projektu	2590/2018
Název žadatele	Alkay Animation Prague
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Z lesa
Číslo výzvy	2019 – 1 – 3 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	20. 7. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Žádost o grant je velmi solidně vybavena materiály, ostatně předkládají ji zkušení lidé, což by mělo usnadňovat mé rozhodování. Není tomu tak a hned to i vysvětlím: To, co uvádí autor ve své explikaci – tedy určitý příběh a fakta týkající se hlavní postavy, a to o čem píše i dramaturgyně Kateřina Krejčí, bohužel nenalézám v treatmentu, resp., scénáři. V těch se dočítám minimalistického kvazipříběhu neznámého chlapíka, o kterém nic nevím od začátku do konce, kromě toho, že má problémy takřka existenčního rázu s obstaráváním vcelku běžných záležitostí jako je jídlo, teplo, atd. Režisér to ve své explikaci vcelku logicky popisuje se zdůvodněním krize středního věku a faktu, že městský člověk má mimo město problémy (což je velmi zajímavé téma pro mnohem širší plochu), Pak prostě je schopen takového jednání a také konec má svoji naprostou logiku..

Jiná věc je ta, do jaké míry divák máš šanci tohle vše vůbec vyčíst a jestli tady není vlastně zaděláno na to, aby se i ve velmi krátkém časovém úseku začal nudit. Což se stává, když se divák včas neorientuje, nepochopí o co jde a rezignuje na nějaké východisko. Pak si myslím nepomůže ani zajímavé výtvarné řešení – ostatně napadla mě myšlenka, že tento „příběh“ (beru to spíše jako pomocný termín) by srozumitelněji mohl odvyprávět hraný film s živým hercem. Např. jeho mimika a další prostředky by možná kompenzovaly nesporné přednosti a možnosti filmu animovaného a uložení do reálného prostředí by také mělo svůj klad. Ale to je hypotéza spíše na vysvětlenou.

Pravda je, že krize středního věku není originální námět a téma, ale o to by vcelku nešlo. Upřímně za velmi neférové a účelové považuji tvrzení o adresátech, věk 6 – 99 let! A pokud to není účelové, tak už jde o kompetentnost. Šesti až dvacetiletí nemohou nic vědět o krizi středních let, ale nemají myslím zatím ani jiné zkušenosti, aby pochopili takové jednání. O těchto věcech v souvislosti s tvorbou pro děti a dlouholetými zkušenostmi s dětskými i školními pořady a programy přece jen něco vím a podobná tvrzení často vedla k výsledkům, že cíl nakonec ulétl mimo všechny věkové kategorie.

Sympatické naopak bylo, že projekt, byť nezastírá, že mu jde o festivaly a úspěchy na nich (což je nakonec dobré i pro český film jako takový), hledá cestu k běžnému diváku připojováním takových to (pro mě osobně zajímavých) snímků k dlouhometrážní tvorbě v kinech. Proto vůbec nejde o formát, stopáž či žánr. Nemožnost hodnotit procenty (což mělo svoji výhodu i vůči žadatelům) a nutnost jistého kategorického rozhodnutí, mě nutí bohužel vyslovit nedoporučení s poznámkou, že by to neměl být asi konečný verdikt pro další osud. a další verze.

--

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

Podrobná analýza žádosti o podporu

--

--

Expertní analýza

Název projektu	Z LESA
Evidenční číslo projektu	2590/2018
Název žadatele	Alkay Animation Prague s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	01.08.- 06.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„Z LESA“ - PŘEDKLADATEL: Alkay Animation Prague s.r.o., PETR HORÁK (výzva č. 2018-1-3-13)

Tým prověřených, oceňovaných, uznávaných zkušených tvůrců, zavedená společnost – řeklo by se, jasná záležitost, není co řešit – když se sejdou nad projektem české kreslené grotesky. A přece je! Po přečtení synopse, treatmentu s vizuálem, literárního scénáře a explikacemi tvůrců krátkometrážního projektu „Z LESA“ jsem dospěl k pocitu, že slibují více než treatment podle povídky Jáchyma Baška a literární scénář Ludka Bárty, kterého jinak ctím, uznávám. Premisa díla staví na útěku od civilizace motivovaném krizí středního věku (???) . Ale jak se to pozná? Tuhle nesnadno sdělitelnou motivaci jsem kromě „tvrzení“ zatím v potenciálně půvabné grotesce nenašel. O čem to zatím je? Sledujeme příběh muže krácejícího plískanicí „na samotu u lesa“ a postupně poznáváme jakéhosi Pata bez Mata, který se neumí vyrovnat s žádnou praktickou stránkou života včetně těch sebezáchovných, jako je teplo a strava, až se z něj stává bezmocné „zvířátko“ spolknuté situací, z níž jej „zachraňuje“ jakási žena, asi „manželka“ a dvě řvoucí děti, asi „jeho“, a „v hlavě si vůbec nic neurovnal“... (???) Především, že mám rád vypointované animované grotesky, jejich vtipné zkratky založené na výtvarné animaci bez dialogů (i tady jsou zbytečné), že mám rád výtvarno Ludka Bárty a považuji jej za mistra v oboru. Nicméně k projektu „Z LESA“ musím poznamenat, že jak je příběh uprostřed pozoruhodný, začátek zůstává zahalen tajemstvím (alespoň pro mne) a na konci jsem se nezasmál... Proto si dovoluji ve prospěch jinak nadějněho projektu požádat o scenaristické dopracování, lepší vypointování příběhu, pod dohledem zkušené dramaturgyně Kateřiny Krejčí, aby zážitek z kreslené grotesky, který publiku polechtá bránice, dlouho rezonoval svým ozdravným účinkem, jak bývá v tradiční české animované tvorbě zvykem. Zmínil jsem již autora literární předlohy Jáchyma Baška, scenáristu, režiséra a výtvarníka Ludka Bárty a dramaturgyni Kateřinu Krejčí. Zvukovou stránku filmu má na starosti, Jáchym Baška, který má participovat i jako hudební skladatel, a jeho studio BaseTrax. Tvůrčí tým doplňují neméně zkušení hráči ze společnosti a studia Alkay Animation Prague s.r.o. , produkční Dagmar Juráková a producent Petr Horák, který je též předkladatelem žádosti.

Realizace krátkého kresleného filmu bude probíhat technologií 2D animace Toon Boom Harmony, vyvinuté kanadskou společností Toon Boom Animation Inc, která byla použita například při animaci seriálu Simpsonovi nebo seriálu a filmů o houbě SpongeBob či filmu My Little Pony. Dá se tedy očekávat vznik animované grotesky na vysoké úrovni s přídnou hodnotou výtvarna Ludka Bárty. Diskutabilní však zůstává vyznění díla.

Producentův záměr Petra Horáka, přiložený samostatně k žádosti, se odvolává na opakovanou spolupráci sehraného týmu, s čímž souhlasím a kvituji. Společnost Alkay Animation Prague s.r.o. se zaměřuje především na zakázkovou tvorbu animovaných filmů a televizních večerníčků, což je asi důvodem, že se neuchází o účast na workshopech a koprodukčních trzích. Marketingovou a distribuční strategii zaměřuje na CS 6+ (až 99) s tím, že usiluje o individuální dohody s jednotlivými distributory na uvedení svých krátkých animovaných filmů jako „předfilmů“ ke konkrétním titulům a přihlašuje se s již hotovými díly na festivaly animované tvorby, kde usiluje o rozšíření obchodních kontaktů. Chci věřit, že při zpracování uvedených připomínek ke scénáři a předpokládané

profesionálně zdařilé realizaci vznikne kultivovaná divácky úspěšná groteska, které bude mít šanci upoutat pozornost divácké obce. V explikaci vedenou CS 6+, deklarovaná „krize středního věku“, navíc dramaturgicky ani scenáristicky neuchopená, myslím neosloví, ale CS 15+ bez omezení asi ano.

Závěrem. Animovaný krátký film 2D, groteska, svým záměrem a výtvarným pojetím neaspiruje, nepřekračuje a ani naplňuje kriteria kulturně náročného kinematografického díla. Přesto navrhuji, aby zavedený tvůrčí tým dostal šanci projekt po zpracování připomínek realizovat!

POZITIVA:

- původní český krátkometrážní film, adaptace literární předlohy, žánr – animovaná groteska 2D
- film na téma útěku od reality reality s diskutabilním poselstvím o vyrovnání se s „osobnostní krizí“
- komediální příběh, karikatura s potenciálem neotřelého výtvarného pojetí
- potenciál festivalového uvedení a zaujetí odborné veřejnosti
- potenciál divácké úspěšnosti u CS 15+
- relativně nízká nákladovost projektu
- potenciál koprodukčního partnerství - Filmosaurus Rex z Chorvatska a BFILM.sk

Negativa:

- dějově a obrazově neuchopená teze „krize středního věku“
- nevyjasněný distribuční potenciál díla
- neúčast na workshopech a koprodukčních trzích

Závěr: DOPORUČENÍ VÝVOJE PROJEKTU PODMIŇUJI ZAPRACOVÁNÍM PŘIPOMÍNEK.

Udělení podpory

Doporučuji.

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	<i>Perla</i>
Evidenční číslo projektu	2595/2018
Název žadatele	ROLLING PICTURES spol. s r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Ivo Mathé
Datum vyhotovení	23.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

V úplných podkladech je požadována podpora fáze vývoje celovečerního (dle Popisu projektu 80 min., podle smlouvy s autorem 85 min.) animovaného (rodinného) filmu.

Jde o velkorysý projekt se skutečně rozmáchlým rozpočtem. Celkově má jít o více než 130 000 000 Kč (!), z toho náklady tříleté fáze vývoje (která má být dokončena k 1.7.2020) jsou kalkulovány na celých 15 477 000 Kč. Od Fondu je požadována podpora ve výši 1 100 000 Kč.

Je nutno připomenout celkový objem příslušné výzvy (2018-1-3-13) činící 4 000 000 Kč.

Vzhledem k okolnostem popsaným níže lze udělení podpory doporučit pouze ve zredukované výši.

Udělení podpory	Doporučuji - viz výše
-----------------	------------------------------

--

Expertní analýza

Název projektu	Perla
Evidenční číslo projektu	2595/2018
Název žadatele	Rolling Pictures
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	3. srpna 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p>Předmětem této žádosti je celovečerní animovaná dobrodružná rodinná komedie Perla, jejímž režisérem je Martin Kotík.</p> <p>Jedno slepé rameno Vltavy pod svou hladinou ukrývá vodnické městečko, o kterém nemají lidé ani tušení. Titulní hrdinkou příběhu je lehce potrhlá dcera královských rodičů, čtrnáctiletá vodnická teenagerka Perla, která by se chtěla bavit a žít jako její lidští vrstevníci. Poté, co se její domov ocitne v ohrožení, vydá se do světa lidí, aby říší vodníků zachránila s pomocí magické Lastury. Seznámí se přitom s pubertálním frajírkem Oliverem, který neumí plavat...</p> <p>V příběhu se propojuje svět vodníků a svět lidí, vše zastřešuje dávné magické proroctví, které do vyprávění vnáší určité prvky „fantasy“ dobrodružství. Ty však, alespoň soudě na základě treatmentu, působí v příběhu poněkud naroubovaně.</p> <p>Projekt od počátku počítá s účastí zkušených zahraničních tvůrců a animačních studií, což žadatel považuje za zásadní podmínku vzniku filmu (ke spolupráci je přizván americký scenárista Robert Lence, animatik má vzniknout ve vybraném zahraničním animačním studiu atd.).</p> <p>Financování projektu z vlastních zdrojů je v této fázi zajištěno z jedné třetiny, zahraniční zdroje jsou zatím jen v jednání (německý soukromý producent, německý fond MDM). Žádost o podporu SFK činí sice jen cca 7 % výše rozpočtu v této fázi vývoje, nicméně částka je přesto – v kontextech celkového objemu podpory kinematografie této Výzvy – neúměrně vysoká. Přemrštěnou položkou v rozpočtu vývoje se zdají zejména náklady na literární přípravu scénáře. Bez vstupu zahraničních partnerů bude tento finančně náročný projekt obtížné dopracovat do zamýšlené podoby.</p> <p>Projekt se v této fázi vývoje (je vytvořen námět, treatment a výtvarné návrhy hlavních charakterů a prostředí filmu) stylově ani obsahově nezdá být tak originální, aby naplňoval na tyto skutečnosti zaměřené kritérium Výzvy. Jeho podporu nyní zatím spíše nedoporučuji.</p>	
Udělení podpory	Nedoporučuji

*

Expertní analýza

Název projektu	Perla
Evidenční číslo projektu	2595/2018
Název žadatele	Rolling pictures spol. s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Perla
Číslo výzvy	2018 – 1 – 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	3. 8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Jsem rád, že jsem měl možnost posuzovat už více žádostí o grant v případě animovaných filmů, jejichž jsem velkým příznivcem a velmi si vážím jejich tvůrců. Zvláště v situaci, kterou zjednodušeně nazvu tržní. Při pracnosti, potřebě profesionální zdatnosti a umu, finanční náročnosti každé minuty stopáže, problematických možnostech uplatnění, atd. si uvědomuji, že tento obor potřebuje podporu a přízeň těch, co mohou event. pomoci.

Měl jsem tím také možnost porovnání, určité konfrontace a srovnání si hodnot, podle kterých žádosti o podporu na grant pro vývoj posuzovat. Moje posudky tedy pochází i z této zkušenosti a mohou se opírat o určitá fakta.

Projekt Perla producenta a režiséra MgA. Martina Kotíka se v této situaci projevil jako poněkud nebo velmi kontroverzní. Jedno zřejmě nelze Martinu Kotíkovi upřít – že je dobrý producent. Svědčí o tom osudy jeho předchozích filmů, podle jeho vlastních slov, ale zřejmě i z hledisek komerčních, dosti úspěšných. Jiná už je záležitost kvality těchto filmu (účast na festivalech je jedna věc, ocenění či neocenění další, ale z toho bych tyto závěry nevyvozoval, samozřejmě s vědomím, že jde o subjektivní záležitosti).

Materiály přílohy žádosti začínají rozpočtem. Myslím, že to je i pro tento posudek dobré pořadí. Komise Fondu má k dispozici rozpočet nejen tohoto projektu (jde o animovaný celovečerní film), ale i jiných, má tedy určité srovnání. Doporučil bych ho udělat v případě např. literární přípravy, kde u Perly jen položka plánovaná na dialogy asi násobně překračuje celkové částky u jiných.

Nejsem ten, kdo by tvůrcům a filmařům nepřál dobré honoráře, jaké třeba mají v cizině, ale je otázkou, zda v situaci, kdy je filmová tvorba tak finančně náročná a těžko shání potřebné zdroje, nejde o poněkud nebezpečný precedens v podobě nějaké spirály, která bude zvyšovat požadavky a tím působit značně kontraproduktivně.

Chápu, že pokud producent zainteresuje na spolupráci tvůrce z Německa či USA, jsou požadavky na jejich honoráře poněkud jiné. O tom samozřejmě členové komise a rady Fondu mají povědomost a svůj názor také jistě případně tomuto i jiným producentům dají na vědomí.

A teď další stránka věci – ona „kvalita“, když už nechci používat pojmy jako uměleckost či podobně. Jistě, je to dost subjektivní, ale určitá vodítka přece jen máme, kromě osobního názoru. Pro mě je to osobně internetová Česko-slovenská filmová databáze (čsfb.cz). Určitá tribuna názorů těch, co často chodí do kina, sledují filmovou tvorbu, mají o ní přehled a tvoří zřejmě kmenový základ skalních návštěvníků kin. Vyjadřují se jak známo k úrovni filmů jak v komentářích, tak procentech. Teď zde uvedu údaje z csfd.cz týkající se filmů producenta a režiséra Martina Kotíka: Pánská jízda (hraný – 2004) – 28 procent (!), Všechno nejlepší (hraný – 2006) 55 procent, Vy nám taky, šéfe (hraný – 2008) 37 procent, Hurvínek na scéně (2010, celovečerní animovaný) – 47 procent, Hurvínek a kouzelné muzeum (2017 – celovečerní, animovaný) 44 procent.

Můžeme konstatovat, že výsledky jsou to tristní a v případě Hurvínka to nezachraňují ani 4 scenáristé včetně těch zahraničních.

K samotné žádosti – zatím co o jiného projektu zjišťuji, že už má 3 verze scénáře a je předložen kvalitně napsaný treatment (nechci psát o který projekt konkrétně jde, ale mohu doložit), zde je jen honorářová položka o v budoucnosti dobře zaplacených 3 verzích scénáře. Včetně extra placených dialogů.

Dramaturgická explikace (německý účastník projektu) - jsou obecné fráze, které by mohly platit o řadě jiných filmů. Treatment také moc obsažný není a svědčí spíše o hledání.

Odkazy na dobrou návštěvnost v případě Hurvínků jsou svědectvím, že tyto filmy měly a mají určitý divácký potenciál a tedy i komerční možnosti (větší než jiní „animovaní“ žadatelé o grant, jejichž přínos je naopak jiné povahy). Martin Kotík je zcela jistě tak úspěšný producent, že dokáže využít možnosti, konexí a svého nesporného organizačního talentu k tomu, aby podobné filmy mohl produkovat i bez fondových grantů. Pravda totiž také je, a to patří k jeho pozitivům, že ač si uvědomuje zcela mimořádné a spíše v „západních“ relacích uvedené položky rozpočtu, tak požadavek na veřejné peníze není nikterak přehnaný. Ale i s tímto vědomím a ve všech uvedených souvislostech se domnívám, že prostředky Fondu české kinematografie by měly být využity na jiné projekty a účely.

Přes veškeré výhrady přeji Martinu Kotíkovi, jeho produkční firmě a týmu aby v práci, kterou oni sami označují za úspěšnou, mohli pokračovat podle svých představ a byli i nadále přínosnou součástí české filmové tvorby.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	O čertovi
Evidenční číslo projektu	2598-2018
Název žadatele	Silent Cartoons s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj - 1. vývoj českého kinematografického díla
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Juraj Krasnohorsky
Datum vyhotovení	03.08.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavnou silnou stránkou projektu je literární předloha vianočního příběhu pro děti a zejména vynikající vizuální ilustrací Pavla Čecha. Pokud by se skutečně žadatelovi podařilo přenést do animace tento příběh a takýto vizuál "jedna k jedné", není pochyb, že by vzniklo výjimečné dílo s mezinárodním potenciálem. Nejslabší stránkou projektu je předložená vizuální ukáзка. Například tomu, že celý kreativní tým včetně žadatele se shoduje v důležitosti zachovat původní estetiku, je přiložená ukáзка žiaľ esteticky niekde úplne inde. Slabou stránkou projektu je aj zvolená producentská stratégia, ktorá nevyužíva plný potenciál formátu "Christmas TV special", ani potenciál možnej medzinárodnej koprodukcie. Producentská príprava v aktuálnej predloženej podobe teda nezodpovedá výjimečne kvalitnej predlohe. Toto sa odráža aj v ekonomickej stránke projektu (nejasnosti v rozpočte, nezdokladované finančné vstupy) a z ohľadom na tieto slabiny projekt v tejto chvíli neodporúčam podporiť v požadovanej výške. Po odstránení nedostatkov však verím môže vzniknúť výjimečné dielo.

Expertní analýza

Název projektu	O čertovi
Evidenční číslo projektu	2598/2018
Název žadatele	Silent Cartoons
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	7.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Dle slov žadatele příběh „ukazuje dětem, jak čertovsky dobrý skutek přináší naději na zmírnění hendikepu“. Stejně tak se v synopsi dočteme o tom, že animovaná pohádka je o „dobrém skutku, co dokáže změnit lidský osud“. A vlastně v jednom krátkém textu najdeme řadu dalších tezí o tom, co třicetiminutový snímek divákovi sdělí, předá, jak jej obohatí a rozesměje. Z jaksi zvláště nekoncepční synopse si lze udělat buď velká očekávání, nebo spíše opatrnou zvědavost, naštěstí součástí žádosti je i scénář, díky němuž si „obrázek“ udělat můžeme už docela jasný. Požadované finance, zdá se, nebudou už sloužit na literární přípravu, nýbrž na výrobu storyboardu a animatiku. A obrazovou přípravu. Otázkou však zůstává, zda je v současném stavu samotná látka dostatečně připravená k tomu, aby se s produkcí postupovalo dál. A právě tyto pochybnosti mne vedou k nedoporučení projektu, případně k tomu, aby autoři více pouvažovali nad scénářem a jednotlivými charaktery a situacemi. Uvědomuji si, že cílová skupina dle slov autorů začíná u dětí od tří let, přesto ambice projektu jsou poměrně velké a pravděpodobně mají oslovit i staršího diváka, v ideálním případě zpříjemnit vánoční čas i rodičům.

Scénář však nyní vykazuje několik nesrovnalostí či lépe řečeno momentů, které účinek vyprávění a vyznění oslabují. Podrobněji se jim budu věnovat v následující části posudku, obecně shrnuto – jde o neukotvenost charakterů jako je právě hlavní hrdina Florimón či samotný Lucifer. Nedostatečné vyjasnění vzniku kolize v ději, odůvodnění prostředí, v němž se odehrává a svým způsobem zvláštní je i onen prvek „hendikepu“, jejichž odstraněním se má stát Tradamila šťastnou.

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

Expertní analýza

Název projektu	O čertovi
Evidenční číslo projektu	2598/2018
Název žadatele	Silent Cartoons
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Komplexní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Helena Slavíková
Datum vyhotovení	23.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p>Půlhodinová veselá animovaná pohádka pro děti od tří let podle knížky Pavla Čecha. P. Čech je autor pohádky i ,jak rozumím, autor jejích ilustrací , a tedy vlastně i rozhodující výtvarník filmu. V jeho pojetí (viz výtvarné návrhy přiložené k materiálům) ožívají brněnské střechy nad starým městem, vytvářejí kulisu plnou útulných zákoutí a krkolomných kominických lávek, zrádných šikmin i dominantních komínů, svět, který každému hned přiroste k srdci. Je to jedna z určujících pozitivních stránek budoucího filmu.</p> <p>Druhou takovou stránkou je situační humor, plný gagů, který malým dětem příběh přiblíží a zaujme je do doby, než dojde k pointě, zkušenějšími a staršími diváky očekávané ,totiž že čert promění jediné splnitelné kouzelné přání v Tradamilin prospěch</p> <p>Příběh je variací na jeden čertovský motiv v českých pohádkách, a totiž na ten, kdy je čert polidštěn láskou k světské dívce. Od Drdových Dalskabátů až po dvě současné filmové pohádky, nedávné Zlaté oči Hynka Bočana a nově Čertí brko Marka Najbrta.</p> <p>Florimón je nezkušený čert, který je Luciferem vyslán do světa, aby škodil lidem a speciálně kominíkům, protože přináší lidem štěstí. Florimón se odpovědně snaží plnit úkol, ale provází ho řada neúspěchů a směla se mu lepi na paty. Až potká něnou Tradamilu, jednu učnici z kominické party, na niž má Florimón spadeno. Pocítí sympatii a posléze lásku k laskavé dívce a jak se s ní sbližuje, ztrácí své rohy, čertí atributy, až se stane člověkem. Před tím ale vrátí Tradamile řeč.</p> <p>Čertova proměna proběhne v náznaku, happy end se odehraje na zasněžených střeších na Štědrý den. Pohádka tak získá určitý bonus, protože je vhodná pro vánoční čas.</p> <p>Kominíci, čertovi protihráči, jsou netradiční pohádkovou komunitou a daří se je prezentovat komicky a originálně, včetně songu, v jehož rytmu po střeších pochodují.</p> <p>Jde o poctivý projekt, jeho autoři znají svého malého diváka a umí ho zasáhnout.</p>	
Udělení podpory	Doporučuji

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Dopis od srdce
Evidenční číslo projektu	2600/2018
Název žadatele	BFILM.cz
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- silný příběh
- zajímavá, moderní technologie
- potenciální možnost zapojení českých studií do projektu

Hlavní slabé stránky

- velmi nízký autorský podíl české strany na projektu
- vysoký rozpočet, vysoká požadovaná dotace
- žadatelem je velmi mladá produkční společnost bez jakéhokoli ukončeného projektu

Projektem je krátký animovaný film vytvořený moderní technologií virtuální reality. Příběh je krásný, výtvarné pojetí zajímavé. Autorský podíl české strany na projektu je minimální (literární předloha, navíc práva k ní vlastní slovenská společnost), možnosti zapojení české strany do projektu považují za značně komplikované, až nereálné. Realizačně bude projekt vytvářen mimo ČR. Rozpočet je vysoký, stejně jako požadovaná dotace. Finanční plán je závislý na podpoře fondu MEDIA, o které ještě nebylo rozhodnuto. Nejsou jasné distribuční možnosti projektu.

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

Expertní analýza

Název projektu	DOPIS OD SRDCE
Evidenční číslo projektu	2600/2018
Název žadatele	BFILM.cz
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	01.08.- 06.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„DOPIS OD SRDCE“ - PŘEDKLADATEL: BFILM.cz, PETER BADAČ (výzva č. 2018-1-3-13)

Po pročtení synopse, treatmentu s vizuálem a explikací tvůrců krátkometrážního projektu „DOPIS OD SRDCE“ koncipovaný jako prolog k jinému dílu, rovněž animovanému ale celovečernímu filmu autorů Barbory Budinské, Petera Budinského a Patrika Pašše „SRDCE VĚŽE“ (vyvíjený od r. 2015, s předpokládanou premiérou 2020). Oč tedy jde? Vyjdu z poměrně pregnantních charakteristik scenaristické a režijní explikace: „Dopis od srdce“ je příběhem matky, která svá poslední slova, pocity a zážitky sdílí se svým ještě nenarozeným dítětem, které nikdy nepozná. Divák příběh prožívá z perspektivy dítěte, které „poslouchá dopis od své matky“, píše scenáristka Katarzyna Gondek. „Je to nádherný příběh s potřebnou hloubkou, humorem, lehkostí, ale také smutkem a temnotou. Je to příběh o lásce a ztrátě, který je přístupný dětem, ale neustupuje hlubokým a složitým emocím. Těšíme se také, že se publikum zcela ponoří do virtuálního podání Annina příběhu, Eminých dobrodružství, magické Tvojezemě a jejích obyvatel“, dodává režisér Jef Dehouse. „Dopis od srdce“ je animovaný film řešený technologií VR (rozumějma Virtual Reality), tedy subjektivním vnímáním děje hned dvakrát. Nejprve, když těhotná matka Anna pomocí VR kamery pro svou nenarozenou dceru Emu virtuální dopis vytváří, podruhé, když s odstupem času dcera Ema dopis a jeho poselství z magické „Tvojezemě“ vnímá, abychom v závěru děje pochopili, že její matka věděla, že při porodu zemře na srdeční vadu, protože otec Emy a vynálezce pro ni nestihl včas dokončit srdce náhradní, mechanické. Tady příběh „prologu“ končí. Ema a postavy z Tvojezemě doplněné o protagonistu Rikiho však ožívají znovu v připravovaném celovečerním animovaném VR filmu „Srdce věže“. Exkurs do děje si dovoluji zakončit pohledem talentované scenáristky Katarzyny Gondek, s níž se ztotožňuji: „Forma filmu Dopis od srdce klade důraz na emoce, které my, coby adresát dopisu zažíváme, a pomáhá nám sledovat protagonistku ze zranitelné perspektivy. Tento způsob vyprávění vnímám jako velmi přitažlivý. Bude to zážitek, který v publiku bude dlouho rezonovat a který navíc může mít ozdravný účinek. Rozvíjet empatii diváků je asi nejdůležitějším cílem našeho filmu. Pokud lze celovečerní film srovnávat s prózou, pak je krátký film dozajista poezií. Zkušenost mě naučila, že krátké filmy mají tu moc vypíchnout jednoduché emoce. Mohou být zrovna tak silné jako básně. Tento čtrnáctiminutový VR zážitek je poetickým milostným dopisem zacíleným na srdce diváka.“ Talentovaná polská scenáristka Katarzyna Gondek žijící v Belgii a belgický režisér snímku Jef Dehouse mají přes relativní mládí za sebou pozoruhodné zkušenosti a výsledky i ocenění, a jsou součástí belgicko – česko – slovenského koprodukčního týmu autorů Barbory Budinské, Petera Budinského a Patrika Pašše ml., syna Patrika Pašše, jednoho z nejlepších slovenských obrazových střihačů a profesora stříhové skladby na VŠMU. Dalšími členy tvůrčího týmu jsou pak dramaturgyně Kristýna Májová spolu s producenty Petrem De Maegdem za belgickou stranu (Potemkino) a Peterem Badačem (BFILM) za česko-slovenskou stranu, který je i předkladatelem žádosti.

Samozřejmě vždy záleží na realizaci. Proto jsem se nespokojil jen s předloženými, půvabnými vizuály výtvarného pojetí animovaných postaviček a „lokací“, ale vyhledal jsem si trailer „Srdce věže“ a dospěl jsem k závěru, že zde potenciálně vzniká velmi kvalitní dílo s netradičním, novátorským pojetím v žánru animované tvorby, které má své silné mravní poselství s nadnárodním přesahem.

Poměrně promyšlený strukturovaný Producentský záměr v žádosti producenta Petra Badače, zmiňuje kreativní, produkční i technologickou provázanost s projektem „Srdce věže“ včetně koprodukčního a finančního partnerství s belgickou stranou. Méně zřetelně je uchopena marketingová a zejména distribuční strategie vč. představy o finančním zajištění. V explikaci i rozpočtu je specifikována účast na workshopech VR Days Europe, Amsterdam Venice Gap-Financing Market, VR Immersive Reality Story projects, Benátky VR Residency Crans-Montana, World VR Forum, jsou zmíněny rozjednané koprodukční vstupy na profinancování projektu (Belgie, Slovensko), včetně žádostí o granty Vlámského audiovizuálního fondu (VAF) a projektu Kreativní Evropa MEDIA, které kvitují. Největší rozpaky mám kolem distribuce omezené výhradně na VR média, což výrazně zužuje distribuční okruh a divácký potenciál. Přesto chci věřit, že při zdařilé realizaci vznikne pozoruhodné, kultivované divácky úspěšné kulturně náročné dílo s širším společenským přesahem, které má šanci upoutat pozornost divácké obce CS 10+ a 30+.

Závěrem. Netradičně pojatý animovaný film, počínaje záměrem, přes způsob vidění vidění, výtvarného pojetí, způsobu snímání, až po etické poselství díla, naplňuje kriteria kulturně náročného kinematografického díla a doporučuji, aby kreativní tým dostal šanci projekt realizovat!

POZITIVA:

- původní autorský námět navazující jako „prolog“ na preexistentní dílo, žánr – animovaný film VR
- rodinný film na divácky vděčné téma zhmotnění snů do reality, s výrazným etickým poselstvím
- něžný příběh z virtuální reality s velkým potenciálem neotřelého žánrového pojetí a vidění
- potenciál obrazové atraktivity
- potenciál divácké úspěšnosti u CS 10+ a 30+
- potenciál koprodukčního partnerství se zahraničními partnery (Belgie – Potemkino, The Bridge TV, Belga production a Slovensko – pobočka BFILM.sk, Plutoon)
- potenciál sponzoringu (firmy zabývající se VR technologiemi)

Negativa:

- velká finanční náročnost projektu
- omezený distribuční potenciál díla
- jiná úskalí projektu nevidím

Závěr: VZHLEDEM K TÉMATU I ZPRACOVÁNÍ VÝVOJ PROJEKTU DOPORUČUJI.

Udělení podpory

Doporučuji.

Expertní analýza

Název projektu	Dopis od srdce
Evidenční číslo projektu	2600/2018
Název žadatele	BFILM.cz
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	7. 8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Domnívám se, že česká kinematografie potřebuje na pole VR vstoupit mnohem razantněji, než je tomu doteď, kdy se jedná spíše o ojedinělé a často studentské (což je skvělé, ale pro oblast profesionální kinematografie málo), spíše kratší pokusy z oblasti výtvarného umění více než filmu. Tento projekt je tématem, mírou promyšlenosti prostředí, postav, příběhu, filmového světa i divácké zkušenosti připravený na kvalitní vývoj včetně prototypování a vytvoření scénáře pro komplexní zkušenost nelineárního vyprávění, kterou implikuje typ VR zkušenosti, jakou autoři zvolili.

Předložený VR film pracuje s intimním a nelehkým tématem ztráty nejbližší bytosti, které může být srozumitelné dětskému divákovi, ale také staršímu obecenstvu. Podoba filmového světa je promyšlena tak, že poskytuje možnosti k rozvinutí klíčových situací vyprávění, a zároveň dává obrovský prostor fantazijnímu vytvoření jednotlivých prostředí. Postup vytvoření postav v kombinaci fotografické předlohy a animace vytváří přesvědčivé hybatele děje. Pouze způsob vyprávění a stavba prozatím podle mého názoru dostatečně nepracuje se specifiky VR prostředí a divácké zkušenosti, což však bude předmětem scénaristické a dramaturgické práce během vývoje.

Rozpočet na vývoj by se v porovnání s klasickým filmem mohl zdát vysoký, ale ve vztahu k typu a plánované podobě projektu je adekvátní. Žadatel má přesný plán postupu vývoje včetně realistického harmonogramu. Již teď pracuje v mezinárodní koprodukcí.

Na projektu pracují zkušení i méně zkušení tvůrci (některé informace v CV chybí). Chybí dramaturg (či, byť zahraniční, konzultant) se zkušeností s VR projekty.

Projekt podpoře velice doporučuji.

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	ROSENTAAL
Evidenční číslo projektu	2601 / 2018
Název žadatele	MAUR film s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018 -1 – 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan ŠUSTER
Datum vyhotovení	1.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Producent Martin Vandas za svou film.společnost Maur film s.r.o., žádá Fond o podporu kompletního vývoje celovečerního animovaného filmu ROSENTAAL podle námětu režiséra filmu Miroslava Krobota a a předložené verze literárního scénáře Marka Epsteina.

Jedná se o atraktivní příběh šestnáctiletého sirotka Naba, inspirovaného životem v prostředí dálného severu Jana Eskyma Welzla a vyprávěného v duchu vernerovských tradic.

Mladý Nab je vyhoštěn z fantastické plující továrny a v severním moři je vysazen v zanedbaném přístavu Rosentaal, kde posléze zažívá řadu f dobrodružství

Pomocí nové animační technologie vyvíjené na ČVUT Praha, která umožňuje maximálně věrný převod herecké akce do výtvarné stylizace Václava Švankmajera, se autoři projektu snaží dosáhnout maximálního tvůrčího efektu a navázat tak na způsob vyprávění Karla Zemana.

Společně s dramaturgem Martinem Danielem pokládám předloženou verzi literárního scénáře Marka Epsteina za zdařilou.

Celkový rozpočet období vývoje je 2,588.000 Kč a požadavek na podporu Fondu je 1,250.000 Kč. Prozatím je projekt reálně zafinancován z 32,8%

.Aproximativ nákladů budoucího 80ti minutového filmu je 68 milionů Kč

Průběh prací v období vývoje je v žádosti podrobně a věrohodně zpracován.

Období kompletního vývoje má být reálně ukončeno 31.8.2020.

Atraktivní scénář, vysoký tvůrčí kredit autorů filmu a profesní způsob producerské přípravy projektu garantují kvalitní průběh období vývoje a poskytují všechny předpoklady pro úspěšnou realizaci výsledného filmu.

Doporučuji Fondu vyhovět žadateli a poskytnout výrobcí plnou podporu.

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

Expertní analýza

Název projektu	Rosentaal
Evidenční číslo projektu	2601/2018
Název žadatele	MAUR film
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	7. 8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Dobrodružná roadmovie vycházející z knižně zpracovaných příběhů zámečníka, dobrodruha a spisovatele vypráví příběh šestnáctiletého opuštěného chlapce, který objevuje nové světy a kultury. Množství prostředí dává autorům prostor pro vizuálně rozrůzněnou realizaci a autoři už v ukázkách art designu ukazují vyhraněný styl a poetiku. Tvůrčí tým sestává z předního českého scénáristy, režiséra a animátora. Významné tvůrce doplňuje zkušený dramaturg, jehož explikace je ukázkovým příkladem komplexního a zevrubného přístupu k celovečernímu filmu. Tvůrci budou film realizovat unikátní technologií vyvinuté českými vědci a jejich film by měl tuto technologii představit ve světové premiéře. Dílo má potenciál být unikátním nejen českém, ale i mezinárodním kontextu. Rozpočet je mírně nadsazený. Harmonogram je nastavený přiměřeně ambiciózním cílům a rozsahu a náročnosti díla. V žádosti chybí informace o některých aspektech producentského přístupu a vývoje. Žádost podává produkční společnost s mnoha oceňovanými filmy a zkušeností s mezinárodní koprodukcí. Projekt je excelentně připraven pro fázi kompletního vývoje.

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

Expertní analýza

Název projektu	Rosentaal
Evidenční číslo projektu	
Název žadatele	MAUR film s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan Daňhel
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Námět a první verze scénáře zpracovaného Markem Epsteinem vychází z novely Miroslava Krobota Rosentaal, jež je volně inspirována životními osudy Jana “Eskymo” Welzla, zámečníka a dobrodruha, který žil 30 let na dalekém severu mezi Novosibirskými ostrovy a Aljaškou. Již reálná postava Welzla vzbudila ve své době otázky, co je mýtem a co stěží uvěřitelnou pravdou. Pro Miroslava Krobota jde o dlouhodobý proces a hledání klíče, jak se “Eskymem” Welzlem či Artic Bismarckem popasovat. Projekt tedy nevyrostl pouze z nějakého nápadu, ale pro Krobota je dlouhodobou obsesivní výzvou skrytou v hlubinách jeho nevědomí.

Námět však není tvarem životopisným, jeho největší síla tkví pro mne v tom, že je příběhem iniciačním. Jsme svědky až jakéhosi přechodového rituálu šestnáctiletého sirotka Naba, který se skrže peripetie v zemi sněhu a ledu, na pomezí mezi časem dospívání a existencionálním bezčasím, realitou a bdělým sněním přenáší až fyzicky na diváka (čtenáře). Tomu napomáhá žánr ve stylu “Steampunk či New Weird” i to, že jde o film kombinující hranou akci s inovativní animací podobné rotoskopii. Jde tedy o vzácné symbiotické propojení reality a mýtu v narativu a konkrétním a abstraktním ve výtvarném projevu reprezentované inovativní animační technikou.

Slabiny projektu nevidím žádné neboť podobný film tady nebyl, pomínu-li extrémní technologickou náročnost, která se týká především softwareové postprodukce, jež je (zatím?) zdá se časově velmi náročná a v procesu vývoje.

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Husa
Evidenční číslo projektu	2602-2018
Název žadatele	Jan Míka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Žofia Bosáková
Datum vyhotovení	1.8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Presvedčivo napísaná žiadosť s jasným a zrozumiteľným plánom kompletného developmentu. Produkčno-realizačné zázemie projektu Husa považujem za veľmi dobré, s istými rezervami v domácej distribúcii.

Projekt odporúčam podporiť.

Udělení podpory	<u>Doporučuji</u> / Nedoporučuji (<i>nehodící se vymažte</i>)
-----------------	---

Podrobná analýza žádosti o podporu

Expertní analýza

Název projektu	Husa
Evidenční číslo projektu	26O2/2O18
Název žadatele	Jan Míka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Helena Slavíková
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Asi sedmiminutový film ,v němž malý chlapec. sotva školák , svádí boj s husou. Kluk je rozený fotbalista a míč je jeho láska. Husa bydlí v bedně na dvorku, chová se k chlapci nepřátelsky, syčí na něj a když to jde, štípně ho. I jí se z neznámých důvodů líbí chlapcův kopací míč a chce ho mít ve své boudě. Ti dva nakonec spolu svedou skutečný fotbalový zápas, kde chlapcova babička zastává funkci rozhodčího, slepice jsou diváky a nad vším se vznáší stylizované povzbuzování stadionu. Vyhrává husa, míč se octne v boudě. Nakonec chlapec podlehne své protihusí posedlosti a v noci ji prakem zastřelí. Když si jde ráno pro míč, ukáže se, že za míčem jsou právě vylíhlá housata, která považují míč za mámu a všude ho následují. Kluk si to uvědomí, míč housatům přenechá a ještě je na vodě za plavajícím míčem“ pase.“

Znázorněné situace mají absurdní humor, který by mohl malé děti upoutat. Zlá husa hrající fotbal je nápaditý prvek , záměr je snadno čitelný a svou naléhavostí(opravdu, kdo z koho) i napínavý. Husa ovšem vyhrává morálně: byla to jen matka bránící svou snůšku a chlapcův čin ji zbavil života neprávem. Za to zaplatí tím, že o míč dobrovolně přijde. Převezme za housata odpovědnost.(Husu připravuje babička k obědu).

Tak to vidí autor budoucího snímku, mně se zdá řešení možná zbytečně kruté. Husa sice strašila kluka i ve snu, ale chlapeček se ukáže jako mimořádně umanutý: kvůli míči se dokáže na živém tvorovi i smrtelně pomstít. Nevím ještě dvě další věci: především, jestli si děti dostatečně uvědomí přírodovědný fakt, že housata považují za mámu toho ,koho vidí vůbec první(tedy míč), a pak jestli správně přečtou, že kluk přebírá za husí drobotinu zrovna z titulu pointy kýženou odpovědnost.

Myslím, že by se autor měl nad těmi momenty ještě zamyslet a jde-li to vůbec ,nějak je upravit. Možná, že jsem s tou husí vraždou trochu přepjatá, že to v rámci příběhu je akceptovatelné, proto film k udělení grantu doporučím.

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

Expertní analýza

Název projektu	HUSA
Evidenční číslo projektu	2602/2018
Název žadatele	Jan Míka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	vývoj
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Mahdal
Datum vyhotovení	2.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předložený projekt „Husa“ má ve své podstatě mravoučné poslání. Chlapec, který se nemůže dostat ke svému míči, ke hře s míčem, zabije kamenem husu. Když si potom jde pro svůj míč, zjistí, proč ho husa k němu nechtěla pustit: bránila svá housata. Chlapec si svou chybu uvědomí a začne se o osiřelá housata starat. Na první pohled jednoduchý příběh je založen na dokonale zpracované pointě, ta celé dílko rámuje a dává celému projektu smysl.

Silnou stránkou projektu je velký důraz autora na precizní technické zpracování. Může si dovolit věnovat úsilí přípravě technických podmínek celého projektu, když má vymyšlenou dokonalou pointu i přesné nasměrování vyznění příběhu.

Tím, jak je projekt krátký, musí se spoléhat na srozumitelné provedení děje. Ten by unesl ještě několik peripetií, které jsou zatím jen lehce naznačeny. V tuto chvíli se to zdá jako slabší stránka projektu, ale podle míry připravenosti autora k další intenzivní práci nejen na technických parametrech, je zřejmé, že se mu to povede překonat.

Jaké je to správné řešení výstavby projektu a pak hotového díla, to dnes nikdo nedokáže odhadnout. Na to musí přijít autor sám. Rozmnožit peripetie nebo ne? Jak upřesnit nástup pointy, aby nebyla odhalena dřív, než je pro diváka nutné? Je dobře, že se autor zamýšlí nad těmito otázkami a hledá k nim dobrá řešení.

Vzhledem k tomu, že autor přesně ví, k čemu směřuje,

ROZHODNĚ PODPORU PROJEKTU

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Golem
Evidenční číslo projektu	2606/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj <i>animovaného filmu</i>
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	VIKTOR SCHWARZ
Datum vyhotovení	16.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

S projektem Golem jsem se producentsky potkal již v roce tuším 1995, kdy jsem ho konzultoval s produkcí Sekava /taky si nejsem jist názvem/. Tehdy a v té vysoce komerčně orientované době se i mně zdál projekt nerealizovatelný /nízké podpory Fondu, neexistující PPF, problematická spolupráce s ČT atd./. Velmi kvituji, že autoři se této jistě ambiciózní látce nevzdali, jaksi "podutkovsku" projekt aktualizovali a ve spojení s novými technologiemi jej chtějí obnovit a realizovat. Přenesení děje do 20. a 21. století současné Prahy je myslím velmi zdařilý tah a děj v treatmentu naznačuje možnost vytvoření aktuálního, současného, živého díla.

Žádost včetně všech příloh je příkladně vypracována, doložena možnými zahraničními koproducenty. Předpokládám, že s ČT a slovenským partnerem by bylo jednáno v rámci kompletního vývoje.

Z osobní zkušenosti vím, že za déle vytvářenými projekty a též producentsky přebíranými projekty se táhne řada nedovyjasněných otázek, nedotažených smluv atd., tak je myslím na Žadateli při Slyšení, aby na toto téma promluvil. Samozřejmě se mohu mýlit.

Žádost plně doporučuji.

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

--

Expertní analýza

Název projektu	Golem
Evidenční číslo projektu	2606/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	27.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Golem není pro nikoho, kdo se alespoň trochu zajímá o českou animaci, novinkou. Projekt, který se rodil již z kraje devadesátých let, poté opakovaně procházel resuscitací, se zdál být již dávno pohřbený „v hlíně“. Nyní máme možnost číst novou podobu látky, treatment posouvá původní předlohu nejen blíže našim dním, ale také ji aktualizuje o vypořádávání totality minulé s varováním na tu (možnou) přicházející. Tímto posunem, který tak k tradičnímu vnímání *Golema* má přeci jen dál, získává Bartův film na atraktivitě, současně – jak aspoň ukazuje stávající podoba textu – může dost možná zůstat uzavřený v autorově/autorské „truhlici“ s malinko nepříjemným zápachem morality. Bude tak velmi záležet na tom, jakým vývojem látka dále projde – a rozhodně by projít měla – a to s podporou SFK. *Golem* má už nyní v sobě potenciál a současně s ohledem na jména tvůrců, kteří za ním stojí, naději, že vznikne dílo, které bude nejen v našem, ale i světovém kontextu důležité.

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

Expertní analýza

Název projektu	Golem
Evidenční číslo projektu	2606/2018
Název žadatele	Hausboot produktion
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Golem
Číslo výzvy	2018 – 1 – 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	30. 7. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Golem a Jiří Barta – marketingový záměr produkční firmy Hausboot produktion má skutečně o co se opírat. Staropražská židovská legenda, proslavená nejen spisovatelem Gustavem Mayrinkem a velká osobnost české animované tvorby, výtvarník a režisér řady filmů oceněných na prestižních světových festivalech. To musí mít samozřejmě svoji váhu i u žádosti o grantovou podporu, ale zcela jistě nejen pro mě bude přesvědčivým důvodem samotný předložený projekt a jeho záměry, popis, léty příprav promyšlená idea a výtvarné pojetí. Rovněž dosavadní tři verze scénáře s faktem, že tvůrci je nepovažují za definitivní a uvědomují si, kde ještě lze příběhu pomoci, svědčí o nasazení, které jednomu z klíčových děl své kariéry, věnuje nejen kreativní lídr týmu Jiří Barta, ale i prof. Edgar Dutka a dramaturg Mgr. Jiří Dufek.

Golem má být celovečerním filmem, který kombinuje živé herce s loutkami, reálné lokace se stylizovaným prostředím a jako novinku a originální prvek využívá t. zv. mappingu s materiálem, kterým tu má být hlína (jde o okénkovou animaci s projekcí na hliněný reliéf), to pak v relacích 1/3 reál a 2/3 triky. S technologickou výtvarnou náročností, kterou já jako laik mohu z explikací a treatmentu posoudit ne do všech detailů.

Výtvarná složka samozřejmě není samoučelná. Neslouží tu k novému převyprávění mýtického fenoménu židovské Prahy let dávných, ale jako prostředek k metafoře o jevu, který jsme zažili v podobě totalitních režimů 20. století.

Jde tedy o zcela svébytný příběh a někdejší hliněný tvor z židovského ghetta je pouze inspirací. Tvůrci sami ho označují jako drama se surrealistickými prvky a pro přesnost citují jejich popisek:

„příběh se odehrává v kafkovsky potemnělé totalitní Praze 80 let. Student matematiky narazí na starou židovskou legendu o Golemovi, při svém pátrání Golema omylem oživí a je nucen sebe i své blízké vymanit z nastolené totalitní zvěle.“

Veškeré okolnosti spojené s budoucí realizací vedou k přesvědčení, že by mohlo opět jít o mimořádnou událost s novátorskými aspekty, experiment, kterému věnuje realizační tým po všech stránkách velké úsilí a zřejmě neustále hledá cesty k optimálnímu výsledku. Úměrně veliký je i realizační rozpočet a snaha zapojit další

koprodukční partnery, kromě již spolupracujících Poláků a rýsujících se možnosti ve Francii, apod.

Zkušení tvůrci nikterak nezastírají ani určité rezervy zvláště v tvarování hlavních postav či zbytečnosti některých epizodních. Myslím, že dramaturg Jiří Dufek s autory scénáře našli sporná či problematická místa a ještě poselství příběhu pomohou.

Netýká se to podle mě samotného závěru, který je naopak jakýmsi prozíravým apelem.

Mé rozhodnutí o doporučení grantu je jednoznačné a asi nikdo jiný na mém místě by asi nesoudil jinak.

Udělení podpory

Doporučuji

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Přátelé z tajemného lesa
Evidenční číslo projektu	2608-2018
Název žadatele	animation people s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj 1. vývoj českého kinematografického díla
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Juraj Krasnohorsky
Datum vyhotovení	04.08.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavnou silnou stránkou projektu je samotný námet, ktorý je veľmi kvalitne pripravený na ďalší vývoj, a má aj výnimočný potenciál osloviť svoju cieľovú skupinu a zapôsobiť medzinárodne. Je tu teda perspektíva kvalitného animovaného filmu európskej kvality. Žiadateľ predkladá navyše presvedčivé prísluby koprodukčných a distribučných partnerstiev so skúsenými, etablovanými a známymi európskymi partnermi. Projekt tak má veľký potenciál získať financovanie napríklad Creative Europe MEDIA. Silnou stránkou žiadosti je aj veľmi jasná režijná predstava autorky a najmä fakt, že napriek tomu, že ide o dlhometrážny debut, autorka veľmi presvedčivo zvládla aj žáner aj techniku pri svojom predošlom krátkom filme. Hlavnou slabou stránkou projektu je vysoko nastavený rozpočet, ktorý je síce realistický v európskych podmienkach, ale bez vstupu Creative Europe MEDIA bude musieť byť v našich podmienkach prispôbený, smerom nadol. Požadovaná suma od SFK je však adekvátne, vzhľadom ku kvalite projektu, jeho pripravenosti a zamýšľaným prácam. Projekt hodnotím pozitívne a odporúčam ho podporiť.

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

--

--

Expertní analýza

Název projektu	Přátelé z tajemného lesa
Evidenční číslo projektu	
Název žadatele	animation people s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan Daňhel
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Přátelé z tajemného lesa jsou příběhem inspirovaným osobní zkušeností autorky Lenky Ivančíkové, jež je autorkou námětu, scénáře, výtvarné stránky i režisérkou. Jde tedy o příběh osobní a film autorský.

Hlavním motorem protagonistky malé Elišky poté, co téměř vlastní nešikovností příčinně, ale nepřímou, způsobí smrtelnou autohavárii svého otce, je hledání Pána stromů, který jí může splnit přání vrátit tatínka zpět. Loutkový film je variací na pohádky, kde si zvířátka na cestě pomáhají, mají své slabiny, ale i přednosti a ve spojení, zde téměř jako rodina, jsou silnější než individualismem oslabení jednotlivci.

To vše spolu se zvířátky prožívá Eliška a skrze prožitek a poznání zákonů přírody svoje přání směřované Pánu stromů vrátit zpět tatínka obětuje ve prospěch záchrany jelena, jejího archetypálního otcovského nástupce v přítomném příběhu. Tato zkušenost jí pomůže přijmout nového partnera své maminky a rozpustit jak žal, tak i ego.

Přátelé z tajemného lesa skrze Elišku, která prožívá reintegraci může být působivým filmem. Skrze syrový rámeček její cesty a jejího poznání řádu a přirozeného světa přírody si dětští diváci mohou katarzně prožít, stejně jako ve snu, zkušenost, kterou již nemusí prožívat ve skutečnosti, ale v životě se stane součástí jejich prazážitků.

Autorům nejde primárně o "artový film", cílová skupina je 5 až 7 let, sekundárně jde o film rodinný. Jestli ale autoři chtějí cílit takto širokospektrálně, musí projít revizí situace a peripetie, které prožívá Eliška se zvířátky. Archetypální nadřadit vůči stereotypnímu, které je sice lokálně funkční, ale pro dospělého diváka očekávatelné.

Udělení podpory

Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Přátelé z tajemného lesa
Evidenční číslo projektu	2608/2018
Název žadatele	animation people
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	2. srpna 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předmětem této žádosti je celovečerní animovaná pohádka Přátelé z tajemného lesa, celovečerní debut slovenské výtvarnice, animátorky a režisérky Lenky Ivančíkové.

Pětiletá Eliška na Štědrý den objeví pod stromčkem knihu Pán stromů. Ta vypráví o stromě, který je zrozen z lásky dvou osamělých kopců a má magickou moc splnit každé přání. O rok později se jeho nadpřirozenou silou Eliška rozhodne využít. Protože její tatínek tragicky zahynul a maminka si domů přivedla nového přítele, rozhodne se s pomocí několika lesních zvířat Pána stromů najít a požádat ho, aby jí tatínka vrátil...

Projekt je předkládán opětovně, podle žadatele nyní došlo nejen ke změně producenta, ale také ke změně koncepce celého projektu (původní žádost jsem neposuzoval ani nečetl). Mělo by jít o loutkový film animovaný klasickou a – časově náročnou – technikou „stop motion“ a doplněný moderními 3D CGI efekty.

Žadatel projekt neoznačuje za prvotně artový film, určen má být dětem ve věku hlavní hrdinky, tedy pět až sedm let. Nicméně podle treatmentu soudě, mohlo by jít o projekt s „nepohádkovými“ přesahy, zamýšlejícími se především nad křehkými rodinnými vazbami (ztráta rodiče), ale i lidským sobectvím.

Projekt byl prezentován na několika mezinárodních workshopech, kde vzbudil zájem, jehož výsledkem bylo podle slov žadatele několik nabídek na spolupráci na vývoji, výrobě i distribuci. Projekt je plánován jako mezinárodní evropská koprodukce. Podstatnou část vývoje, k níž je směřována tato žádost, chtějí tvůrci realizovat bez zásadní cizí investice. Vlastní pokrytí financování je k datu žádosti téměř 28 % (část z toho potvrzuje LOI v příloze žádosti).

Přestože se financování spoléhá především na dotační zdroje (počítá se se žádostí do programu Kreativní Evropa – MEDIA), podporu bych v určité míře doporučil, neboť jde o projekt, který má ambice přesáhnout obvyklé hranice daného žánru.

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Bábovka
Evidenční číslo projektu	2609/2018
Název žadatele	MasterFilm, s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-16

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Ivo Mathé
Datum vyhotovení	23.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Žádost se týká podpory fáze vývoje animovaného pohádkového, akčního, avšak rodinného filmu *Bábovka* o plánované stopáži 10 až 15 min., který má být vyráběn kombinací živé herecké akce s 2D a 3D animací.

Předložené podklady jsou úplné a přehledné, obzvláště vhodně jsou spojeny přílohy B.2., B.4., B.5., B.6., B.7, B.8, snad jen o stopáži by měl mít producent přesnější představu.

Aproximativní rozpočet celého projektu činí 4 000 000 Kč, fáze vývoje je rozpočtována na 550 800 Kč, podpora pro fázi vývoje je žádána ve výši 450 000 Kč, což je zcela majoritní podíl plnění na celkových nákladech fáze vývoje, které dosud nejsou zdrojově diverzifikovány.

Udělení podpory lze doporučit pouze při zvážení její výše a zejména podílu na nákladech fáze vývoje.

Udělení podpory	Doporučuji – viz výše
------------------------	------------------------------

--

Expertní analýza

Název projektu	BÁBOVKA
Evidenční číslo projektu	2609/2018
Název žadatele	Masterfilm
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	vývoj
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Mahdal
Datum vyhotovení	2.8,2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Předložený projekt „Bábovka“ je založen na principu prolínání reality a představivosti, přičemž představivost zde není chápána jako něco, co by bylo mimo realitu. Tento (pro autorky specifický pohled na svět) umožňuje vyprávět příběh tak, jak by ho vyprávěly samy děti. Jednoduchým námětem, ve kterém hraje hlavní roli „dobro vs. zlo“ bychom se neměli nechat zmást. Pod touto tenkou slupkou „naivity“ se skrývá mnohem hlubší úvaha a výpověď o světě, ve kterém naše děti vyrůstají. Prostřednictvím chování těch „hodných dětí“ a dětí, které si vzaly vzor v násilnickém předobrazu ze světa dospělých, hledají autorky to pozitivní, které by mělo být obsaženo v každé lidské bytosti. Tím spíše, že mají své „pomocníky“ v imaginárních přátelích, kteří je doprovázejí. Zásah „zlých“ do her „dobrých“ a řešení situace, které se zdá zpočátku krkolomné a neuskutečnitelné, ale ve výsledku realizované, to dává tomuto projektu víc, než jen nějaké morální ponaučení. V tom je projekt silný. Když začneme hledat slabiny projektu, musíme si nejdříve uvědomit, že autorky dávají k posuzování dílo, které je teprve někde uprostřed porodu. Jako bychom mohli hodnotit dítě, které se ještě ani nevykulilo z matčina lůna. Nelze tudíž dohledat přesné kontury toho, co všechno bude v projektu na základě materiálu, který bychom nazvali „dítě“. Dílo je rozpracováno. Je rozpracováno do té míry, že autorky vědí, kde jsou slabiny a samy už navrhuji změny v další fázi práce nad projektem. To, že o své práci dokážou přemýšlet pod kritickým zorným úhlem, že se nespokojí s jednou variantou, kterou by prohlásily za tu jedinou správnou, že po celou dobu vývoje přicházejí bez ohledu na okolí s novými nápady a skutečnými vylepšeními, je zárukou toho, že ze svých rukou, nevypustí „dítě“ (projekt), který by nesl známky nedomyšleného a nedopracovaného díla.

Vzhledem ke skutečnostem, které ve svých úvahách autorky a spolupracovníci v tuto chvíli předkládají, **ROZHODNĚ UDĚLENÍ PODPORY**

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

Expertní analýza

Název projektu	Bábovka
Evidenční číslo projektu	2609/2018
Název žadatele	Masterfilm
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Lukáš Gregor
Datum vyhotovení	27.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

V rukou Štěpánky Součkové a Kateřiny Karhánkové vznikl námět na *krátkometrážní akční film pro děti o přátelství, únosu a záchraně*. Titul „Bábovka“ nás přivádí nejen do epicentra dění, neboť se děj odehrává především na pískovištích mezi paneláky, ale také se pojí s kolizí, která rozpoutá další sled událostí. Událostí plných akce a dobrodružství, které mohou zažít jenom děti...

Za velkou přednost předložené látky považuji jednoduchost příběhu, která dává prostor pro vykreslení toho nejpodstatnějšího – s ohledem na žánr a cílovou skupinu filmu – a tedy dobrodružství, které ukáže hodnotu přátelství a pojmenuje „vrtochy“ některých našich lidských povah. Ačkoliv by se mohlo říci, že posun děje je spíše přímočarý, je třeba brát v potaz také stopáž. Krátkometrážní snímek nedovoluje velkou paletu vedlejších motivů. Autorka sama zvažuje, do jaké míry akcentovat roli maminky ústřední postavy. Sám za sebe mohu říci, že v treatmentu vykreslené situace se mi zdají být pro film užitečné (holčička Mína je tak lépe „ukotvena“), ale až podrobný scénář ukáže, zda ve výsledku nebudou právě takové chvíle rytmus zpomalovat.

Podporu pro vývoj díla si „Bábovka“ bezpochyby zaslouží. Obdobných, „čistokrevných“ dětských filmů u nás vzniká pomálu (a i toto je vlastně notně nadsazené množství).

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Malá Odysea
Evidenční číslo projektu	2613/2018
Název žadatele	k-pictures
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	9.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- autorský dílo určené nejmenšímu publiku
- navazuje na předchozí úspěšný projekt
- úspěšné účasti na mezinárodních workshopech
- potenciál dalšího využití (knížky, hry, seriál)
- potenciál mezinárodní distribuce
- podpora Film Talent Zlín

Hlavní slabé stránky

- nepřipravená distribuční strategie
- nesrovnalosti ve finančním plánu

Projekt navazuje na předchozí úspěšný krátký animovaný film režiséra. Vzniká jako samostatné dílo, výhledově by mohl být pilotním dílem televizní série. Projekt má potenciál pro mezinárodní distribuci. Rozpočet odpovídá projektu, stejně jako výše požadované dotace. Finanční plán má jisté nesrovnalosti, které je třeba dovysvětlit. Harmonogram poskytuje dostatek času pro přípravu projektu po obsahové stránce i jeho finanční zajištění.

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

Expertní analýza

Název projektu	Malá Odysea
Evidenční číslo projektu	2613/2018
Název žadatele	K - pictures
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Malá Odysea
Číslo výzvy	2018 – 1 – 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Karel Čabrádek
Datum vyhotovení	23. 7. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Upřímně sděluji, že po seznámení se s materiály žádosti Malá Odysea, která mě byla přidělena jsem nebyl rád, že los přidělil tento úkol právě mně. Pokusím se to vysvětlit: Práci, kterou tímto dělám bych rád považoval za smysluplnou i v tom, že bude napomáhat pozitivním trendům v budoucnosti našeho filmu, abych to vyjádřil nějak stručně. Nastávají však okamžiky, kdy nevím sám, co je dobré a kdy by bylo potřeba o věcech více přemýšlet.

Dostal jsem k posouzení projekt, který je záležitostí mladých, bezesporu talentovaných filmařů, odvolává se a navazuje na úspěch předchozího snímku (Malý Cousteau), který už měl úspěch někde na festivalech. Jistě právem, shlédnul jsem ho a jde o snímek výtvarně pozoruhodný, esteticky na vysoké úrovni, práce opravdu kvalitní. Z čeho jsem v rozpacích – za primární, včetně produkční strategie, je považována účast na festivalech.

Domnívám se, že účast na festivalech (byť úspěšná) by neměla být cílem a i když třeba zvyšuje renomé českého filmu, který to jistě potřebuje, nemělo by to být to hlavní, o co by měli tvůrci, potažmo představitelé a činitelé naší kultury, usilovat.

Producenta a realizační tým možná k podobné vizi vedou pragmatické představy, že jiné využití takového krátkého, patnáctiminutového animovaného filmu je pofiderní.

V tom bohužel mají pravdu a to je jim na omluvu.

Jiné je, a tam už je to záležitost více diskutabilní, na kolik je jejich projev produktem české kinematografické tvorby. Oceňuji, že se snažili najít pokud možno přesně adresáta a odhad 4 – 8 let je realistický. Nevím, zda takovému dítěti něco řekne pojem Odysea, co jim říká pojem chobotnice (i když ji možná měli větší šanci někdy vidět, byť v televizi, než obyčejnou kozu, pokud to mírně přeženu). Není tedy ani divu, že se hrdinka jmenuje Simone a je tu i fakt, že k nejbližšímu moři musíme přece jen přes jiné země, byť už se tam (i děti) dostávají bohudík často.

Jistě vzdálenosti se zkracují a národnostní hlediska a specifika jsou mnohdy nežádoucí či jsou nmoderním pohledem. Asi jsem už hodně starý, protože ani odborné výrazy v textu jako springboard či feedback nehodnotím jako pokrok či nutnost.

Pochválil jsem Malého Coustaua, předchozí film mladého režiséra Jakuba Kouřila – považuji ho opravdu za velmi dobrý animovaný film, sympatické poetiky. Nicméně mně přichází trochu jako exhibice. Autor to skutečně umí. Jiná věc je ta, zda tomu malý divák rozumí. A nakolik ho třeba nový svět vytvořený filmaři nedezoruje. Pokud má totiž doma kočku, tak ví, že je to zvířátko, které vodu jako prostředí, tedy i

na koupele, nerado. Zde je filmový kocour potápěčem. V animovaném filmu je to možné, rozvíjet dětskou fantazii je jistě na místě. Přemýšlet o těchto všech konotacích je asi také nutné.

Producent i tvůrci mají event. snímek za výchozí pro další aktivity – seriál, apod. Nechtěl bych být překážkou v jejich vizích, ale doporučení které přese vše zvolím by měla provázet zkratka s. r. o. (s ručením omezeným -míněno samozřejmě metaforicky).

Udělení podpory

Doporučuji)

--

--

Expertní analýza

Název projektu	MALÁ ODYSEA
Evidenční číslo projektu	2613/2018
Název žadatele	k-pictures s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	01.08.- 06.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„MALÁ ODYSEA“ - PŘEDKLÁDÁ: k-pictures s.r.o., Gabriela Košťál Duchoňová, Jakub Košťál (výzva č. 2018-1-3-13)

Je potěšující, když tradici české animované tvorby pozvedá nová generace mladých, talentovaných tvůrců. O to více pak, když přijdou s projektem, který pohladí. S radostí jsem přečetl synopsi, treatment s vizuálem, ukázky z literárního scénáře a explikace tvůrců krátkého animovaného filmu „MALÁ ODYSEA“, který jakoby volně navazuje na studentský film talentovaného scenáristy, režiséra a výtvarníka Jakuba Kouřila „MALÝ COUSTEAU“, oceněném pro svůj půvab na řadě domácích i zahraničních festivalů. „MALÁ ODYSEA“ je původním autorským projektem scenáristky Štěpánky Součkové a výše zmíněného Jakuba Kouřila. Zavádí nás poeticky i výtvarně čistým stylem do podmořských hlubin, abychom zde prožili příběh malé, zvidavé Simon i jejích průvodců, kocoura Oskara a paní Chobotnice, „bývalých parťáků Jacques-Yves Cousteaua“. Jak trefně poznamenává dramaturgyně Kateřina Kačerovská ve své explikaci, cituji: „Podmořský svět, kde se film převážně odehrává, není v českém animovaném filmu příliš frekventovaný, alespoň ne od dob fantastických dobrodružství Karla Zemana, přestože jde o atraktivní prostředí, nabízející množství neobvyklých postav a nestereotypních nebezpečí. Působí zároveň přirozeně pohádkově a vzbuzuje touhu do něj proniknout hlouběji. To je důležité pro film - a ještě důležitější pro televizní seriál, který by na něj měl následně navazovat jako součást širšího projektu spojeného s hlavními postavami. V kontextu českých večerníčkových seriálů je toto prostředí nevyužité prakticky úplně, a pro jeho případnou realizaci to tak znamená jasné plus.“ S jejím závěrem se ztotožňuji a dodávám, že „česká“ poetika autorů je bližší oku českého dětského diváka (věřím, že nejen jemu), než mediálně známější dobrodružství podmořské houby SpongeBob (1999 – TV seriál, 2004, 2015 a 2020 – celovečerní filmy). Příběh je inspirován dvěma dobrodružnými, zdánlivě nesouvisejícími premisami – „světem ticha“ proslulého francouzského badatele a motivem „zrádných sirén“ z Homérovy Odyssey. Avšak podlehnout vábení, zažít nějaké to dobrodružství, nás provází od dětství celý život, svou „sirénu“ si nosíme každý v sobě, čas od času jí podléháme a je to tak správně. Obzvláště, když nakonec vše dobře dopadne. Jednoduchý, přímočarý děj animovaného, kresleného filmu je primárně určen dětskému divákovi CS 4 – 8 let, přesto věřím, že má potenciál v kategorii rodinných filmů.

Zmínil jsem již autorku a scenáristku Štěpánku Součkovou, režiséra a výtvarníka Jakuba Kouřila a dramaturgyni Kateřinu Kačerovskou. Hudební a zvuková stránka filmu, která je pro vyznění neméně důležitá, zatím není specifikovaná. Tvůrčí tým zaštiťují, produkční Gabriela Košťál Duchoňová a producent Jakub Košťál, jednatel společnosti k-production s.r.o, který je též předkladatelem žádosti.

Trochu mi chybí bližší specifikace technologií 2D animace zvolené pro realizaci. Předpokládám, že to bude něco na způsob Toon Boom Harmony, která byla použita například při animaci seriálu Simpsonovi nebo seriálu a filmu o houbě SpongeBob či filmu My Little Pony. Dá se tedy očekávat vznik poetického animovaného filmu na vysoké úrovni, který zaujme nejen českého dětského i dospělého diváka, potažmo festivalovou odbornou veřejnost.

Producentický záměr Jakuba Košťála vychází z předpokladu, že „Malá Odysea“ naváže na úspěchy oceňovaného filmu „Malý Cousteau“ a stane se něčím jako pilotem pro budoucí seriál plánovaný ve spolupráci s ČT, ale nejen to. V úvaze je širší využití v podobě knihy, počítačové hry, mobilní aplikace, výroby hraček. Marketingová a distribuční strategie vychází ze stejného předpokladu. Kromě festivalových uvedení a spolupráce s kanadskou distribuční společností Travelling distribution (dle předchozí úspěšné spolupráce při distribuci filmu „Lesapán“) je deklarována účast na workshopech a seminářích jako: Cartoon Springboard v německém Halle (11/2017), Cartoon 360 ve francouzském Lille (05/2018), u nás na VAF v Třebni (05/2018) a na Warsaw Kids Film Forum, což kvitují.

Společnost k-pictures s.r.o. se orientuje na filmové projekty a reklamy pro známé značky, jakými jsou např. ZOOT, Staropramen nebo MALL a zakázkovou televizní tvorbu. Jejich snímky „Domovoj“ a „Dištanc“ zvítězily v soutěži Short Stream televize Stream.cz. Chci věřit, že při předpokládané profesionálně zdařilé realizaci vznikne milý kreslený film na příjemné, sdílné téma, který zaujme, upoutá pozornost a odstartuje další projekty této společnosti i tvůrčího týmu.

Závěrem. Animovaný kreslený film 2D „Malá Odysea“ svým záměrem a výtvarným pojetím neaspíruje na kulturně náročné kinematografické dílo. Přesto doporučuji, aby byl podpořen a realizován.

POZITIVA:

- původní český krátkometrážní film, kreslený dětský film 2D
- téma dobrodružství maléhřdinky a jejích neobvyklých „přátel“ v podmořských hlubinách
- milý dětský příběh, který nepostrádá přiměřené napětí a má přidanou výtvarnou hodnotu
- potenciál festivalového uvedení a zaujetí u odborné veřejnosti
- potenciál divácké úspěšnosti u CS 4+
- nízká nákladovost projektu
- účast na workshopech a koprodukčních trzích

Negativa:

- nízké finanční zajištění
- jiná negativa nevidím

Závěr: PŘEJI MLADÉMU TVŮRČÍMU TÝMU, ABY USPĚL A ROZVÍJEL SE DÁL. DOPORUČUJI SE SYMPATIEMI!

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Pyšná princezna
Evidenční číslo projektu	2614 / 2018
Název žadatele	LUMINAR Film s.r.o. jednatel JUDr Martin Růžička
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj celovečerního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018 – 1 - 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan Šuster
Datum vyhotovení	1.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

<p><i>Zlínská společnost Luminar Film s.r.o. žádá Fond o podporu kompletního vývoje celovečerního animovaného filmu Pyšná princezna, podle scénáře Evy Papouškové v režii Radka Berana, Nejedná se pouze o prostý „remake“ klasického díla české kinematografie Bořivoje Zemana, ale umocněný film o lásce princezny Krasomily a krále Miroslava s větším důrazem na původní pohádku Boženy Němcové Potrestaná pýcha a to v netradičním způsobu animace, se začlenění loutkových kulis autora-výtvarníka Ondřeje Maška a figur Josefa Sodomky.</i></p> <p><i>Luminar s Dílíí uzavřel smlouvu o postupu práv autorů preexistenčního díla a s podporou ČT a v dohodě s producentem Petrem Horákem a jeho studiem ALKAY animation Prague s.r.o., hodlají provést kompletní vývoj projektu do 30.9.2020</i></p> <p><i>Rozpočet celkových nákladů vývoje činí 4,379.300 Kč a to včetně pilotního snímku / 1,220.000 Kč/. Požadavek na podporu Fondu 1,600.000 Kč je úměrný požadavkům vývoje. V současnosti je vývoj zafinancován z 45%.</i></p> <p><i>Aproximativ nákladů výsledného 80ti minutového filmu činí 55 mil.Kč.</i></p> <p><i>Výrobní strategie, marketingové úvahy žadatele, jeho tvůrčí spolupracovníci a jejich profesní kredit, poskytují předpoklad úspěšného provedení kompletního vývoje filmu, který ve svém výsledném stadiu by mohl být přínosem pro českou kinematografii..</i></p>	
Udělení podpory	Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	Pyšná princezna
Evidenční číslo projektu	2614/2018
Název žadatele	LUMINAR Film
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tomáš Seidl
Datum vyhotovení	3. srpna 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p>Předmětem žádosti je celovečerní animovaná pohádka Pyšná princezna, jejímž režisérem je Radek Beran.</p> <p>Jedna z nejklassičtějších českých pohádek o pyšné princezně Krasomile, jež se oprostí od královských manýr až ve chvíli, kdy se zamiluje do krále Míroslava, převlečeného za zahradníka, je známá díky hranému filmu Bořivoje Zemana z roku 1952. Tvůrci animované verze pohádky se však více než Bořivoj Zeman soustředí na desetistránkovou literární předlohu Boženy Němcové Potrestaná pýcha, podle níž v televizi nesčetněkrát reprízovaný snímek vznikl.</p> <p>Animovaná Pyšná princezna se zbavuje svého ideologického nánosu, který byl v Zemanově filmu přítomen (svár společenských tříd), a zaměřuje se především na milostný příběh. Charaktery ústředních postav jsou v souladu s původní literární předlohou částečně pozměněny. Z animované verze ale nevypadly notoricky známé scény ze Zemanova filmu. Objevují se v ní i postavy připsané do původní filmové Pyšné princezny (zpívající švec, královský výběrčí daní, princeznina chůva, panoš Vítek aj.)</p> <p>Tvůrci se rozhodli atypicky propojit reálné dekorace pro loutkový film s 3D plně animovanými postavami. Ty přitom mají vzdáleně odkazovat na vzezření herců z původního filmu.</p> <p>Finanční plán pro vývojovou fázi kombinuje vlastní finanční zdroje producenta (cca 45 % rozpočtu), finanční vklad České televize (cca 18 %, LOI není součástí žádosti) a podporu od SFK (cca 37 %). S ohledem na danou látku, netradiční animační techniku a také na nespornou odvahu tvůrců natočit částečně inovovanou předělávku divácky nejúspěšnějšího československého filmu všech dob, udělení podpory doporučuji. Byť ne zcela v požadované výši.</p>	
Udělení podpory	Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	PYŠNÁ PRINCEZNA
Evidenční číslo projektu	2614/2018
Název žadatele	LUMINAR Film s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	08.08.- 14.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„PYŠNÁ PRINCEZNA“ - PŘEDKLADATEL: LUMINAR Film s.r.o., JUDr. MARTIN RŮŽIČKA (výzva č. 2018-1-3-13)

Pohádku „Pyšná princezna“ (1952) režiséra Bořivoje Zemana podle pohádky Boženy Němcové „Potrestaná pýcha“ zná snad každý. Divácky nejúspěšnější český film všech dob patří do Zlatého fondu kinematografie a rok co rok jej o Vánocích připomene některá z televizí, často ne jedna. Právem! Proto jsem byl neobyčejně zvědav, jaký klíč k vyprávění zvolí tvůrci animovaného celovečerního projektu „PYŠNÁ PRINCEZNA“ dnes. Popravdě – jsem na rozpacích... Po pročtení synopse, treatmentu, explikací režiséra, dramaturga, producenta a po shlédnutí vizuálů ze mne prvotní nadšení vyprchalo.

Na dějové ose notoricky známého příběhu není co měnit a ani k tomu není žádný logický důvod. Potud dobře. Deklarovaný přístup „příklonu k původní literární předloze“, pohádky Boženy Němcové v jadrě také. Poznámky o dobové tendenci v synopsi a explikacích na adresu filmové předlohy, hraného filmu režiséra Bořivoje Zemana s Alenou Vránovou a Vladimírem Rážem v hlavních rolích jsou však na úrovni výkřiků na sociálních sítích typu „když jsi volil toho či onoho, vymažu tě z přátel!“ ... Netolerance, nerespekt! Proboha, věnujme se raději poctivě vyprávěnému pohádkovému příběhu a jeho mravním hodnotám i poselství, oproštěném od nálepkování. Bude to lepší. Stejně tak mě zklamal feministický vhléd scenáristky Evy Papuškové, který zmiňuje genderovou vyváženost, ale vzápětí vyústí do premisy, cituji: „Protože zlá pýcha přechází ve zdravou hrdost, když přichází – láska. To je hlavní poselství Pyšné princezny v roce 2018.“ No, tak to Božena Němcová, ač sama velmi emancipovaná, opravdu nemyslela! Potěšil mě inscenační přístup režiséra Radka Berana, hodlajícího ctít ikonické scény z hrané filmové předlohy (zpívající švec, bitka ve mlýně, výběrčí v pytlicích, „našli mí rádcové, našli?“ atd.), které budou vlídnou či vtipnou připomínkou, která naplní hledisko očekávání snad každého diváka, který by byl jinak zklamán. Dalším zklamáním pro mě byly tentokrát výtvarně nemoderní, nenápadité vizuály postav s tupými výrazy a v nesouladu se zvoleným dobovým charakterem, od výtvarníka Josefa Sodomky, od něhož bych čekal víc. Příjemně působí naopak vizuály pozadí, dekorací, Ondřeje Maška, inspirované českými hrady a zámky i původními filmovými dekoracemi. Inu, je kde brát a přetavit do filmové scénografie. Jen drobnost. Vizuál sídla krále Miroslava – renesanční vodní zámek Kratochvíle s manýristickou zahradou – stylotvorně ze zamýšlené „gotické výtvarné stránky“ filmu dobově vybočuje, jakkoliv je v něm umístěna expozice KF, s akcentem na animovaný film ☺, zatím co vizuál Půlnočního království – gotický Hrad Pernštejn (byť s renesančními dostavbami) – zvolenému stylu odpovídá přesněji. Novogotický zámek Hluboká byl a bude samozřejmě vděčnou, inspirativní dekorací pro nejednu pohádku.

Jak tedy dál? Projekt animovaného celovečerního filmu „PYŠNÁ PRINCEZNA“ má svá pro i proti, a je třeba s nimi nějak naložit, protože za současného stavu by 55 milionů na vývoj a výrobu byly více než promarněné prostředky. Především, že jsem se na projekt těšil a způsob vyprávění by mohl být velmi půvabný, přitažlivý, oku lahodící a inovativní, pokud by byl uchopen jinak, lépe, radostněji. Mohl by to být zážitek, který stejně jako 66 let stará hraná předloha bude v publiku dlouho rezonovat svým estetickým i mravním poselstvím. Ovšem za předpokladu, že se sympatickému dramaturgovi Lukáši Gregorovi povede přimět tvůrce, aby vyšli divákovi vstříc jak ve scénáři, tak ve výtvarném pojetí postav, aby měl režisér Radek Beran s čím pracovat. Jeho pojetí kombinace reálných

dekorací pro loutkový film s CGI animovanými 3D postavami je v naší tvorbě málo obvyklá a poměrně odvážná. Ovšem nabízí nebývalou obrazovou svobodu neomezeného pohybu 3D postav včetně mimiky a možnost přiblížit se sugestivně až „na dotek“ k detailům, povrchům, strukturám snímaného, jako jsme zvyklí u animovaných filmů ze zahraničí, a to činí výsledné filmové dílo potenciálně velmi atraktivní, aniž by byla opomíjena domácí výtvarná tradice. Naopak ji takové pojetí rozvíjí, posouvá. Myslím, že je to i vítaná výzva pro 3D specialistu Petra Horáka, zakladatele a majitele studia Alkay Animation Prague s.r.o., který je progresivním mistrem v oboru. Na realizaci záleží neméně jako na uchopení tématu ve fázi literární přípravy a vývoje, jsou bytostně provázané.

Postupně jsem jmenovitě zmínil, myslím, všechny zainteresované tvůrčí profese týmu, zbývá ještě zmínit producenta a žadatele JUDr. Martina Růžičku. Jeho producentský záměr uvedený v žádosti je poměrně promyšlený, v intencích uvedeného rozebírá kreativní, produkční i technologickou náročnost projektu včetně potenciálního koprodukčního partnerství v rámci finančního zajištění. Marketingová a distribuční strategie deklaruje 360 komunikaci orientovanou primárně na dětského a rodinného diváka s využitím veškerých distribučních kanálů od kin přes TV, až po prodej DVD, BluRay a VOD (Video on Demande) online platformách. Je zájem najít komečního partnera v síti maloobchodních prodejců, s nimiž by byla propojena marketingová kampaň filmu a jejich merchandisingové aktivity. Součástí marketingové kampaně má být „balíček pro školy“, guerila marketing a samozřejmě sociální sítě. V žádosti i rozpočtu je specifikována účast na workshopech MIFA, Cinekid Amsterdam, Connection Cottbus a jsou zmíněny rozjednané vstupy na profinancování projektu: koprodukce ČT a dotace SFK, Eurimages Rady Evropy, slovenský AVF, které vnímám jako pozitivní.

Největší rozpaky nad nedostatky vnímám tedy v kreativní stránce díla, jak bylo popsáno výše, které je nutné odstranit aby veškerá ostatní snaha nebyla marná. Až po té jsem ochoten uvěřit, že při zdařilé realizaci vznikne inovativní, kultivované, pozoruhodné a úspěšné dílo rozvíjející tradice českého animovaného filmu, které bude mít šanci upoutat pozornost divácké obce CS 6+ (rodina) a přesáhne hranice české kotliny. Inu, ne každý remake je vždy povedený a klasiku holt nejde jen tak snadno „přečůrat“ ...

Závěrem. Technologicky netradičně pojatý animovaný celovečerní film je skvělý svým nápadem a východiskem, ale ne zcela správně uchopený, tedy nedotažený v literárním zpracování a výtvarném pojetí postavíček. Proto jej bez úprav do dalšího vývoje natož výroby nemohu s čistým svědomím doporučit.

POZITIVA:

- Adaptace (remake) preexistentního díla, pohádky a hraného filmu, žánr – 3D animovaný film CGI
- rodinný film na divácky vděčné, léty prověřené pohádkové téma s výrazným etickým poselstvím
- poetický příběh s velkým potenciálem neotřelého žánrového pojetí a vidění
- potenciál vysoké výtvarné a obrazové atraktivity
- potenciál distribuční, divácké úspěšnosti u CS 6+ (rodina)
- potenciál koprodukčního partnerství domácím partnerem (ČT)
- potenciál marketingových, merchandisingových aktivit (MO distribuční síť, VOD síť)

Negativa:

- kreativní nedostatky v uchopení tématu (scénář a výtvarné návrhy postav)
- velká finanční náročnost projektu
- negativa tvůrčí stránky jsou odstranitelná, jiná úskalí projektu nevidím

Závěr: VZHLEDEM KE STAVU KREATIVNÍHO ZPRACOVÁNÍ TÉMATU VÝVOJ PROJEKTU NEDOPORUČUJI.

Udělení podpory

Nedoporučuji.

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Michaela
Evidenční číslo projektu	2623-2018
Název žadatele	KABOS Film & Media s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	1. vývoj českého kinematografického díla
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Juraj Krasnohorsky
Datum vyhotovení	02.08.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavnou silnou stránkou projektu je skúsenosť režiséra a jeho predošlé úspechy, ktoré naznačujú schopnosť zvládnuť náročnú výrobu dlhometrážneho animovaného filmu. Za hlavnú slabú stránku považujem náročnosť úspešne financovať, realizovať a distribuovať mimoriadne ťažký filmový žáner ako je animovaný erotický horor. V aktuálnom stave žiadosti vyplývajú pochybnosti najmä z literárnej prípravy, vzhľadom ku ktorej sa potenciál projektu zabezpečiť viaczdrojové financovanie zo zdrojov, ktoré producent uvádza vo finančnom pláne, javí (zatiaľ) ako nízky. Projekt tým v tomto momente pôsobí nepripravený na realizáciu časovo a finančne náročných aktivít ako sú výroba traileru, animatiku atď.

Udělení podpory

Nedoporučuji

--

--

Expertní analýza

Název projektu	Michaela
Evidenční číslo projektu	
Název žadatele	KABOS Film & Media s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan Daňhel
Datum vyhotovení	11.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Literární předloha projektu Michaela vychází ze stejnojmenné knihy renomovaného, filosoficky i hermeticky poučeného autora Miloše Urbana. Příznačně novellu uvádí motto filosofa Jeana Baudrillarda: *“...co drží obraz, ať už ten krásný nebo obludný, nakonec při životě? Iluze, co jiného. Iluze skutečnosti.”*

Žánrem projektu animovaného filmu Michaela - Události v klášteře svatého Anděla, který je kombinací různých animačních technik, je “Horotika” či eroticko - náboženský horor. Film Michaela je cílený na dospělé publikum a bude vznikat s herci nasnímanými na zeleném pozadí, jejichž obraz bude podroben kombinovanému trikovému zpracování. Předpokládaná stopáž je 70-90min.

Tématem je rozpor mezi absolutní svobodou a řádem, mužským a ženským, dobrým a zlým, profánním a božským. Jedno bez druhého nemůže existovat a autoři se snaží pracovat ve všech výrazových složkách s jejich vzájemným dramatickým nábojem.

Jistou analogii narativu můžeme najít například v libertinské knize Markýze de Sade “Justina aneb Neštěstí ctnosti”, ale kupodivu i v korpusu středověké alchymické literatury, která vyrůstá z křesťanské tradice, přesto její ikonografie nahlédnuta prizmatem společenské morálky může pobuřovat i dnes. Ze stejného rodu je i tento připravovaný projekt.

Směřuje k filmu imaginativnímu a imaginace či imaginativní tvorba, jak známo nezná žádnou úzkoprsost. Ta může zatemnit skryté a pro diváka velmi podstatné významy.

Dle mého soudu jde o unikátní literárně a filmově potencionální látku, která rozpouští obecné protiklady do intenzivního dramatického tvaru. Tyto se v pravém smyslu slova “ztělesňují” a divák je skrze tento nepsychologický atak není schopen intelektuálně vytěsnit. Působí tedy silně na jeho nevědomí.

Přestože ve světě mají podobně laděné filmy poměrně silnou diváckou obec, v české kinematografii by mohlo jít o první vlašťovku...

Udělení podpory

Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	MICHAELA
Evidenční číslo projektu	2623/2018
Název žadatele	Kabos Film s Media
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Vývoj českého animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Helena Slavíková
Datum vyhotovení	20.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Michaela, přepis kontroverzní novely Miloše Urbana, je či měl by být rotoskopický animovaný film. Žánrově jde o erotický mysteriózní horor, píše autoři.

Muž, „chlap“, jak stojí v treatmentu, je na útěku před zákonem, nevíme sice proč, viděli jsme jen, že vyhodil benzinovou pumpu do povětří (neměl na zaplacení benzínu), a je tedy schopen násilí, ale vzbuzuje celkem sympatie. Benzin mu dojde uprostřed pustiny, kde stojí osamělý klášter, v němž mu řeholní sestry poskytnou asyl. Ukáže se, že jde vlastně o vězňů. Sester je k vidění v klášteře pět, ale tajemná šestá je ovládá. Je to monstrum, padlý anděl Michaela, která (nikoliv který) v našem muži nalezne zalíbení a nakonec nad jeho osudem roztáhne svá černá křídla.

Oč v klášteře jde a co se děje během týdne, který tam chlap stráví, je těžko pojmenovatelné. Chlap se chce dostat na svobodu, chce získat zpět klíče od svého auta, ale brání mu v tom podivný řád kláštera, kterým se jeptišky řídí a podle něhož s chlapem manipulují. Vzhledem k tomu, že v sadu najde chlap řadu mužských koster, je jasné, že mu v konečné fázi jde o život, ale může se zřejmě zachránit, obstojí-li ve zkoušce. Tou zkouškou je nejspíš obcování s Michaelou. To přichází až v třetím aktu příběhu, chlap obstál, Michaela ho nechce pustit pryč vůbec. Potud je logika příběhu pochopitelná. Ale co se podle mého logice vymyká, je chování sester k sobě navzájem, které je kruté, až k samé fyzické likvidaci: ptám se, jak spolu žily takovou dobu a zabíjely společně ty mužské, když najednou se trestají až k smrti? Rozhodně to není přítomností našeho chlapa, protože je přece jen další z mnoha. Kauzální důvod chybí, zlo je tu jen pro zlo samo, jako schválnost, abychom se mohli ptát, kde je Bůh, zda nás opustil a nechal nás Satanovi. Náboženství tu reprezentují klášterní roucha a sem tam nějaká modlitba či gotické kulisy kláštera, o případné vážně míněné polemice s vírou se nedá mluvit.

Příběh je plný drastického násilí, které nezmenší ani eventuální sarkastický tón. Nechybí- jenom na příklad- dívka vaří se v kotli, jeptiška rozdrásaná polními bránami a nahá žena nabodnutá na hromosvod..

K zobrazovaným krutostem se druzí silná a vynalézavá pornografická linka. Někdy si říkám jestli to celé není nakonec groteska. Uvažte, jeptiška se v autě ukájí na řadicí páce, jindy zase brání análnímu sexu ta obtíž, že jeptiška má v řiti ukryty klíče od auta, v zase jiné vagíně jsou zasunuty pánské hodinky, ale asi bez sklíčka, protože si o ohnuté ručičky chlap poraní penis. A také tyto tři příklady jsou jen jedněmi z mnoha. A o grotesku nejde, hrůza je míněna vážně.

Tvůrci říkají, že podobný žánr v naší kinematografii chybí. Já si myslím, že naše kinematografie má podstatnější starosti než dohánět svět v žánru erotického hororu. Jak ani sami tvůrci nepopírají, vyhovují voyerským diváckým choutkám, podbízejí se divácké kategorii Young Adults, ale kromě pochybného vzrušení nic nenabízejí.

Ambice má budoucí film velké, včetně mezinárodních koprodukcí, festivalů, workshospů, a míří vysoko i v budoucím hodnocení domácího trhu a vkusu.

Já se bohužel domnívám, že se mýlí a tento námět podpořit nemohu. Že je předlohou kniha předního spisovatele, je jiná věc. Literatura a nákladný film jsou dvě věci.

--

Udělení podpory	/ Nedoporučuji <i>(nehodící se vymažte)</i>
------------------------	--

--

--

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Očím skryté
Evidenční číslo projektu	2625/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Tereza Krejčí
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Hlavní silné stránky

- zkušené autoři
- vytvoření kratší dětské verze projektu

Hlavní slabé stránky

- spíše než animovaný film se jedná o dokumentární film s animovanými prvky
- televizní pojetí projektu i struktury vyprávění
- finanční plán počítá s velkým podílem věcného plnění, což neodpovídá rozpočtu

Ačkoli je projekt prezentován jako animovaný film, z příložených dokumentů vyplývá, že se jedná o televizní dokumentární film s animovanými prvky. Rozpočet je adekvátní. Finanční plán je tvořen velkým podílem věcnými vklady, což však neodpovídá struktuře příloženého rozpočtu. Distribučně je projekt určen především pro televizní vysílání a projekce Národní galerie, kinodistribuci v rámci pásma animovaných filmů považují u tohoto projektu za nemožnou. Zahraniční televizní distribuce je reálná.

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

Expertní analýza

Název projektu	OČÍM SKRYTÉ
Evidenční číslo projektu	2625/2018
Název žadatele	Hausboot Production s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkometrážního animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Mgr. ANTONÍN KOPŘIVA
Datum vyhotovení	08.08.- 10.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

„OČÍM SKRYTÉ“ - PŘEDKLADATEL: Hausboot Production s.r.o., VLADIMÍR LHOTÁK (výzva č. 2018-1-3-13)

Využití animací v dokumentu nebo televizní publicistice není až tak neobvyklé. Ovšem nápad Marie Procházkové, autorky, scenáristky, režisérky a výtvarnice projektu, realizovat celý „animovaný dokument“ dokument mě překvapil. Téma projektu „OČÍM SKRYTÍ“ je pozoruhodné. Objevovat vrstvy deskových maleb unikátních gotických obrazů, rozkrýt rozdíly mezi původními a finálními kompozicemi obrazu, a jejich prostřednictvím divákovi, citují z dramaturgické explikace Jiřího Koukala: „přiblížit oživení světa středověkého člověka a jeho porovnávání se současností snadno umožní vysvětlit například: proč se dobový umělec vnímal spíše jako řemeslník a proč většinou zůstával v anonymitě, proč ve středověkém malířství dominoval požadavek srozumitelnosti a originalita neexistovala jako měřítko kvality, či jaké cíle sledovali jednotliví objednavatelé výtvarných děl“, je svým způsobem ojedinelé, unikátní. Měl jsem možnost před léty sledovat restaurování renesančního obrazu (už si nepamatuji od koho byl) pomocí roentgenování spodních vrstev malby, rekonstrukce původních skic, a pamatuji si, že to byl fascinující proces plný napětí z objevovaného. Rozumím záměru autorky, že: „cílem není vědecky odborný film, ale divácky přívětivý příběh ze života umění, umělců a obrazů, to vše srozumitelně, na příkladech. Film, který oživí statické malby a během kterého se zkusíme skrze konkrétní dochované obrazy vrátit v čase a nahlédnout do světa středověkých malířských dílen a snad i do tehdejšího života obecně“. Realizační přístup k tématu se kromě animací opírá o časově snímání formou „rekonstrukce“, přiznaného sledování malíře při práci, při vzniku středověkého deskového obrazu zahrnujícího všechny fáze malby, tedy „příběhů konkrétních obrazů“, které byly do projektu vybrány, jako: Zbraslavská Madona, Vyšebrodský oltář, Sv. Matouš Mistra Theodorika, Třeboňský oltář, Roudnický oltář, Rajhradský oltář atd. Podotýkat, že jde o ty nejslavnější z našich dějin je snad zbytečné.

Maria Procházková se zmiňuje v přílohách žádosti, že se hodlá ve filmu oprostít od „mluvících hlav“, ale nevzdát se polidštěných odborných komentářů prostřednictvím voice overu v podání Lindy Rybové, což považuji stejně jako tvůrci za správnou volbu ve vztahu ke „křehkosti tématu“. Ovšem realizační postup sestřihu voice overu na který je dotvářena obrazová složka považuji za chybný, opak by měl být pravdou. V souladu se strukturální jednotou formy a obsahu díla je pak i přístup ke zvukové hudební rovině filmu. Hlavní postavy příběhu, „středověké deskové obrazy“ znázorňují vesměs náboženské výjevy a většina z nich jsou, jak výše zmíněno, oltářní desky, čím přirozeně odkazují k církevnímu prostředí. Proto je přirozeným záměrem autorů kombinovat prvky dobové a současné hudby do komponované scénické podoby výsledné filmové hudby. K tomuto úkolu byl přizván do týmu hudební skladatel Marek Doubrava.

Vzhledem k faktu, že Maria Procházková je „samojediná“ autorka, scenáristka, režisérka i výtvarnice projektu, doplňují tvůrčí tým už jen dramaturg Jiří Koukal, kameraman Lukáš Milota, zvukař Marek Poledna, hudební skladatel Marek Doubrava a producent Vladimír Lhoták za společnost Hausboot Production s.r.o., který je rovněž předkladatelem žádosti.

Producentický záměr Vladimíra Lhotáka, přiložený samostatně k žádosti, deklaruje úzkou spolupráci s Národní galerií a Českou televizí včetně budoucí koprodukcce při vývoji i realizaci projektu, proto se zřejmě neuchází o účast na workshopech a koprodukčních trzích. Marketingovou a distribuční strategii zaměřuje na CS 9+ (až 99) jako primárně rodinný film s tím, že usiluje o distribuce ve spolupráci s dalšími obdobnými produkcemi o uvedení v rámci pásem krátkých filmů prostřednictvím distribuční společnosti CinemArt. V úvaze je i multimediální strategie prostřednictvím online webových a mobilních aplikací a samozřejmě multimediální projekce v rámci expozic NG s gotickými malbami apod.

Realizace projektu krátkého animovaného filmu ve stopáži 26 minut bude probíhat technologií 2D animace, zatím bez bližší technogické specifikace. Žánr „animovaného dokumentu“ přibližující význam a výklad českých gotických maleb, předpokládám, přiláká zvědavost laické i odborné divácké veřejnosti a vzhledem k jisté míře didaktičnosti i dětského publika.

Závěrem. Animovaný dokumentární film 2D svým záměrem, významem a výtvarným pojetím právem aspiruje na status kulturně náročného kinematografického díla. Proto navrhuji, aby autorka projektu i ostatní členové tvůrčího týmu dostali šanci svůj neobvyklý projekt úspěšně realizovat!

POZITIVA:

- původní krátký český film, autorské dílo, žánr – animovaný dokument 2D
- film neotřele přibližující vznik gotických deskových maleb, vztah objednavatel – autor – dílo – publikum
- netradiční využití prvků animace k poznání a pochopení toho, co je „očí skryté“
- potenciál zaujetí laické i odborné veřejnosti, potenciál festivalového uvedení
- potenciál divácké úspěšnosti u CS 9+
- relativně nízká nákladovost projektu
- potenciál koprodukčního partnerství - ČT

Negativa:

- zatím nevystavěná jasnější „dějová linie“, i dokument má mít začátek, prostředek a konec
- natáčení, animace a střih na před-připravený voice over, obraz by neměl být „vycpávkou“ komentáře
- neúčast na workshopech a koprodukčních trzích

Závěr: VÝVOJE PROJEKTU DOPORUČUJI S PŘÍHLÉDNUTÍM K PŘÍPOMÍNKÁM.

Udělení podpory

Doporučuji.

Expertní analýza

Název projektu	Očím skryté
Evidenční číslo projektu	2625/2018
Název žadatele	Hausboot Production
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	7. 8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Animovaný populárně-naučný dokument věnující se deskovým malbám z období středověku využívá animace k názornému ztvárnění procesu vzniku těchto maleb včetně fáze podkreseb a jejich významu, funkcí a podob. Zaměření na toto odborné téma, které autorka připravuje společně s odborným konzultantem v roli dramaturga, by mělo být divácky vstřícně vysvětleno komentářem. Žadatel má podrobnou představu o fáze vývoje, a také o cílové skupině a možnostech uvádění hotového filmu, které doložil i vlastním průzkumem. Pochybnosti mám u popisu postupu tvůrčího vývoje, který vyvolává dojem, že by se mohlo jednat o vytvoření výkladového díla, v němž obraz a zvuk jsou ve vzájemně ilustrativním vztahu a film nevypráví svébytným jazykem. Nicméně bohatost materiálu, originalita tématu a záměr hybridního díla dávají naději, 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 chybí profesionální dramaturg dokumentárního filmu. Rozpočet je mírně nadsazený. Harmonogram a strategie producerského vývoje jsou promyšlené včetně spoluprací s Českou televizí a Národní galerií.

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

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	MOJE RODINA
Evidenční číslo projektu	2630 / 2018
Název žadatele	EALLIN s.r.o. MgA M.Hovorka
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj krátkého animovaného filmu
Číslo výzvy	2018 – 1 – 3 - 13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan ŠUSTER
Datum vyhotovení	1.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

MgA Martin Hovorka za studio EALLIN s.r.o. žádá Fond o podporu kompletního vývoje krátkého / 8 minut/ animovaného filmu režiséra a autora scénáře Viliama VALY ve výtvarném pojetí Martina HANSCHILDA / animační technologie 2D/3D počítačové sekvence/.

Jedná se o film z rodinného prostředí, se zamyšlením nad fungováním a žebříčkem hodnot dnešní společnosti.

Sedmiletá, tělesně postižená holčička Anička má schopnost, skrze své srdce, vidět věci a události jinak, než ostatní.. Její výpověď je mnohdy humorná a má sociologický podtext.

Celkový rozpočet kompletního vývoje probíhajícího v době od 4/2018 do 11/2020 činí 1,339.200 Kč .Požadavek na podporu Fondu je 1 milion Kč.

Fond a vlastní vklad žadatele jsou jediným zdrojem zafinancování vývoje projektu. Odhad nákladů výsledného filmu cca 3,5 mil.Kč

Současný stav scénáře a předložený mood board Martina Hanschilda nepokládám za příliš zdařilý, ale hlavně budoucí užití filmu a zejména jeho zafinancování, i přes dobré profesní hodnocení studia Eallin, bude značně náročné. Rovněž vize žadatele o budoucích distribučních možnostech osmiminutového animovaného filmu, určeného pro dospělou diváckou obec, jsou značně idealistické.

V současné době n e d o p o r u č u j i Fondu poskytnout žadatele požadovanou podporu.

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

Expertní analýza

Název projektu	Moje rodina
Evidenční číslo projektu	2630/2018
Název žadatele	eallin
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Andrea Slováková
Datum vyhotovení	7. 8. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Krátký film zpracovává téma radostného a tvůrčího přístupu ke světu a životě z pozice člověka, který se odlišuje od většiny společnosti, zde svým tělesným postižením. Osmiminutový film je spíše lyrickým pohledem na chod a uspořádání rodiny, nejbližšího okolí, ale v principu vůbec okolního světa. Kombinace 3D CGI a malované animace umožňuje vytvářet asociativní obrazy proměnlivé až na hranici abstrakce. Žadatel v treatmentu a moodboardu ukázal promyšlenost tématu i způsobu ztvárnění, které ukazují na potenciál vzniku vizuálně (a pravděpodobně i způsobem vyprávění) výjimečného krátkého filmu v českém i evropském kontextu. Autor i tvůrčí a producentský tým mají mnohaleté zkušenosti s krátkými animovanými filmy, mají plán distribuce a prezentace filmu. Dramaturg v projektu nemá s takovýmto formátem výrazné zkušenosti a podle explikace se jeví, že z týmu má zatím mlhavou představu o vyvíjeném díle. Rozpočet je naceněný značně vysoko. Velkorysý časový plán je zárukou pečlivého a vývoje jak tvůrčího a technického, tak producentského.

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

Expertní analýza

Název projektu	MOJE RODINA
Evidenční číslo projektu	
Název žadatele	eallin s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Jan Daňhel
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

Moje rodina je příběhem fantazijního světa sedmileté Aničky, která si svoji nudnou rodinu představuje v pestrých barvách, především proto, že je pohybově a mentálně paralyzována. V reálném životě se svými blízkými nemůže ani mluvit, dorozumívá se skrze LCD display monitoru. Nicméně vše vnímá a reflektuje po svém, vytvářejíc si tak svůj imaginativní svět ve kterém neplatí fyzikální zákony. Tyto jsou nahrazeny principem touhy, který je nadřazen principu reality. Díky tomu Anička “rozsvěcí” svůj, hendikepem determinovaný, neradostný svět.

Hlavní síla projektu tkví v možnostech výtvarného výrazu, kombinace 3D CGI animace a klasického akvarelu, nikoli však narativu, jak lze vyčíst z treatmentu. Žádná z postav, ani Anička totiž neprojde jakýmkoli vývojem. Její “kapitalistická” rodina, jejíž polovina vydělává převážně na neštěstí druhých je v Aniččiném světě zidealizována, viděna skrze “růžové brýle” jejího vnitřního světa.

Z treatmentu nelze vyčíst žádnou interakci mezi jednotlivými členy rodiny, situace se nevěpisují ani do protagonistky, ta jen jednoho po druhém popisuje tak, jak si je idealizuje, aby se až v závěru divák dozvěděl, že Anička je postižená a i přes své postižení má bohatý imaginativní svět. Dramatický potenciál si autor nachává až na konec, kde se divák poprvé o Aniččině hendikepu dozvídá.

Finální emoce je tak postavena na divákově soucitu s protagonistkou a vědomím, že rodina je “šedivá”, ale Aniččin svět barevný.

Udělení podpory

Nedoporučuji

Ekonomická expertní analýza

Název projektu	Nomophobia
Evidenční číslo projektu	2631/2018
Název žadatele	COFILM s.r.o.
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Kompletní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Žofia Bosáková
Datum vyhotovení	01.08. 2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu

Projekt Nomophobia je jedním z prvých pokusů v českém prostředí o vytvoření 3-minútového VR filmu. Tvorcovia majú predstavu ako realizovať projekt prostredníctvom súčasných technologických trendov v tejto sfére, rezervy zostávajú v myšlienkovom obsahu diela, detailnejšom pláne vývoja literárnych podkladov a potenciálnej distribúcie v domácom prostredí.

Projekt odporúčam podporiť po kladných posudkoch obsahovej stránky diela.

Udělení podpory	<u>Doporučuji</u> / Nedoporučuji (nehodící se vymažte)
-----------------	--

Podrobná analýza žádosti o podporu

Expertní analýza

Název projektu	Nomophobia
Evidenční číslo projektu	2631/2018
Název žadatele	Cofilm
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	Komplexní vývoj animovaného filmu
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Helena Slavíková
Datum vyhotovení	26.7.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p><i>Jde o animovaný multiplatformní krátkometrážní dokumentární film kreslený ve virtuální realitě. Název je zkratkou z anglického no mobil phobia. Musím přiznat, že podstata tohoto projektu je pro mne samotnou poněkud virtuální realita, ale autoři filmu si za tím představují naprosto konkrétní postupy. Za svou malou orientovanost ve věci se omlouvám, ale projekt podpořím, protože jde o novum, kterému je asi třeba držet palce. V materiálech se píše, že na VR distribuční kanály je třeba čekat, ale až budou, musíme je mít čím naplnit, jinak promeškáme svou pozici na trhu. Tak toho bych nechtěla být ,jistě malou ,ale příčinou. Tématem kresleného dokumentu je lidská závislost na mobilních telefonech. Protagonisté nebo jeden protagonist budou zbaveni na několik dní svého telefonu a ukáže se, že ti lidé jsou naprosto ztraceni v reálném životě, budou prožívat abstinenční příznaky jako při každé závislosti. Stres z toho, že signál telefonu navždycky ztratí, že nemají kontakt se světem, že bez telefonu nic nedokážou. V těch okamžicích s nimi autorka (režisérka) natočí zvukové interview, od něhož si slibuje upřímné a intimní výpovědi. A k tomu hlasovému záznamu se ve virtuální realitě nakreslí obrazový doprovod, který bude obrazově daleko emotivnější a pestřejší než případný ev. dokumentární zápis. V animovaném filmu je ve VR podobě obraz nekonečně variabilní ,je přesvědčena režisérka Aneta Běhavá, i její spoluautor námětu, výtvarník Viktor Svoboda, i producent Jiří Sádek, autor treatmentu.. Dále je, jak tvrdí německý dramaturg Daniel Wagner, „ podstatné vymyslet 3D prostředí, ve kterém se kresby budou kolem diváka pohybovat: na mise en scéně jakýkoliv příběh ve VR stojí a padá“.</i></p> <p><i>Kreslený dokument ve VR bude trvat tři minuty. Otázka je, jestli se podaří autorce do tří minut vtěsnat dostatečné množství výpovědí respondentů nebo respondenta, aby sdělení bylo relevantní. Ale myslím si, že by se to mělo zkusit, protože k novým smysluplným postupům by měl být FSK ,domnívám se, vstřícný.</i></p>	
Udělení podpory	Doporučuji

Expertní analýza

Název projektu	NOMOPHOBIA
Evidenční číslo projektu	2631/2018
Název žadatele	COFILM
Název dotačního okruhu	Vývoj českého kinematografického díla
Název výzvy	vývoj
Číslo výzvy	2018-1-3-13

Jméno a příjmení autora expertní analýzy	Martin Mahdal
Datum vyhotovení	3.8.2018

Obecné hodnocení žádosti o podporu:

<p>Předložený projekt „Nomophobia“ vychází z vlastní zkušenosti režisérky, která se rozhodla pro „mobilní půst“, čili několik dní žít bez mobilního telefonu. Sok, kterým si při tomto experimentu prošla, ji inspiroval natolik, že se rozhodla s dalšími tvůrci vytvořit o tomto fenoménu animovaný film. Ale aby toho nebylo málo, tvůrci se rozhodli využít k vytvoření svého projektu také virtuální realitu. Protože jsem se setkal v nedávné době s několika pokusy vytvořit na platformě virtuální reality nejen dramatické příběhy, ale také celé cykly, vím, jak náročný úkol tvůrce čeká. To, že přesně vědí, jak na to, dokonce mají perfektně připravené ukázky toho, jak budou technicky řešit problémy vznikající v rámci realizace, považuji za velké plus k danému projektu. Při sledování jiných projektů, kde jsem byl sice jen pozorovatelem s právem dotazů, jsem si všiml jedné záludnosti, kterou tato divočina nazývaná virtuální realita, přináší. Vesměs všichni se soustředí hlavně na technickou stránku svého projektu, což je pochopitelné, protože setkání s virtuální realitou je fascinující. Ale málokomu se podařilo vsadit tento technický fenomén do klasického příběhu, který by měl to, co má podle pana Aristotela každý příběh mít. Nevyčítám to nikomu, chápu tu fascinaci každého ve chvíli, kdy si člověk nasadí brýle na virtuální realitu a najednou vidí, co všechno se s tím dá dělat. Zahluje to, dává to křídla.</p> <p>Kladem předkládaného projektu je fakt, že autoři si toto nebezpečí uvědomují a proto vytvořili (i když na malém časovém prostoru) konstrukci, která jim dovolí se pohybovat v příběhu zcela volně a téměř bez hranic. Jako protimluv bude vypadat mé tvrzení, že právě toto je sice velkým plusem projektu, ale zároveň jeho slabinou. Příběh se musí vyprávět aspoň s pointou. V tomto případě se pointa „vypointuje“ jaksi sama... vypointuje-li se... ne-li, bude příběh bez pointy. Lze se však nadívat, že autoři se pokusí v rámci dalšího vývoje, nějakou pointu najít.</p> <p>Jsem přesvědčen, že autoři velice dobře vědí, že jsou teprve na startovní čáře k poznání, co skutečně virtuální realita dokáže, jak s ní dále pracovat a k čemu se hodí a k čemu ne.</p> <p>A je dobře, že průkopníky v této fázi nástupu virtuální technologie do umění jsou mladí lidé, kteří se nebojí experimentovat, kteří mají jasnou představu co udělají a kteří to, co najdou v tomto malém projektu, dokážou zúročit v projektech větších a (třeba i) zásadnějších.</p>	
Udělení podpory	Doporučuji