

2026-C-2-1-6 Výroba animovaného filmu

Do výzvy Státního fondu audiovizu na podporu výroby animovaného filmu dorazilo 16 žádostí. Jedna žádost musela být vyřazena, a to s ohledem na dodržení podmínky dané zákonem o audiovizu, kdy se animovaným audiovizuálním dílem rozumí takové audiovizuální dílo, které využívá animační postupy a současně neobsahuje kontinuální záznam živé akce (§ 2 odst. 1 písm. e). Předložený projekt tuto podmínku nesplňoval, a Rada tak rozhodovala o 15 projektech. Úhrnný požadavek na dotaci činil více než 104 milionů Kč. Rada však v této výzvě měla k dispozici pouze 35 milionů Kč. Podpořeny byly 3 projekty, z nichž jednomu byla mírně snížena dotace (o 5,5 %). Alokace tak byla v této výzvě zcela vyčerpána. Všechny podpořené projekty měly velice dobře připravené podklady žádosti, a to včetně všech příloh. Spojuje je v žádostech viditelná příprava jak realizační, tak tvůrčí složky na velmi vysoké úrovni. Podpořené projekty kombinují animační techniky a práci s 3D animací. Ve 2 případech se jedná o režijní debut a všechny podpořené projekty jsou vedeny mladými debutujícími producentkami. Rada tak naplnila i specifikaci dané výzvy.

Vedle 3 podpořených projektů se v bodovém hodnocení nad hranici 70 bodů, jež umožňuje udělení podpory, dostalo dalších 5 projektů. U nich se Rada jednoznačně shodla na jejich potenciálu a považuje je za velice slibné. U projektů pod hranici 70 bodů byla Rada rovněž naprosto jednotná, a to ve svém názoru na potřebu důkladnější přípravy z autorského a/nebo producentského hlediska.

Rada se v rozporu s návrhem a cílem skupiny hodnotitelů (umožnit podporu co největšímu počtu kvalitních krátkých projektů) rozhodla výrazně nesnižovat požadované dotace (v maximálním možném rozsahu: - 10 %) a tím nevytvořit prostor pro sníženou podporu více projektů. Rada tak zároveň respektovala průměrem vytvořené bodové pořadí jednotlivých projektů a tím i předložené rozpočty žadatelů. Snahou Rady nebylo preferovat krátké nad celovečerními, ale hodnotit projekty komplexně s ohledem na připravenost jejich tvůrčí a realizační stránky. Pouze jeden projekt navržený skupinou hodnotitelů k podpoře Rada vyhodnotila pro výrobní výzvu jako nepřesvědčivý. Ve 4 případech se Rada v celkovém bodování neshodla se skupinou hodnotitelů o více než 8 bodů, což je žadatelům zdůvodněno v jednotlivých Tvůrčích a realizačních testech.

Ve výzvě se sešlo 6 celovečerních a 9 krátkých filmů, z nichž se v jednom případě jednalo o VR film a ve dvou o film studentský. Ve výrobní výzvě byly opětovně předloženy 4 projekty. Státní fond kinematografie (dnes SFA) podpořil ve vývoji 6 z předložených projektů a v této výrobní výzvě uspěl 1 z nich.

Cílová skupina je pro 9 projektů dětský divák, pro 6 jsou to dospělí. 4 projekty zmiňují mládež, ale výhradně na ni zaměřený projekt se ve výzvě neobjevil. Většina projektů kombinovala animační techniky a celkem 8 jich částečně či plně pracuje s 3D animací. Tematicky se nejčastěji objevovalo hledání sama sebe, přijetí jinakosti, strach a jeho překonání, vztah s přírodou. Žánrově se pak jednalo o sci-fi, dobrodružný film a pohádku.

Z genderového hlediska se ve výzvě na režijních pozicích v 9 případech objevili muži. Ženy převládají v producentských pozicích (8 projektů). Ve výzvě se objevilo celkem 11 debutových projektů a to režijních, producentských nebo kombinace obojího. V případě žadatelů se jednalo jak o zavedené a zkušené produkce, tak o začínající společnosti. V jednom případě byla žadatelem fyzická osoba.

Rada chce vyzdvihnout upřímný přístup žadatelů k přiznávání práce s generativní umělou inteligencí a doprovodný popis důvodů, které k ní v některých případech vedou. Fyzická slyšení hodnotíme jako Rada velmi pozitivně a kladná hodnocení k tomuto formátu slyšení registrujeme i ze strany žadatelů.

Výrobní výzva byla pro Radu v současném složení první výzvou, o které rozhodovala, a také se jednalo o první animační výzvu po transformaci Fondu. Skladba předložených projektů ukazuje na nárůst produkce celovečerních filmů a otevřela pro Radu i zásadní otázky spojené s potřebným finančním objemem podpory výzev. Rada debatovala i nad možnostmi zaměření výzev (stopáž, studentský film apod.) i jejich počtem. Do úvahy při těchto debatách bere Rada i vysoký správní poplatek ve výrobní výzvě, který může být především pro začínající produkce ekonomicky náročný. Tyto možnosti Rada plánuje dále konzultovat, a to v rámci Fondu, s oborovými asociacemi i animační obcí jako takovou. Žádosti Radě přinesly také mnoho cenných informací ohledně standardů v oblasti honorářů napříč pozicemi ve výrobě animovaného audiovizuálního díla i vzhled do smluvního nastavení mezi produkcemi a autory či autorkami. Tyto získané informace Rada brala, i s ohledem na sociální udržitelnost a diskuse na dané téma napříč audiovizí, velmi vážně.

Výzva ukázala silné i slabé stránky Tvůrčích a realizačních testů, které bude Rada nadále revidovat a pro KK 2027 upravovat. K určitým úpravám, zejména v podobě textových vyjádření skupiny hodnotitelů i Rady k jednotlivým blokům otázek (nikoli ke každé jednotlivé otázce), již ze strany Kanceláře Fondu dochází. Rada považuje za velmi nešťastný způsob bodování, který se k žadatelům dostal ze strany skupiny hodnotitelů. Bodována byla viditelně každá jednotlivá otázka, nikoli pouze celý blok. Rozmělněné bodování působilo na žadatele dle reakcí matoucím dojmem a případný snížený počet bodů u jednotlivých otázk neodrážel v některých případech výhradně slovní komentář, ale vznikl i vzájemným porovnáváním odpovědí napříč žádostmi, což je relevantní, ale pro žadatele nerozklíčovatelné. To se ukázalo problematické zejména v kategorii Udržitelnosti. Tento způsob prezentace výsledného bodování Rada zastavila a promítla do aktualizované metodiky pro hodnotitele; v budoucích vypsaných výzvách se již neobjeví. Bodování i písemné hodnocení jednotlivých kritérií by tak mělo přinést potřebný důraz na kvalitní slovní vyjádření skupiny hodnotitelů, které bude jasně odpovídat výslednému bodovému ohodnocení. Rada zároveň deklaruje, že tímto postupem nebyl žádný žadatel poškozen a že bodování bloků se (až na výjimky) shoduje s bodováním Rady.

Závěrem se Rada jednoznačně vymezuje vůči osočování skupiny hodnotitelů z nekompetentnosti, ať už přímo v TRTech, nebo mimo oficiální komunikační kanály Fondu. Rovněž Rada odmítá jakékoliv útoky na podjatost či střet zájmů ve vlastních řadách. Je to právě Rada pro animaci & videohry, která byla iniciátorem vzniku současné podoby etického kodexu, který dodržuje a při rozhodování se řídí zásadami etiky, spravedlnosti a transparentnosti, které mají přednost před osobními, profesními či skupinovými zájmy. Pevně věříme, že výrazná transformace Fondu i české audiovizívy musí stát na pevných základech respektu, vzájemné slušnosti a trpělivosti v období, kdy se společně snažíme měnit věci k lepšímu. Velice si vážíme pečlivé práce a kreativy všech žadatelů i poctivé a detailní práce všech hodnotitelů a hodnotitelek. Právě tato spolupráce je klíčem k dlouhodobému posílení celého sektoru.

59-2026

Pure Shore s.r.o.

Kaštánci

Projekt získal v celkovém hodnocení 88 bodů, čímž se zařadil na první místo mezi podpořenými projekty v této výzvě. Rada hodnotí tento připravovaný celovečerní 3D debut režiséra Filipa Maška jako mimořádně kvalitní, zralý a komplexně připravený k realizaci. Projekt vyniká silným scénářem, který s humorem, energií a bez zbytečné didaktičnosti zpracovává téma tlaku na výkon a hledání vlastní identity – motivy vysoce relevantní pro primární cílovou skupinu dětí ve věku 6–9 let. Ačkoliv Rada v přípravné fázi diskutovala o specifické „dětské“ výtvarné stylizaci, v kontextu celého díla ji akceptuje jako funkční a legitimní autorské gesto, které odlišuje film od generické produkce.

Za jednu z hlavních předností projektu považuje Rada inovativní přístup k výrobě a práci s publikem. Tvůrci efektivně využívají technologii z herního průmyslu (Unreal Engine), což zajišťuje nejen flexibilitu a ekonomickou efektivitu, ale také výrazně snižuje environmentální zátěž projektu. Příkladná je rovněž validace obsahu přímo s dětmi (např. na festivalu Cinekid), kdy zpětná vazba reálně formovala dramaturgii a charakterizaci postav. Žadatelka Kristina Husová představila robustní realizační strategii postavenou na česko-německé koprodukcí, zajištěném financování (MEDIA, MOIN) a spolupráci s renomovaným sales agentem, což potvrzuje vysoký exportní potenciál díla. Rada rovněž oceňuje sociální rozměr projektu, který podporuje návrat producentky po rodičovské dovolené, dbá na genderovou vyváženost a nastavuje udržitelné pracovní podmínky pro tým. Kaštánci představují moderní evropský rodinný film se silnou autorskou vizí a profesionálním zázemím.

71-2026

Bionaut s.r.o.

Axolotlové

Projekt získal v celkovém hodnocení 87,4 bodů a stal se druhým podpořeným projektem ve výrobní výzvě. Jedná se o jeden z finančně, výtvarně i technologicky nejnáročnějších celovečerních snímků, které se v této výzvě objevily. Jde o komplexní dílo a žadatel o podporu žádá v tomto případě opakovaně. Na podporu dosáhl s ohledem na celkovou připravenost žádosti. Tvůrčí i realizační složky jsou na výrobu připravené na stejné – vysoké úrovni. Projekt se opírá o silně podmanivý svět výtvarníka a režiséra Filipa Pošivače, který se tentokrát přibližuje jeho známé ilustrátorské poloze. Vytvářený formální cíl byl deklarován na přesvědčivé animační ukázce. Projekt cílí na dětské diváctvo a jeho rodiče a přináší dějově řadu situací, které nabízí pohled na rodinné vztahy optikou dětí i

dospělých. O těchto dvou pohledech a riziku jisté schematičnosti Rada diskutovala v přípravné fázi rozhodování, a to s ohledem na distribuci filmu a cílovou skupinu. Předložený storyboard a scénář, podpořené kvalitní režijní explikací, nicméně Rada považuje za velmi dobře připravené k realizaci a věří, že dílčí pochybnosti rozptýlí příprava animatiku a jeho divácké testování. Děj je akční, dynamický, ale skýtá i dostatečný prostor pro emoce. Nad to se děj filmu i jeho prostředí nenásilně dotýká environmentálních otázek, které mají přesah i do zajímavé distribuční strategie.

Rada oceňuje rozvahu a respekt, se kterými tvůrci přistupují k náročné pipeline i komplikované animační technice, která ve výsledku jemně rozžívá poetiku akvarelu. I v rámci slyšení byla jako klíčová zmiňována role Jana Rybáře jakožto VFX experta, který bude dohlížet na kompatibilitu workflow a nastavení kontroly a řízení kvality výstupů. Žadatel rozpočet i finanční plán obhajoval s ohledem na ambice projektu vždy s dostatečnou rozvahou, nicméně Rada i s ohledem na objem alokace a na poměry vyššího rozpočtu přistoupila k mírnému snížení dotace. Rada oceňuje energii a dosavadní práci režiséra i producentky Barbory Chabarové, která snímkem debutuje. Podporou projektu Rada také akcentuje růst společnosti Bionaut, u které se jedná o celovečerní animační debut. Axolotlové představují citlivý rodinný film, který vybízí k dialogu za pomoci špičkového výtvarna a pod dohledem silné režijní vize.

94-2026

nutprodukce, s.r.o.

Poslední šichta/Last Shift

Projekt získal v celkovém hodnocení 87 bodů, v čemž se Rada v podstatě shodovala s hodnocením skupiny hodnotitelů (85,67), kde se projekt umístil na prvním místě. V celkovém hodnocení klesl na třetí a obdržel podporu v plné výši. V některých dílčích kategoriích Tvůrčího a realizačního testu (TRT), byl bodově ohodnocen nejvýše. A to v kategorii Tvůrčí kritéria – Relevance projektu k výzvě (umělecká hodnota a inovativnost) a Realizační kritéria – Kreativní tým. Což odkazuje na originální a esteticky soudržnou vizi projektu.

Z žádosti je patrné, že projekt debutujícího režiséra Martina Bůřila a producentky Annety Furdecké (nutprodukce) prošel dlouhým vývojem. Téma environmentální destrukce zpracovává sebevědomě, a to nejen ve své vizuální podobě. Projekt vyniká výtvarným projevem Jana Šrámka, který nabízí originální a sebevědomou poetiku sci-fi žánru. Autorská dvojice Buřil–Šrámek se na poli animace nepotkává poprvé, a projekt *Poslední šichta* je tak logickým vyústěním dlouhodobé spolupráce. Při realizaci digitální položkové 2D animace vytvářené pomocí 3D prvků hodlají tvůrci využít experimentování s herním programem SPINE, a to i s využitím kapacit koproducenta AEON Production z Bosny a Hercegoviny.

Samotní tvůrci poukázali na potřebu dalšího testování funkčnosti vyprávění pomocí detailního animatiku, který i díky zamýšlené třístranné koprodukcí spadá až do části výroby. Podobně jako tvůrci se i Rada domnívá, že se zde podaří nalézt finální tvar vyprávění, a to i za přispění dramaturga Jana Sasky, jehož dramaturgickou explikaci poukazující na dílčí problémy ve finále vyprávění zamýšleného příběhu považuje Rada za upřímnou a fundovanou.

Při osobním slyšení tvůrci oznámili Radě potvrzení spolupráce s francouzským sales agentem a distributorem MIYU, což zřetelně potvrzuje výrazný mezinárodní potenciál, který v projektu spatřuje i samotná Rada.