

# Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovizí

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

<b>jméno a příjmení kandidáta</b>	MgA. Michaela Režová	
<b>profesní zkušenosti</b> (v případě potřeby přidejte řádky)		
<b>zaměstnavatel (firma/ organizace/instituce apod.)</b>	<b>stručný popis pozice</b>	<b>od – do</b>
<b>Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)</b>	<b>vedoucí ateliéru Animace a film</b>	<b>2024 – doposud</b>
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)	kurátorka a autorka výstavy a doprovodného programu <i>Umění pohybu: sport - politika - kultura v díle Zdeňka Němečka</i> (umeni-pohybu.cz)	2024
Česká televize	animace, výtvarné řešení animovaných částí dokumentu <i>Franz Kafka - známý neznámý</i> (režie Pavel Šimák)	2023 – 2024
<b>Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)</b>	<b>vyučující teoretických předmětů Teorie a techniky animace, Dějiny animace 1–3</b>	<b>2020 – doposud</b>
<b>film - animace - teorie (f-a-t.cz)</b>	<b>zakladatelka portálu f-a-t.cz</b> - platforma pro sdílení obsahu ze světa animovaného filmu	<b>2020 – doposud</b>
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)	creative director - šest krátkých filmů pro výstavu <i>Design &amp; Transformace: Příběhy českého designu 1990–2020</i> (Brusel a Praha) – Nejlepší české animované zakázkové dílo 2023 (Anifilm)	2021 – 2022
Anifilm	festivalové vteřiny, výstupy na sociální síti, rozhovory s hosty, audiovizuální obsah pro zakončení a zahájení festivalu ad.	2020 – 2024
Toaster Pictures	art director - 360° video pro expozici <i>Dějiny 20. století</i> - Národní muzeum v Praze	2020 – 2021
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)	metodička katedry grafiky UMPRUM (pro ateliéry Animace a film, Design a digitální technologie, Fotografie II)	2019 – 2024
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)	hlavní kurátorka výstavy a autorka připravované publikace <i>ANIMACE 70: Sedm desetiletí ateliéru animace na UMPRUM</i> (výstava podzim 2021, publikace jaro 2025)	2019 – 2022
Český rozhlas	animace a video pro audiodokument <i>Gambler</i> (rež. Ivan Studený)	2018

Perfect Planet	animace a ilustrace pro projekty studia Perfect Planet (klienti: Plzeňský prazdroj, nadace Via, nadace Tereza ad.)	2017 – 2021
Vyšší odborná škola uměleckoprůmyslová a střední uměleckoprůmyslová škola	pedagožka předmětu Základy animace	2017 – 2020
Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)	vědecká pracovnice (post-mag program na podporu mladých umělců a badatelů z řad absolventstva)	2017 – 2018
Městský dům dětí a mládeže Brandýs n. L. - Stará Boleslav	vedení workshopů a příměstských výtvarných a animačních táborů pro děti	2015 – 2020
Dům dětí a mládeže Praha 2	vedení zájmového animačního kroužku a příměstských táborů pro děti	2015 – 2017
Dům dětí a mládeže Jižní Město	vedení zájmového animačního a výtvarného kroužku a příměstských táborů pro děti	2015 – 2017
Muzeum Karla Zemana	lektorka kurzů	2014 – 2015
freelancer	ilustrace pro subjekty jako festival České vize, Centrum Paraple, Neziskovky.cz, Akademie věd, Linka bezpečí, Janova Pec, Free Cinema, Original Coffee ad.	2013 – 2020
<b>vzdělání</b> (v případě potřeby přidejte řádky)		
<b>název školy/instituce apod.</b>	<b>obor/název kurzu apod.</b>	<b>od – do</b>
<b>Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)</b>	<b>Doktorské studium - Výtvarná umění</b>	<b>2018 – doposud (konec 2025)</b>
<b>Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze (UMPRUM)</b>	<b>Navazující magisterské studium – Umění – Studijní program Grafika a vizuální komunikace – Ateliér Filmová a televizní grafika</b>	2014 – 2017
Akademie múzických umění v Praze - Divadelní fakulta (DAMU)	Katedra alternativního a loutkového divadla – Studijní program Scénografie alternativního a loutkového divadla	2014 – 2016
La Poudrière – Animation film school (Valence, Francie)	Scenáristika a adaptace pro televizní seriál a speciál (European program)	2013
<b>Západočeská univerzita - Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara</b>	<b>Bakalářské studium - Animovaná a interaktivní tvorba</b>	2011 – 2014
<b>Vyšší odborná škola uměleckoprůmyslová a střední uměleckoprůmyslová škola</b>	<b>Scénografie (zakončeno maturitní zkouškou)</b>	<b>2007 – 2011</b>

<b>workshopy</b>		
<b>název školy/instituce apod.</b>	<b>obor/název kurzu apod.</b>	<b>od – do</b>
<b>Future Memory Lab</b>	<b>Future Memory Lab – Workshop a rezidence zaměřené na inovativní práci s archivními filmy – observerka</b>	<b>2024 – doposud (konec 2025)</b>
Animest Association ve spolupráci s AFN - Animation Festival Network (Bukurešť, Rumunsko)	Sisterhood of Young Animation Auteurs - mentoringový program pro filmové autorky	2023
Cineuropa a AFN - Animation Festival Network (Žilina, Slovensko)	GoCritics! / Fest Anča – školicí program pro začínající filmové novináře a kritiky	2023
The Animation Workshop/VIA University College, Anidox (Viborg, Dánsko)	Anidox: LAB - odborného školicí program seminářů a konzultací pro animované dokumenty	2022
Národní filmový archiv	Kurzy filmové a audiovizuální výchovy	2015

V Praze dne 23. ledna 2025

---

MgA. Michaela Režová

# Michaela Režová: Koncepce kandidátky

Rada Státního fondu audiovize pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher

Vážení,

dovolte mi, abych na následujících řádcích představila můj zájem stát se součástí budoucí Rady Státního fondu audiovize pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher.

Byla jsem mile překvapena, ale zároveň musím s upřímností sdílet, že i zaskočena, když jsem byla oslovena z vícero stran k tomu, abych kandidovala do Rady Státního fondu audiovize pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher. Je hezké poslouchat o tom, jaké kvality ve mně, mé povaze, přístupu a práci, jiní spatřují a proč si myslí, že jsem vhodnou kandidátkou pro tuto funkci. O něco těžší je své kvality popsat sama. Přesto bych s pokorou ráda uvedla své dosavadní zkušenosti a nastínila, jak svou případnou roli v Radě vnímám, co mě motivuje být její součástí a jaké hodnoty bych ráda zastupovala.

Jmenuji se Michaela Režová, jsem filmařka, režisérka a pedagožka. Ve své autorské práci se zaměřuji především na žánr animovaného dokumentu a jeho formy. Absolvovala jsem obor animace pod vedením Jiřího Barty v Plzni, studiem jsem dále pokračovala na pražské UMPRUM, a v roce 2013 jsem byla na stáži na prestižní francouzské škole La Poudrière. Můj diplomový film *Štvanice* (2017) se zabývá kauzou s československými hokejisty Modrý a spol. Byl oceněn hlavní cenou na Marienbad film festivalu, byl zařazen do výběru Best Czech shorts 2018 a promítán na řadě festivalů. V roce 2024 jsem realizovala multimediální dokumentární výstavu *Umění pohybu: sport – politika – kultura v díle Zdeňka Němečka* v Galerii UM v Praze s rozsáhlým doprovodným programem. V posledních letech jsem působila jako creative director na projektech jako *Design a transformace: Příběhy českého designu 1900–2020 – šest animovaných filmů* pro výstavu v Bruselu (oceněno jako Nejlepší česká animovaná zakázka – Anifilm 2023) nebo *Dějiny 20. století – 360° filmová projekce* pro expozici v Národním muzeu v Praze. Stojím za výzkumem a přípravou výstavy a publikace k 70. výročí založení ateliéru animace na UMPRUM. Jsem zakladatelkou platformy f-a-t.cz, která přináší obsah ze světa animovaného filmu. Na UMPRUM v současné chvíli spolu s Janem Drozdou vedu ateliér Animace a film, vyučuji teorii a historii animace a dokončuji doktorské studium s uměleckým výzkumem na téma: *Animovaný dokument – Orální historie a autorský přístup*.

Tento stručný nástin mé dosavadní práce a realizací doplňuje podrobněji můj profesní životopis. Mimo řádky nejrůznější činnosti a konkrétních realizací stojí jistě za zmínku, že se dlouhodobě snažím o kultivaci prostoru animace napříč jeho spektrem. Díky mé pedagogické činnosti se snažím propojovat studující mezi sebou navzájem i s profesním světem (mimo UMPRUM např. spoluorganizací pitchingů a konference animačních škol Aniklani), v rámci platformy f-a-t.cz jsem v posledních letech organizovala řadu oborových setkání a realizovala texty, profesně zaměřené rozhovory i průzkum zaměřený na finance v oboru animace.

V neposlední řadě se vždy snažím prezentovat dobré jméno české animace u nás i v zahraničí, což činím prostřednictvím přednášek, účasti na konferencích či kurátorstvím projekčních pásem. Můj aktivní zájem o animovaný film čítá pravidelnou účast na tuzemských akcích (Anifilm, CEE Animation Forum, Animánie, Den české animace ad.) a také výjezdy na zahraniční festivaly a akce (Fest Anča a Student Forum, Animateka, Pictoplasma ad.) či mé přednášky na zahraničních univerzitách, například na EKA či MOME v posledních letech. Neustávám v samostudiu a vzdělávání, pravidelně se účastním profesních workshopů a přednášek, které mě posouvají dále nejen jako autorku, ale i jako člověka, kterému záleží na české animaci a její kultivaci.

## **Současný stav české animace**

Aktuálně se nacházíme v období, kdy se českému animovanému filmu daří. Už se neobracíme jen k jeho zlatému věku a velkým jménům z historie. Je tu pestrá a zajímavá současná tvorba, které se dostává pozornosti po celém světě. Studentská tvorba velmi často dominuje, ale jsou tu z posledních let i velké úspěchy krátkometrážní, seriálové i celovečerní tvorby. Animaci se daří a vzkvétá díky mnoha faktorům. Jsou tu autoři a autorky se zajímavými nápady, s vysokou výtvarnou úrovní a chutí experimentovat. Nastupuje mladá generace odvážných producentů a producentek, máme zde kvalitní vzdělávání, projekty byly podporovány Státním fondem kinematografie a budou nadále díky Státnímu fondu audiovize. Jsou zde špičkoví animátoři a animátorky, stejně jako narůstající chuť zahraničních produkcí využívat českých kapacit pro fázi výroby nebo se koprodukčně podílet na výrobě filmů českých. Česká animace nabízí mnoho příležitostí, a samozřejmě stále stavíme na kvalitní tvorbě a bohaté minulosti české a československé animace.

Čelíme ale i řadě výzev. Nejen lidé pracující v oblasti animace čím dál tím hlasitěji verbalizují nespokojenost s pracovními podmínkami, které negativně ovlivňují jejich psychické zdraví a sociální situaci. Průzkum, který jsem realizovala v roce 2024 v rámci platformy f-a-t.cz, odhalil že 71,8 % ze 104 respondentů, kteří dotazník vyplnili, prožívá trvalý pocit pracovní nejistoty, 62,5 % prožilo nebo prožívá vyhoření, 56,3 % nedobrovolně nepracuje na svých autorských projektech a byly zjištěny extrémní výkyvy v odměnách za odvedenou práci. Tato čísla jsou alarmující. Je poměrně zajímavé, že většina lidí, která na dotazník odpověděla, prošla vyhořením, pracuje o víkendech, nedostává dostatečně zapláceno, ale 92,1 % z nich zároveň práce dle jejich slov převážně naplňuje. Tato skutečnost ukazuje, že za skvělými výsledky, mnoha oceněními a úspěchy je zároveň mnoho bolesti, nejistoty a nespokojenosti, přesto však láska k řemeslu stále přetrvává. Právě v tomto směru česká animace potřebuje vyrůst, zlepšit péči o profesionály a profesionálky, kteří ji tvoří, a zajistit, aby obor neopouštěli. Je zároveň nutné dobrou praxí motivovat generaci nejmladší. Domnívám se, že i v tomto ohledu by měl právě Státní fond audiovize svou činností přispívat. Mezi témata, která spatřuji jako klíčová v oblasti péče a nutnosti změn v budoucích letech, patří právě nastavení důstojných podmínek, které jsou spojené s dostatečným finančním zajištěním jednotlivých projektů.

Animovaný film je disciplína, která sdružuje komplexní znalosti a zkušenosti výtvarného, uměleckého, technického i organizačního rázu. Animace není v současné době jen autorský film určený pro festivaly a následnou distribuci, ale je disciplínou, která v návaznosti na nové technologie a různé oblasti výstupů zahrnuje film, video, motion design, videoart, interaktivitu, virtuální a rozšířené reality, hry a další. Právě možnost růstu a proměny formátů výstupů považuji za silný důkaz rozvoje české animace. V nové organizaci Státního fondu audiovize vzniká pilíř pro animovaná audiovizuální díla (nikoliv výhradně filmy) a videohry. Období prvních tří let

transformovaného fondu vnímám jako ustavující, formující a hledající cestu. Nelze se zastavit. Projekty vznikají, technologie se vyvíjejí a bude na novém vedení, nových členech a členkách fondu i celé obci audiovize, aby tento prosperující kulturní průmysl posouvali kupředu – lidsky, s péčí a pochopením potřeb všech zainteresovaných.

Nárůst filmových pobídek na 35 % v případě animovaných filmů a seriálů znamená skokové zatraktivnění ČR pro zahraniční produkce. To je pro českou animaci a profese, které jí tvoří skvělá zpráva, může to znamenat nárůst pracovních příležitostí a možností, což sebou ale opět nese otázku zvyšování platů a zlepšování pracovních podmínek. Obzvláště citlivé toto téma bývá příkladem pro stop-motion animátory a animátorky. Jejich práce sebou nese náročnou studiovou práci bez denního světla a prostor pro regeneraci mezi projekty často nebývá žádný – nejsou pro něj dostatečné finanční rezervy. Stop-motion animátoři a animátorky nadto často poukazují na nemožnost kariérního růstu, se kterým by se adekvátně zvedalo i jejich platové ohodnocení.

## **Podpora studentské tvorby a přechod do profesionální sféry**

Další oblastí, kterou považuji za nedostatečně ošetřenou je studentská tvorba a její systémová podpora. Považuji za jednu z výzev Státního fondu audiovize tuto otázku otevřít a aktivně řešit. Studentská česká animovaná tvorba je v posledních letech jednou z nejúspěšnějších oblastí české animace. Často vzniká v extrémně opozitních podmínkách. Buď doslova na koleni či s minimální podporou nebo až skoro na profesionální úrovni, a to právě díky podpoře Fondu. V budoucích jednáních vnímám jako zásadní v pilíři animace otázku podpory studentské animované, potažmo i studentské herní tvorby otevřít. Diskutovat o systémových nastaveních i otázkách toho, kdo o takovou podporu může žádat, zda výzvy pro studující neoddelit a zda nastavit nějaké limity a případně jaké.

Dalším velkým tématem je pak přechod od studentské tvorby do tvorby profesionální. Soutěž Českého obzoru na festivalu Anifilm každoročně ukazuje množstevní a často i kvalitativní propad filmů na rozdíl od soutěže studentské. Na vývoj zajímavých autorských projektů nemá řada výborných absolventů a absolventek čas a prostor. Vývoj je příliš časově náročný a příliš podfinancovaný, je tedy nasnadě uchýlit se od autorské tvorby spíše k zakázkám a vystoupit z tohoto kruhu zpět do autorské tvorby bývá pak často velice komplikované. Animovaný film, ale i videohry vznikají ve velké míře ve fázi vývoje a preprodukce. Podporu těchto částí vzniku jednotlivých děl vnímám jako zásadní, a je proto nasnadě další diskuse v otázce možného rozdělení vývoje na jeho kreativní a kompletní část a co by pak případně naplnění obou těchto částí konkrétně znamenalo. Aktuálně je stav řešen rozdělením na žádost na první verzi scénáře a na kompletní vývoj, což pro oblast animace nelze považovat za zcela uspokojující.

## **Rozvoj seriálové tvorby a videoher**

Zcela novou oblastí bude pak pro Fond rozvoj oblasti seriálové tvorby a videoher. Průzkumy, debaty i přípravy samozřejmě probíhají, ale období několika budoucích let bude klíčové pro ustalování a další rozvoj. Osobně se domnívám, že odvětví animace a videoher se natolik prolínají, že to může pomoci podnětným diskuzím a vzájemné inspiraci uvnitř Rady. Různé odbornosti i pohledy na propojené obory jsou předpokladem pro vytvoření silné Rady, která dokáže objektivně, transparentně a efektivně přerozdělovat finance projektům ve vypsáních výzvách v daném pilíři a pečovat o jeho kultivaci.

Nový fond znamená nové výzvy. Prioritami jsou zcela určitě rovné podmínky pro všechny, podpora autorských filmů i her, které mají potenciál oslovit nejen lokální publikum, ale reprezentovat ČR i na prestižních zahraničních festivalech a objevování interdisciplinárních mostů mezi animací a game designem. Jako zásadní vnímám i zapojení odborné veřejnosti do debat o prioritách Fondu a možných změnách nejen pro animaci a gaming. Klíčové je spojení s oborovými asociacemi, a i toto je prostor, který prochází proměnami. Průzkum f-a-t i Rady animovaného filmu jasně ukázal volání po oborové asociaci zahrnující celou škálu povolání v oblasti animovaného filmu a odezva na toto volání a formace nového tělesa je v procesu. I to je dokladem evoluce a proměn, kterými animace v posledních několika letech prochází a ukazuje to jasně potřeby uvnitř prostředí animace na které je třeba reagovat.

## **Využití nových technologií**

Animační scéna sama se dramaticky vyvíjí, což přináší nové výzvy i nové problémy. Zmíňme zde rozvoj inovací a využití nových technologií v audiovizí. Velké téma je AI a zacházení s ním. Jsou zde možnosti využití zajímavých nástrojů, ale zároveň vládne právem živá debata o tom, co to znamená pro kreativitu a otázky duševního vlastnictví. Dalším tématem, na které by měl fond v budoucích letech klást důraz v oblasti animace i celé audiovize, je sběr dat. V animaci se tato problematika řeší v posledních letech jako nezbytný nástroj pro získávání informací o skutečné časové náročnosti jednotlivých fází realizace projektů a o složitosti výroby i samotného procesu animování. Reálná data pomohou optimalizaci množství financí investovaných do jednotlivých projektů a mohou průkazně poukázat na efektivní hospodaření s přidělenými prostředky.

## **Kritéria pro podporu projektů**

Za důležitá kritéria během rozhodování o podpoře považuji originalitu předloženého projektu a to jak z obsahové, tak výtvarné stránky. Rozmanitost je české animaci vlastní a podporu různých žánrů, forem i technických řešení by měla Rada nadále podporovat. Chuť žadatelů experimentovat a inovovat by po kvalitní obhajobě a přípravě nikdy neměla být u projektu překážkou. Nezbytným kritériem je v současnosti potenciál projektu reprezentovat Českou republiku na mezinárodní úrovni, což ale neznamená upozadění námětů vycházejících z něčeho hluboce lokálního. Klíčovým předpokladem je schopnost zaujmout publikum a vědomí diváka na kterého dílo cílí by mělo být z projektu zřejmé od vývoje až po distribuci. Naprosto vždy musí být brán zřetel na realističnost a profesionalitu předloženého rozpočtu a produkčního plánu. Zajištění dalších cest financování a nutnost koprodukce se v animaci stává přirozenou součástí i krátkometrážní tvorby. Jasně určení dílu práce, který je žadatel připraven sdílet se zahraničím musí být zřejmý. Pro současný i budoucí Fond je žádoucí reflexe genderové i sociální rozmanitosti. V oblasti animace vnímám jako klíčovou také podporu regionální produkce a rozvoj mimo hlavní centra - Prahu. Zkušenosti produkčního týmu, zohlednění dosavadní úspěšnosti žadatelů a jejich předchozích projektů považuji za samozřejmé, stejně tak to, že jsou u jednotlivých podpořených projektů dodržovány etické standardy při vývoji i produkci.

Závěrem mi dovoluji malou rekapitulaci. Mám zkušenost s tradičními i digitálními animačními technikami. Stála jsem u vzniku řady autorských studentských filmů, ať už narativních či nenarativních, které jsem provázela od raného vývoje přes produkci až po distribuci. Studentským projektům servisuji hledání vhodných partnerů, produkcí, přípravy rozpočtů i festivalových strategií. Mám zkušenost s animací ve formátu krátkého filmu, během studia i pedagogické praxe jsem se věnovala i specifikaci seriálové tvorby. Animaci jsem osobně při své

práci řešila ve formátu autorského filmu, edukativního videa, upoutávky, reklamy, projekce určené pro divadlo i site-specific eventy, ve formě videomappingu či videa určeného pro galerii či muzeum. Nejen díky zaměření UMPRUM a ateliéru Design a digitální technologie, se kterým ateliér Animace a film spolupracuje, mám blízko i k oblasti interaktivní tvorby a herního designu. Oblasti animace se dlouhodobě věnuji prakticky i teoreticky.

Jsem spolehlivá, zodpovědná, objektivní a spravedlivá. Považuji se za člověka s vysokým morálním kreditem, snažím se vždy o transparentnost a záleží mi na etice práce a komunikace. Zároveň mi ale nechybí nadhled, lehkost i humor, jsem komunikativní a vypjaté situace se vždy snažím řešit nekonfliktně. Jsem ochotná debatovat, naslouchat, ustupovat a přemýšlet. V oboru se snažím neustále si držet rozhled a být aktuální. Mé srdce hoří pro tradici a má zvědavost pro progresivitu a experiment. Mám chuť pouštět se zodpovědně do nových výzev a mou kandidaturu považuji za jednu z nich.

Dobře jsem zvážila, co mohu nabídnout, jak mohu k funkci přistoupit, jaké jsou mé časové možnosti. Jsem si zároveň vědoma, že to pro mě jako autorku znamená vzdát se na tři roky ambicí sama o podporu žádat, jelikož mi to přijde morální a správné.

Věřím, že finální složení Rady Státního fondu audiovize pro poskytování podpory animovaných audiovizuálních děl a videoher přispěje k rozvoji tohoto pilíře a bude pevně stát za efektivním přerozdělování financí mezi projekty i dalším rozvojem animace, potažmo celé audiovize v České republice.

Srdečně děkuji za zvážení mé kandidatury a za Váš čas.

S úctou,

Michaela Režová

Dne 22. ledna 2024 v Praze