

## 2026-C-1-1-5 Kompletní vývoj animovaného filmu

O podporu ve výzvě na kompletní vývoj animovaného filmu usilovalo celkem 19 projektů. Úhrnný požadavek na dotaci činil více než 23 milionů Kč, Rada však v této výzvě měla k dispozici pouze 10 milionů Kč. Podpořeno bylo celkem 8 projektů, z nichž 4 jsou celovečerní a 4 krátkometrážní. Všem krátkometrážním snímkům byla mírně snížena dotace (- 3,3 %). Jednomu celovečernímu projektu byla snížena dotace v maximální možné výši 10 %. Alokace tak byla díky tomu v této výzvě zcela vyčerpána.

Podpořené projekty jsou žánrově, obsahově i formálně pestré a zaměřují se na různé cílové skupiny. Ve 4 případech se jedná o režijní debut, 5 podpořených projektů režírují ženy, u 7 podpořených projektů jsou ženy v pozici producentky či je žena součástí producentského týmu. Rada tak naplnila i specifikaci dané výzvy.

Z podpořených projektů se 4 dostaly nad hranici 80 bodů. Vedle podpořených projektů se žádný další nad rozhodující hranici 70 bodů nedostal, a Rada tak byla ve výsledku jednotná v názoru, že u nepodpořených je potřeba důkladnější příprava autorské a/nebo producentské složky předloženého projektu.

Skupina hodnotitelů navrhla Radě k podpoře dva projekty bez výhrad, jeden s dílčí výhradou a další tři s výhradami. Dále navrhla Radě výběr ze šesti projektů, které hodnotila mezi 66,76 body a 72,33 body a došla k názoru, že všechny jsou v určitém aspektu velmi silné, ale ztrácí výrazněji body v jiné dílčí oblasti. Z nich Rada podpořila ve výsledku 3. Jeden projekt navržený skupinou hodnotitelů k podpoře Rada vyhodnotila pro vývojovou výzvu jako nepřesvědčivý. V tomto případě byl rozdíl v bodovém hodnocení o 17,08 bodů, nejvyšší v celé výzvě. Rozdílný názor Rada se skupinou hodnotitelů otevřeně diskutovala a žadateli je odůvodněn v Tvůrčím a realizačním testu. Další rozdíly jsou v jednotkách bodů. V případech, kdy se Rada v celkovém bodování neshodla se skupinou hodnotitelů o více než 10 bodů, hodnotila Rada projekty vyšším počtem bodů.

Ve výzvě se sešlo 10 celovečerních a 9 krátkých filmů, z nichž se v jednom případě jednalo o VR film, v jednom o full dome a v jednom o film studentský. Ve vývojové výzvě byl opětovně předložen 1 projekt. Státní fond audiovizu (tehdy Státní fond kinematografie) podpořil ve vývoji 1. verze scénáře hraného a animovaného filmu 2 z předložených projektů, 1 z nich byl v kompletním vývoji podpořen. Rada se domnívá, že primární odbornou a producentskou podporu ve fázi vývoje by měly studentským projektům poskytovat především jejich mateřské vzdělávací instituce.

Cílovou skupinou jsou pouze pro 2 projekty dospělí a pouze pro 3 děti. 5 projektů je zaměřených na mládež a dospělé a 3 na děti a mládež. Převládají projekty definované jako rodinný film vhodný pro děti, mládež i dospělé. Ve výzvě se jich potkalo celkem 6. Je přirozené, že teprve samotný vývoj zpřesní jasnější zacílení a definování cílové skupiny.

Stop motion, loutkovou či poloplastickou animaci plánuje využít 8 předložených projektů, celkem 8 jich pracuje s 3D animací, kterou v mnoha případech kombinuje s dalšími postupy. 2D využívají 3 projekty. Kombinování technik, hledání výtvarného přístupu a nutnost podrobit finální určení animační technologie dalšímu testování se objevuje často a napříč všemi vývojovými žádostmi. Rada i skupina hodnotitelů by ale u mnoha žádostí uvítaly detailnější popis animační technologie, který absentoval v tvůrčích a realizačních testech i režijních explikacích.

Tematicky řada předložených projektů staví na silných literárních či historických předlohách. Rada by však – i s ohledem na proměnlivý vývoj světového dění a na společenskou i politickou situaci doma i v zahraničí –, ráda vyjádřila mírné zklamání nad skutečností, že v drtivé většině vývojových projektů chybí snaha zaměřit se na příběhy s větší aktualitou či úvahou o zasazení či kontextualizaci děje do současnosti nebo blízké budoucnosti. Tato skutečnost je o to podstatnější, uvážíme-li, že výsledná díla lze očekávat až v horizontu několika let.

Rada byla také překvapena tím, jak málo zdravého váhání se v předložených projektech v této fázi objevuje. Jelikož se jedná o žádosti na vývoj, Rada by očekávala, že projekty otevřeně přiznají, že je ve vývoji ještě čeká hledání, testování a přesnější definování mnoha aspektů včetně např. cílové skupiny. Rada mnohdy nabyla dojmu, že jsou projekty popisovány způsobem, který odpovídá více výrobní výzvě.

Z genderového hlediska se ve výzvě na režijních pozicích v 14 případech objevili muži, v jednom z nich jako spolurežisér. Ve výzvě se objevilo celkem 9 debutových projektů a to režijních, producentských nebo kombinace obojího. V případě žadatelů se jednalo jak o zavedené a zkušené produkce, tak o začínající společnosti. Rada

zaregistrovala, že mnoho žadatelů má snahu naroubovat na specifikaci výzvy téměř cokoliv, i když projekt znatelně specifikaci výzvy nenaplní nebo opravdu jen okrajově. Rada připomíná, že se jedná především o prostor podpořit méně zkušené žadatele či autorky a autory, kteří nemohou v žádném případě dosáhnout na vyšší bodové ohodnocení v jiných otázkách a prosí žadatele o větší rozvahu a upřímnost v definici projektu s ohledem na specifikaci výzvy.

Rada chce vyzdvihnout upřímný přístup žadatelů k přiznávání práce s generativní umělou inteligencí a doprovodný popis důvodů, které k ní v některých případech vedou. V případě vývojové výzvy je velice patrné, že AI se mnohdy stává již klíčovou součástí pipeline a její stopy se objevují i ve výtvarně-animačně-technologickém aspektu jednotlivých projektů.

Skladba předložených projektů opět ukazuje na nárůst produkce celovečerních filmů. Žádosti Radě opět přinesly také mnoho cenných informací ohledně standardů v oblasti honorářů napříč pozicemi. Tentokrát v oblasti vývoje animovaného audiovizuálního díla. Tyto získané informace Rada brala, i s ohledem na sociální udržitelnost a diskuze na dané téma napříč audiovizí, velmi vážně. Je potřeba dodat, že finanční ohodnocení zde bylo mnohem nevyrovnanější než v poslední výrobní výzvě.

U krátkých filmů Rada i skupina hodnotitelů zaznamenaly, že současná maximální výše podpory 750 tisíc Kč a minimální podíl z poskytnuté podpory určený na honoráře kreativního týmu osob uvedených v definici projektu (ve výši min. 18 % pro scenáristu/y a min. 12 % pro výtvarníka/y) vytváří v celkovém rozpočtu pnutí a nesrovnalosti, speciálně i v porovnání částek u celovečerních filmů. Rada zde v součinnosti s Kanceláří Fondu i asociacemi podrobí tyto nesrovnalosti dalšímu přezkoumání. Rada bude do budoucna rovněž chtít podrobnější komentář k položce „výroba ukázky“, která byla Radou i skupinou hodnotitelů bez dalšího vysvětlení ze strany žadatele shledána jako netransparentní.

Výzva opět 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 opět v případě některých žádostí narazila v písemných reakcích žadatelů na vyjádření a bodování skupiny hodnotitelů na zbytečnou pasivní agresivitu, domněnky, kdo a jak z hodnotitelů jednotlivě bodoval apod. Rada toto nese s velkou nelibostí. Rada by rovněž zdůraznila, že bodován není tvůrčí a realizační test, ale v jeho bodovaných kritériích se odráží celá žádost včetně kreativního balíčku, rozpočtu, finančního plánu, smluv ad. Velice si vážíme pečlivé práce a kreativy všech žadatelů i poctivé a detailní práce všech hodnotitelů a hodnotitelek. Rada věří, že vzájemný respekt a slušnost jsou pilířem kvalitní práce a spolupráce napříč celým sektorem audiovizí. Závěrem na žadatele apelujeme, aby vyjádření k hodnocení skupiny hodnotitelů důsledně zapisovali do formuláře tvůrčího a realizačního testu, nikoliv do jiných textových souborů. Děkujeme.

Rada v případě výzvy kompletního vývoje rozhodovala ve složení: Tomáš Luňák, Michaela Režová, David Šemík a Zdeněk Záhora. Radní Lukáš Gregor byl v případě jednoho projektu podjatý, a to s ohledem na jeho roli dramaturga. Radní tuto situaci v dostatečném předstihu sám adresoval a inicioval diskuzi a řešení v souladu s pravidly Fondu a Etického kodexu Rady. Neměl tak od začátku přístup k žádostem, byl vynechán z jakékoliv komunikace spojené s výzvou a neúčastnil se jednání ani rozhodování Rady.

## **203-2026**

**nutprodukce, s.r.o.**

**Fánek hvězdoplavec**

Již třetí celovečerní film režiséra Filipa Pošivače, připravovaný ve společnosti nutprodukce s.r.o., byl skupinou hodnotitelů i Radou hodnocen ve výzvě nejvyšším bodovým hodnocením. K tomu přispěl především samotný námět filmu, který vychází z adaptace knihy Jany Šrámkové (Magnesia Litera – Literatura pro děti a mládež 2023), která ji rozpracovala ve scénář i za podpory Státního fondu kinematografie (dnes SFA) na vývoj první verze scénáře pro celovečerní hraný nebo animovaný film v roce 2023. Film o tichém dopadu ekonomické migrace na dětské životy, který zpracovává téma dětí vyrůstajících bez rodičů, ztráty, samoty i znovunalezené naděje, považuje Rada za velice aktuální, důležitý a obsahově platný i v horizontu let, kdy bude film dokončen.

Během vývoje bude nutné zaměřit se důsledně na cílovou skupinu. Na základě treatmentu se Rada domnívá, že z dětství uteče příběh poměrně brzy a rychle se přiblíží až dětství „kafkovskému“, které osloví spíše starší

diváctvo. Z žádosti je patrné, že byla zatím věnována výraznější péče obsahu a dramaturgii a Rada považuje za důležité, aby během vývoje byla stejnou měrou věnována péče i výtvarné a animační stránce filmu. Snímkem se výtvarník a režisér vrací opět ke stop motion animaci, ale zraje do polohy bližší staršímu cílovému divákovi, než pro kterého tvořil doposud.

*Fánek hvězdoplavce* má dle Rady potenciál být aktuálním a silným dílem v době svého dokončení a jednomyslně byl ve vývoji podpořen dotací v plně požadované výši.

**210-2026**

**Barletta s.r.o.**

**Kost**

Jedná se o potenciálně třetí celovečerní film režisérky a výtvarnice Kristiny Dufkové, zde ovšem na pozici režie doplněnou o režiséra a producenta Matěje Chlupáčka. Nově vytvořené duo doplněné o producentku Maju Hamplovou předložilo adaptaci oceňované knihy *Kost* (Magesia Litera – Literatura pro děti a mládež 2025) od spisovatelky Báry Dočkalové. Stejnomená adaptace se opírá o silnou a již v základu přehledně vystavěnou látku. Autoři citlivě pracují s motivy viny, smrti a neuzavřených rodinných křivd, které zatím český animovaný film zpracovává okrajově, či vůbec.

Právě ona scenáristická připravenost, postavená na základě předchozí úspěšné spolupráce režisérky s producenty, byla jedním z důležitých faktorů pro podporu projektu. Rada zde vidí velký potenciál na vytvoření poetického místy až hororového filmu nejen pro dětského diváka. Dále by Rada chtěla zdůraznit, že v předložené výtvarné stránce projektu spatřuje určité rezervy. Ve fázi vývoje by proto uvítala důslednější práci na tvorbě konceptu artu, rozšíření okruhu spolupracovníků a zmapování možností i hranic možné stylizace, a to i bez využití AI. Též záměr a důvody k vytvoření nové režijní dvojice jsou v přiložených podkladech spíše nastíněny než důkladně argumentovány. S ohledem na samotnou podstatu výzvy Rada předpokládá, že tyto otázky budou předmětem dalšího vývoje projektu.

Film *Kost* byl hodnocený Radou ve shodě se skupinou hodnotitelů, společný úsudek potvrzuje, že je zde potenciál na vznik silného díla s výraznou poetikou. Projekt byl tak jednomyslně ve vývoji podpořen dotací v plně požadované výši.

**196-2026**

**Pure Shore s.r.o.**

**Večírek**

Předkládaný projekt *Večírek*, který si pohrává s maskou normality a odhalením pravého já, Rada vnímá především jako dílo silně založené na výtvarné stránce, pracující se surrealistickou proměnou tvarů a barev. Debutující autorka přenáší své ilustrační dovednosti do působivé animace, místy však toto zaměření zastíňuje i obsah, který v průběhu vývoje bude potřebovat důkladnou scenáristickou i dramaturgickou péči. Výtvarná stránka s použitím akvarelu bude ve vývoji vyžadovat důsledné testování a volbu nejvhodnější animační techniky i technologie. Rada oceňuje zapojení debutující autorky do zkušeného týmu a podporu producentky i zapojení dramaturgické dvojice. I sama dramaturgická explikace, která se zatím věnuje především audiovizuální složce díla, bude během vývoje vyžadovat důslednější péči. Z podkladů je cítit osobní zainteresování autorky i pečlivá práce producentky odvedená při přípravě žádosti. Celkově byla předložená žádost Radou ohodnocena 83 body, tedy pouhé dva body pod hodnocením skupiny hodnotitelů. *Večírek* se tak stal třetím nejlépe hodnoceným projektem této výzvy a získává od Rady podporu na vývoj, i když v mírně snížené výši s ohledem na omezenou finanční alokaci.

**197-2026**

**Krutart s.r.o.**

**Zvídavá Eva: Mezi dinosaury**

*Zvídavá Eva: Mezi dinosaury* je projektem, který stojí na silných základech žadatelem ověřeného formátu full dome. Realizační strategie, distribuce, marketing i zájem cílové skupiny se opírají o zkušenosti a dosažené výsledky žadatele, a jsou pro Radu důvěryhodnými a rozhodujícími faktory. I v návaznosti na výhrady hodnotitelů diskutovala Rada obsahovou i výtvarnou stránku a věří, že pod režijním dohledem debutujícího režiséra Philippa Kastnera, který vyniká citlivostí k vyprávění v symbióze s výtvarnou složkou, se může projekt posunout v obou

rovinách ještě kupředu.

Prostor pro další rozvoj Rada spatřuje ve výraznějším výtvarném oddělení dvou světů, které se v ději objeví, a v cizelování dramaturgie s jasněji vystavěným vývojem děje. Rada oceňuje zapojení mladého režiséra do projektu a je přesvědčena, že producentské zázemí i tvůrčí tým, který jej obklopuje mu pomůže autorsky vyrůst. O dobrém nastavení podmínek spolupráce žadatele se spolupracovníky vypovídají mimo jiné kreativní týmy, které s žadatelem spolupracují dlouhodobě.

Největší diskuze v Radě probíhala nad budoucí nutností podpory daného typu projektu ze strany Fondu. Díky velice dobře zvládnuté distribuci a prodejům fullhome formátu do celého světa si Rada klade otázku, zda by žadatel nebyl (či v budoucnosti nebude) schopen realizovat projekt i bez dotační podpory. Rada však projekt zároveň hodnotí jako inovativní, na vývoj velmi dobře připravený a s velkým potenciálem oslovit cílovou skupinu. V celku jej proto považuje za rozhodně podporyhodný, byť v mírně snížené výši. Tyto otázky mohou být se žadatelem případně diskutovány přímo ve výrobní výzvě.

**205-2026**

**MAUR film s.r.o.**

**Já to vím líp!**

Rada během hodnocení ocenila především autorskou vizi a přístup ke zvolenému tématu, kdy se láskyplná péče proměňuje v kontrolu, pomoc v přivlastnění a dobré úmysly v dusivý tlak. Chuť autorky rozvíjet a experimentovat se svým výtvarným rukopisem bude pravděpodobně největší výzvou vývoje tohoto projektu a Rada tento krok vzhledem k předložené látce a vytyčené cílové skupině vnímá jako žádoucí. Podobně práce na scénáři si ještě přirozeně žádá řešení sporných míst a dramaturgickou péči. Pod vedením zkušené produkční společnosti Rada vnímá divácký potenciál snímku a má důvěru v kreativní tým i debutující scenáristku.

Kolektivně byla předložená žádost Radou ohodnocena 79,8 body, tedy přibližně o 10 bodů více, než činilo společné hodnocení skupinou hodnotitelů. Projekt tím překonal hranici 70 bodů nutnou pro poskytnutí podpory a byl Radou podpořen ve fázi vývoje. Z důvodu omezené finanční alokace v rámci této výzvy byla požadovaná podpora mírně snížena.

**202-2026**

**nutprodukce, s.r.o.**

**Nepojmenovaná**

*Nepojmenovaná* je celovečerní debut výrazné autorské osobnosti a oceňované autorky Darie Kascheevy, Radě předložený jako loutkové a stop motion psychologické drama s prvky dystopie. Projekt představuje výrazný režijní pohled zkoumající tlak společnosti na ženskou roli, proměnlivost mateřské lásky a hranice péče i vlastní oběti. Rada vedla velkou diskuzi o námětu a obsahu, a to i s ohledem na předložená inspirační a referenční díla (např. Constance Debré – *Love Me Tender*). Rada oceňuje autorčinu potřebu vystavět příběh na silně aktuální látce. Nutno ale dodat, že předložený koncept prozatím nedosahuje komplexnosti referencí, což je však, s přihlédnutím k vývojové fázi projektu, pochopitelné. Rada by uvítala, i s ohledem na specifikaci a náročnost celovečerního animovaného filmu pro dospělého diváka, širší a důslednou diskuzi uvnitř kreativního týmu při dalším vývoji látky. Rada se stejně jako skupina hodnotitelů domnívá, že žadatel i autorka musí důkladněji reflektovat nároky, které zamýšlené dílo klade na cílovou diváckou skupinu, a s tím spojená rizika.

Přiložené výtvarné reference, představený kreativní tým i záštitu zkušeného producenta (nutprodukce s.r.o.) hodnotí Rada jako kvalitní a spatřuje zde až mimořádně silný potenciál.

Rada hodnotila projekt pozitivněji než skupina hodnotitelů a rozhodla se jej ve vývoji podpořit v plné požadované výši, a to i s ohledem na náročný vývoj, který projekt čeká. Na závěr je potřeba doplnit, že Rada diskutovala nakolik je nutné i udržitelné látku svazovat technologicky výhradně jako loutkové a stop motion drama a doporučuje žadateli ve vývoji a testování tento bod důkladně prověřit a konkretizovat další směřování díla.

**198-2026**  
**13ka s.r.o.**  
**Trixi**

Projekt *Trixi* považuje Rada za tematicky silný s bohatým historickým fondem, zaměřený na ambivalentnost nesnadného rozhodování v průběhu válečného stavu, který je svým zaměřením na postavu hlavní hrdinky a avizovanou formou zpracování dobře navržen pro konkrétní cílovou skupinu. Projekt byl ohodnocen Radou i hodnotiteli jako kvalitní a hodný podpory.

Adresované nejistoty žádosti, slabá místa (primárně scénář a technologická rizika) a další pomyslné překážky, které by mohly *Trixi* brzdit ve vývojové fázi, byly žadatelem transparentně a funkčně rozebrány a popsány. Rada podporuje snahu žadatele v zaměření se na práci na scénáři a zároveň doporučuje včasné až preventivní testování technologické pipeline, experimentování s AI (tvorba 3D modelů z referenčního materiálu) a opakované testování předběžných výsledků s cílovou skupinou (ideálně i mimo ČR/SR). Projekt je hodnotiteli i Radou vnímán jako kvalitně připravený, zároveň pro žadatele profesně logickým dalším krokem v růstu společnosti, což sebou ale zákonitě nese vyšší rizika spojená s inovací a novými oblastmi praxe.

Za silné riziko Rada považuje nebezpečí techno-optimismu a naději o výraznou redukci časových a nákladových položek vývoje díky využití AI nástrojů a vlastního toolingu – i proto je opakovaně v hodnocení žádosti doporučováno včasné prototypování a ověřování pracovních postupů, zvláště pokud bude projekt obsahovat vývojovou práci na úrovni programování vlastních řešení. Kreativní tým, strategie a distribuce, detailní rozpočet a vícezdrojové financování Rada hodnotí jako velmi dobře zpracované.

Na základě předložené dokumentace, reakce na hodnotitele a rozhodovacích procesů Rady byl projekt vybrán k podpoře. Rada přistoupila ke snížení žádané podpory z důvodu vyhodnocení nákladů na technologický vývoj jako neúměrně vysoké v kontextu s rizikem, které se s danou částkou rozpočtu pojí. Rada doporučuje ke zvážení, aby se vývoj zaměřil na scenáristickou práci a průnik historické látky s komplikovanou současností.

**209-2026**  
**Helium Film s.r.o.**  
**Odplouváš**

Projekt *Odplouváš* bodově dosáhl mírně nad formální hranici určenou pro podporu v rámci výzvy a celková alokace umožnila Radě projekt podpořit. Přesto bylo Radou dílo diskutováno v některých aspektech jako problematické a autor bude během vývoje čelit mnoha tvůrčím otázkám: Jak zařídit citlivé zapojení folklóru a tradic, aby dílo nezacházelo s jejich nepřiměřenou apropriací? Jak přenést autorův silný záměr na většinu participantů interaktivního VR díla galerijního typu? Jak navrhnout ergodické prvky zážitku tak, aby byly součástí kýženého zážitku, a ne pouze jako okrasné či posuvné prvky?

Tyto tvůrčí a designérské překážky v součtu projektu přinášejí náročnost, nejistoty a rizika, která se u projektů ve fázi vývoje logicky objevují. Zároveň je ale žadatel zkušeným VR tvůrcem, jehož tvůrčí festivalové úspěchy jsou snadno dokazatelné, díky čemuž je Radou vyhodnocené riziko projektu jako vyšší, ale zvládnutelné. Zvláště pak pokud připočteme kontext použitých technologií, snahu o jejich málo prozkoumané kombinace (VR + galerijní prostor + filmový festival), limity publika a patrnou odvahu pouštět se do neznámých vod průmyslu animace a animovaného filmu.

Co do procesu rozhodování, všichni zúčastnění aktéři jsou pod tlakem zdánlivé novosti VR. Jak je zmíněno i v detailu tvůrčího a realizačního testu, žadatel je zatížen nízkou obeznameností populace s detaily VR technologie, rychlostí zastarávání a sociálně konstruovanými narativy o technologii (mediálně zprostředkované dojmy) a náturou daného média, v technologickém slova smyslu, kdy je výrazně snazší dané dílo "ukázat zážitkem", než "textově popsat". Rada si je tohoto faktu vědoma a zahrnuje jej do celkového hodnocení. Zároveň je navrhovaný projekt a proces jeho vývoje a výroby ve velmi podobných kolejích jako je tvorba digitálních her na VR a Rada v této věci vnímá jistou dvoukolejnost současného stavu jako neoptimální a doporučuje žadateli proniknout do lokálního herního průmyslu, kde lze tušit vzájemně si nápomocné spolupráce na projektu i v budoucích projektech. Tyto spolupráce a transfer znalostí můžou ústít ve značnou časovou a finanční úsporu, a také ve zvýšení laťky kvality (technologické, vizuální, ergodické).

Rada oproti hodnotitelům vyhodnocuje akcent na inovativnost jako situační vzhledem k distribučním kanálům díla (filmové festivaly); při zahrnutí jiných distribučních kanálů (galerie, technologická expanze, novomediální umělecké festivaly, instalace) a uměleckých diskurzů (performance, instalace, VR art, happening, digitální hry) navrhovaný projekt není výraznou inovací.

Za silný aspekt Rada považuje osobnost autora, jeho záměr, zkušenosti, dobře připravený projekt a celkové

reakce na hodnotitele. Důležitým aspektem rozhodnutí je i potenciální zisk zkušeností žadatele a jeho profilace v daném odvětví a na daném trhu, jakkoli může být úzce zaměřen na konkrétní cílovou skupinu.

Podporu VR projektu Rada hodnotí i jako validní co do snahy za pomoci Fondu rozvíjet znalosti tvůrců a tvůrkyň pro celé spektrum audiovizí a použitých mediálních forem.

Na základě předložené dokumentace, reakce na hodnotitele a rozhodovacích procesů Rady byl projekt vybrán k podpoře. Rada přistoupila k mírnému snížení žádané podpory z důvodu dostupné alokace, zároveň náklady na technologické aspekty vývoje Rada hodnotí jako vyšší, než by bylo žádoucí.