



Kámen Osudu Julie Černé bude soutěžit na festivalu Berlinale

Krátký animovaný muzikál *Kámen Osudu*, který vytvořila výtvarnice Julie Černá z Ateliéru animace a filmu pražské UMPRUM jako svůj bakalářský projekt, bude mít světovou premiéru na Berlinale v prestižní soutěži Berlinale Shorts. Tato soutěžní sekce každoročně představuje dvě desítky nejlepších krátkometrážních snímků z celého světa. Film *Kámen Osudu* vznikl na základě autorčiny vlastní stejnojmenné komiksové předlohy, za kterou získala v roce 2022 Cenu Magnesia v rámci výročních komiksových cen Muriel.

Film *Kámen Osudu*, který je vůbec prvním autorským filmem Julie Černé, produkovala ve spolupráci s UMPRUM producentka Kristina Husová ze společnosti Pure Shore. Pro Českou republiku je uvedení v soutěži Berlinale Shorts o to významnější filmovou událostí, jelikož posledním českým snímkem v této krátkometrážní soutěži bylo zvláštní uvedení filmu *Možnosti dialogu* režiséra Jana Švankmajera v roce 2015.

Lyrický animovaný muzikál výtvarnice Julie Černé sleduje vyprávění o antropomorfizovaném *Kameni Osudu*, kterému už jeho domov připadá příliš stísnující. Na cestě plné záhadných setkání a skrytých symbolů ho pohání touha po svobodě. Zpívající Kámen doprovází nejen znovunalezená volnost, ale i strach ze selhání. Usadí se v přímořské vile, následován stíny pochybností ale ani zde nenajde útěchu. Vyprávění, které zkoumá témata porozumění, krásy a osamělosti, vychází z prožitků samotné autorky.

„S hlavním hrdinou pracuji ve své tvorbě dlouhodobě a je mým alter egem, mým avatarem. Námět je částečně autobiografický, ale mé vlastní prožité zkušenosti film do velké míry abstrahuje. Hledání domova a s tím spjatým pocitem štěstí je silným motivem v mém životě i tvorbě. Snímek významně pracuje s nedoslovností a závojem metafor, které z mých osobních

zážitků vytváří univerzální prožitek pro široké spektrum diváků“, dodává animátorka Julie Černá.

Kámen Osudu byl původně komiksovou trilogií a klauzurním projektem Julie Černé v Ateliéru animace a filmu v roce 2022. Posléze se rozhodla svůj komiks proměnit do filmové podoby v rámci své bakalářské práce za využití digitální animace.

„Díky tomu, že se jednalo o adaptaci existujícího komiksu, byl projekt pro vývoj a výrobu animovaného autorského filmu od počátku dobře připravený. V rámci konzultací autorky s pedagogickým kolektivem jsme tak řešili především co obsahově z komiksu do filmu přenést i jak zachovat osobité výtvarno, ale zároveň jej adaptovat pro animování v menším animátorském týmu. Julie byla vždy skvěle připravená a projekt se tak neustále posunoval kupředu. Přirozeným krokem byla také žádost o podporu Nadačního fondu Filmtalent Zlín nebo prezentace na pitchingu vysokých animačních škol Aniklani. Projekt k naší radosti oslovil právě producentku Kristinu Husovou ze společnosti Pure Shore a teď společně stojíme před tímto obrovským úspěchem. Pro ateliér je výběr filmu na prestižní festival Berlinale i oceněním naší snahy o změny, na kterých v posledních několika letech pracujeme. Jsem rovněž ráda, že s námi Julie zůstává i během jejího navazujícího magisterského studia“, říká Michaela Režová, která ateliér na UMPRUM vede spolu s Janem Drozdou.

Film se vyznačuje velmi neotřelou hudební a textovou stránkou od interpretky Johany Novotné, vystupující pod uměleckým pseudonymem Johuš Matuš. Výsledná muzikálová forma je tak velice hravá, humorná a s bizarní nadsázkou, ale zároveň na sebe upozorňuje sofistikovanou animací, což bylo důvodem selekce do Berlinale Shorts - soutěž je známá uváděním snímků experimentujících s žánry.

O filmu:
Režie a scénář: Julie Černá
Dramaturgie: Kateřina Boušková
Střih: Alexandra Wolfová
Animace: Julie Černá, Matouš Valchář
Zvuk: Juras Karaka
Hudba a texty: Johana Novotná (umělecký pseudonym Johuš Matuš)
Producentka: Kristina Husová (Pure Shore)

Pedagogické vedení: Jan Drozda, Michaela Režová, David Štumpf, Jakub Zich, Zuzana Bukovinská.

Film byl podpořen Nadačním fondem Filmtalent Zlín a Státním fondem kinematografie.

Kompletní informace o filmu naleznete na <https://pureshore.cz/project/stone-of-destiny/>

Kontakt pro média a další doplňující informace či materiály:
Alexandra Hroncová
alex@cinefila.cz
Mobil: 724 753 713

O autorce:

Julie Černá (2001) je výtvarnice a animátorka z malého města Strážnice na jižní Moravě. V současnosti žije v Praze, kde studuje magisterský program na UMPRUM v ateliéru Animace a film. Ve své tvorbě se snaží výtvarně zachytit pocit melancholie, který se skrývá v každém prožitku štěstí. Za své dosavadní studium vytvořila tři animované videoklipy, které se promítaly na několika mezinárodních festivalech ([Taskent - Kazue Kahoru je sociální detektiv](#), 2023, Balkanima, Anifilm, Fest Anča, [Johuš Matuš - Zpívají](#), 2022, Anifilm, Cinematika, Animanie, [Kvítek - Ten sen](#), 2021, Animateka, Anifilm, Fest Anča). Kromě animace se věnuje ilustraci a autorskému komiksu. Se svou komiksovou trilogií *Kámen Osudu* získala Výroční komiksovou cenu Muriel za nejlepší studentský komiks roku 2022.

O produkční společnosti Pure Shore:
Pure Shore je nezávislá butiková produkční společnost, která se věnuje vývoji a výrobě filmů mladých tvůrců s potenciálem evropské koprodukce a mezinárodního přesahu. Zakladatelka Kristina Husová (roz. Škodová), pečlivě vybírá projekty, aby zajistila, že každý naplno využije svůj potenciál a že se každému autorovi dostane plné pozornosti. Pure Shore si klade za cíl budovat dlouhodobé vztahy s autory i koproducenty, které se řídí důrazem na zdravé, inkluzivní a respektující pracovní prostředí.
Více na www.pureshore.cz

O ateliéru Animace a film UMPRUM:

Animovaný film je disciplína, která sdružuje komplexní znalosti a zkušenosti výtvarného, uměleckého, technického i organizačního rázu. Ateliér dává možnost a zázemí seznámit se s tradičními animačními postupy, ale také nabízí přesah do současných forem a technik. Animaci nevnímá výhradně jako autorský film určený pro festivaly a následnou distribuci, ale jako disciplínu, která v návaznosti na nové technologie a různé oblasti výstupů zahrnuje film, video, motion design, videoart, interaktivitu, hry, virtuální a rozšířené reality a další.