

Tiskový materiál k filmu

# Warcraft: První střet



Premiéra: 9. června 2016



LEGENDARY PICTURES a UNIVERSAL PICTURES uvádí

Produkce LEGENDARY PICTURES / BLIZZARD ENTERTAINMENT /  
ATLAS ENTERTAINMENT

# WARCRAFT

TRAVIS FIMMEL  
PAULA PATTON  
BEN FOSTER  
DOMINIC COOPER  
TOBY KEBBELL  
BEN SCHNETZER  
ROB KAZINSKY  
a  
DANIEL WU

Výkonná produkce  
JILLIAN SHARE  
BRENT O'CONNOR  
MICHAEL MORHAIME  
PAUL SAMS

Produkce  
CHARLES ROVEN, p.g.a.  
THOMAS TULL, p.g.a.  
JON JASHNI, p.g.a.  
ALEX GARTNER, p.g.a.  
STUART FENEGAN, p.g.a.

Na motivy  
*WARCRAFT* od BLIZZARD ENTERTAINMENT

Scénář  
CHARLES LEAVITT a DUNCAN JONES

Režie  
DUNCAN JONES

## Informace o produkci

Legendary Pictures a Universal Pictures vám přináší *Warcraft*, epické dobrodružství dvou střetávajících se světů, založené na celosvětovém fenoménu od Blizzard Entertainment.

Mírumilovný svět zvaný Azeroth se ocitá na pokraji války. Jeho obyvatelé čelí rase hrozivých vetřelců, orkských válečníků, kteří prchají ze svého umírajícího domova, aby osídlili jiný. Otevírá se portál propojující oba světy. Jedna armáda stojí tváří v tvář zkáze, druhá vyhubení. Z obou soupeřících stran povstávají dva hrdinové, jejichž střet rozhodne o osudu jejich rodin, jejich lidu i jejich domova.

A to je začátek velkolepého příběhu o moci a obětování, příběhu, v němž má válka mnoho tváří a v němž každý za něco bojuje.

## PŘEDSTAVENÍ TĚCHTO SVĚTŮ

Životní sílu tohoto výjimečného světa, Azerothu, představují světlá a temná magie. Obě jsou součástí přirozeného řádu, který formuje osudy všech obyvatel této planety. Lidské říši vládne král Llane (Cooper) se svou královnou, lady Tariou (Negga). Domovem laskavých panovníků je majestátní poklidné město Stormwind.

Po Llanově boku již od dětství bojuje udatný válečník Anduin Lothar (Fimmel), velitel vojenských sil Azerothu. Na mírumilovné království, které žilo dlouhá léta v blahobytu, dohlíží rada mágů známá jako Kirin Tor. Jsou to elitní kouzelníci, kteří ze vzdáleného Dalaranu, citadely vznášející se vysoko v oblacích, udržují rovnováhu magické moci.

Medivh (Foster), Strážce Azerothu a nejmocnější čaroděj světa, má za úkol společně s králem Llanem a Lotharem chránit obyvatele Azerothu za každou cenu. Mladý mág Khadgar (Schnetzer) je však odhodlán postavit se i Kirin Tor, aby odhalil vyšší pravdu. Válka svede Khadgara s velitelem Lotharem a mágovo pátrání navždy změní jejich osudy.

Na jiném místě pluje vesmírem Draenor, domovský svět rasy známé jako orkové. Je to hrdý, divoký lid, který nikdy nepoznal život prostý války a svárů. Tito osm stop

vysocí válečníci s kly se vyzbrojují celou řadou ukrutných zbraní. Jsou jako zrození pro boj a přežití v tvrdých podmínkách. Jejich planeta však umírá. Jestliže má jejich druh přežít, musí opustit své domovy a vydat se na jiný svět. A pokud jej budou muset dobýt, ať se tak stane.

V jejich čele stojí prohnaný, krutý šaman Gul'dan (Wu), který možná představuje spásu orkské rasy. Za pomoci temné a nebezpečné magie otevřel portál na nový svět. Společně s Blackhendem (Brown), nejzuřivějším orkským bojovníkem a jedním z náčelníků, sjednotí Gul'dan zoufalé orkské klany do jediné invazní armády zvané Horda. Gul'danovu plánu vpadnout na Azeroth a vybit místní lid se ochotně podřídí náčelníci všech klanů. Až na jednoho.

Durotan (Kebbell), milovaný vůdce klanu Frostwolf, dosud pamatuje prosté, ušlechtilé časy, kdy Gul'dan ještě nebyl u moci. Ačkoliv v něm Gul'dan vzbuzuje podezření a neklid, Durotan se společně se svou družkou Drakou (Galvin), pobočníkem Orgrimem (Kazinsky) a celým klanem Frostwolf nakonec připojuje ke svým bratrům a sestrám na cestě skrz Temný portál na Azeroth. Temná magie, která jim průchod umožnila, v nich probouzí strach. Mají však jinou možnost, pokud má jejich lid přežít?

Jakmile orkové dorazí na Azeroth, začne se Durotan zaobírat myšlenkou, zda není nějaká méně krutá cesta, jak by z tohoto světa mohli učinit svůj domov. A není sám. Válečnice Garona (Patton), uhrančivá míšenka člověka a orka, je dcerou dvou světů, které jí nepřinesly nic než boj o přežití. Komu bude nakonec náležet její loajalita? Jejím lidu, který ji však kdysi zotročil? Nebo nepříteli, který ji osvobodil?

Temný portál se otevírá a obě mocné armády čeká strašlivý střet. Jedna čelí bezprostředně hrozící zkáze. Ta druhá naprostému vyhnutí. Ze stínu invaze však povstává dvojice hrdinů ze zneprátelených stran, aby si položili otázku, zda je tato válka jedinou odpovědí. Těmito hrdiny jsou Lothar a Durotan.

## **O POSTAVÁCH**

### **Garona**

Garona, půl-orka a Gul'danova otrokyně, je dítětem dvou světů. Do žádného z nich však nepatří. Její útrapy z ní vykovaly obávanou válečnici. Naučila se, že aby přežila, ostatní se jí musí bát. Když se však setká se statečným a šarmantním člověkem Lotharem, odpřísáhne bojovat po jeho boku.

### **Anduin Lothar**

Lothar pro svého krále a zem vede strašlivou válku proti téměř neporazitelnému protivníkovi. Snaží se tak ochránit svůj lid a svého jediného syna. Pro ochranu Azerothu neváhá obětovat téměř cokoliv, a to včetně dlouholetých přátelství. I když je Lothar odtažitý a uzavřený, neváhá se obětovat pro ty, kteří bojují za jejich krále a království. Hrdina stejně schopný jak na koni, tak na gryfonovi, a neuvěřitelně statečný v boji. Osud Azerothu leží v jeho rukou.

### **Khadgar**

Veškerá síla mladičkého Khadgara spočívá v jeho vědomostech. I když nosí znak řádu Kirin Tor a je bývalým učněm Strážce Medivha, Khadgar bojuje za to, aby mohl žít život obyčejného člověka. Navzdory tomu, že se otočil zády k osudu, který mu byl předurčen, mladý mág je nakonec proti své vůli vtažen do záhady točící se okolo invaze na Azeroth. A tak musí přistoupit zodpovědně ke svým závazkům. Začne si vydobývat své místo mezi skupinou hrdinů a učit se tajům magické moci... a také temných sil, které se skrývají přímo pod ní.

### **Durotan**

Milovaný náčelník klanu Frostwolf, Durotan, bojuje za místo, které by mohl nazývat domovem a kde by se mohl usadit se svou rodinou. Zápolí o přežití svého klanu a jeho těhotné družky, Draky. Věří ve svou rasu a v to, čím bývala, než se Gul'dan chopil moci. V ty tvory vládnuce hrubou silou, ale věřící v přirozený řád věcí. Ve tvory, kteří si ze

všeho nejvíce zakládali na cti a tradicích. Durotan ví, že jestli má jeho lid přežít, on a Draka musí vést orky vstříc válce, aby si vydobyli nový domov ve světě zvaném Azeroth.

### **Medivh**

Strážce, vlastním jménem Medivh, je nejmocnější magickou zbraní Azerothu. Jenomže za velkou moc se platí a ani Medivh není výjimkou. Jakožto nejmocnější mág ze všech je nezpochybnitelným Strážcem Azerothu. Svou nezměrnou moc využívá k ochraně slabších a k udržení rovnováhy mezi světy. Není-li nikým vyzván, aby se vydal bránit svou domovinu, Medivh setrvává ve své věži postavené na spojnici magických siločar, a zápolí s mocnostmi mimo naše chápání. A existuje jen za jediným účelem – aby ochránil Azeroth.

### **Král Llane Wrynn**

Každý král se za své vlády musí s něčím potýkat. Ovšem před králem Llanem leží dosud největší výzva v dějinách Azerothu. Mírumilovný vládce musí vůdce ostatních ras (trpaslíků, elfů a ostatních lidí) přesvědčit o tom, aby spojili své síly proti samotnému zániku světa. Llane si je jist, že pokud ve svém snažení neuspěje, jejich konec je nevyhnutelný. A je ochoten být se až do posledního dechu, aby ochránil svůj lid i své království.

### **Lady Taria**

Taria je moudrou a spravedlivou královnou. Její vznešenost a diplomatické schopnosti jsou v těchto těžkých časech plných stvůr a násilností majákem naděje pro všechny lid. A ví, že azerothský lid se musí sjednotit, aby tento konflikt konečně zažehnal. Není proto divu, že je to právě ona, kdo si získá Garoninu důvěru. Vždyť jedině „silní náčelníci si mohou získat důvěru svého klanu“ a právě toho je v této chvíli třeba. Taria je šťastně provdaná za Llana Wrynna, svého krále, s nímž má syna Variana. Ve svém svazku jsou si rovni a jeden druhého respektují jako nikoho jiného.

## **Orgrim**

Orgrim vládne mocným Doomhammerem – Kladivem zkázy. Jednou z nejnebezpečnějších zbraní, které kdy orkové vyrobili. Je v jeho rodu již po generace. Přecházela z otce na syna, a tak krev těch nejlepších válečníků pohání jeho zuřivost i hrdinskost na bojišti. Válka je jeho odkazem. Během nespočtu bojů a lovů si vybudoval velmi těsný vztah s náčelníkem Durotanem. Je proto svému náčelníkovi a jeho lidu věrný až za hrob. Jenže duny jejich dávných lovišť zůstaly daleko za Frostwolfy, v jejich starém světě. Teď je čeká Azeroth.

## **Draka**

Srdnatá družka Durotanova a matka jejich novorozeného syna, to je Draka. Pro ochranu své rodiny a svého lidu by bojovala do posledního dechu. Pouto s jejím druhem – a zároveň náčelníkem – je tak pevné, že přežilo skomírající planetu a přivedlo jejich klan do nového světa. Stojí při svém muži, ať se stane cokoliv. A to i navzdory nejisté budoucnosti jejich dítěte.

## **Gul'dan**

Lstivý, bezcitný a všemocný zloduch, který nevidí nic než moc – nezvratitelnou a strašlivou. Takový je vůdce Hordy, Gul'dan, který válčí o nadvládu nad Azerothem. A to bez ohledu na cenu. Povstal, aby sjednotil orkové klany a ukul z nich strašlivé vojsko. Vysál by život odkudkoliv, jen aby posílil své postavení a svou armádu. Pohání ho neukojitelná potřeba dobývat. A vzácný život je pro Gul'dana pouhým palivem pro jeho Hordu.

## **Blackhand**

Pokud byli orkové stvořeni pro válku, Blackhand Ničitel je přímo ztělesněním války. Nosí odpornou zdroj, skutou dohromady za pomoci kostí jeho obětí. A představuje všechno, co orkové mají v úctě – sílu, nebojácnost a čest. Je to strašlivý bojovník, jehož hřmotný hlas dokáže sám o sobě vnést do srdcí jeho nepřátel strach. Je přesně tou živoucí zbraní, kterou Gul'dan potřebuje, aby dosáhl vítězství nad lidstvem.

## PŘED PRODUKČÍ

Globální fenomén:

Warcraft se rozbíhá

Od vzniku fenomenální hry *World of Warcraft* jejímu kouzlu a působivé mytologii propadlo více než sto milionů hráčů.

Strategie *Warcraft: Orkové a lidé*, vytvořená společností Blizzard Entertainment v roce 1994, se záhy stala obrovským úspěchem. Tím zároveň posloužila jako první kapitola v trilogii, která pro mnoho fanoušků redefinovala žánr real-timeových strategií. Druhý a třetí díl, *Warcraft II: Příliv temnoty* a *Warcraft III: Vláda chaosu*, s jejich datadisky vzbudily v hráčích horečné okouzlení a nabudily jejich představivost. A nejinak tomu bylo u bestsellerových románů a dalšího populárního merchandisingu.

Ale teprve čtvrtý titul v této sérii doopravdy – a doslova – změnil pravidla hry.

V roce 2004 Blizzard vypustil do světa monumentální *World of Warcraft*, masivní multiplayerovou online role-playingovou hru založenou na předplatném (MMORPG). Hru, která umožnila ohromnému množství hráčů po celém světě prožívat dobrodružství bok po boku v tom samém vesmíru. Hru, v níž si mohli vytvořit postavu z řad Aliance nebo Hordy a ovládat její činy, utvářet si vztahy s ostatními postavami v oslnivě detailním prostředí. A tak se z *World of Warcraft* stala jedna z nejúspěšnějších fantasy herní historie.

Dnes, o více než dekádu později, má *World of Warcraft* sto milionů registrovaných uživatelů a řadí se mezi TOP 10 nejpopulárnějších MMORPG na světě.

Dosud bylo vydáno pět rozšíření hry, z nichž posledním je *World of Warcraft: Warlords of Draenor (Vojevůdci Draenoru – pozn. překl.)*. Když hráč vstoupí do neustále se rozvíjejícího příběhu světa *Warcraftu*, dostane se mu tisícovek questů (*herních úkolů – pozn. překl.*) a neomezeného množství dobrodružství na pozadí fantastických mýtů, magie, mocných království a nebezpečných bojišť.

Konflikt je základním pilířem *Warcraftu* a jeho příběhu. A proto není překvapivé, že Blizzard s filmaři diskutoval nejprve právě o tom, který z těchto konfliktů zvolit. Musel



to být příběh poutavý nejen pro bezpočet věrných fanoušků po celém světě, ale i pro diváky, kteří se s prostředím *Warcraftu* a s jeho postavami dosud nesetkali.

Nakonec se rozhodli vrátit na úplný začátek ságy o *Warcraftu*. Zaměřili se na vznik dvou zcela odlišných světů – překrásného a poklidného Azerothu a Draenoru, umírající planety, jejímž obyvatelům hrozí vymření. A právě tento kontrast posléze svede dohromady dva hrdiny z opačných stran barikády, aby společně čelili osudu.

## **O PRODUKCI**

### Od herních obrazovek ke stříbrnému plátnu:

#### *Warcraft se začíná točit*

V roce 2006 společnost Legendary Pictures oznámila, že získala práva k filmu z prostředí *Warcraftu* a začala o něm jednat s Blizzard Entertainment.

Ve stejné době Thomas Tull a Jon Jashni z Legendary Pictures oslovili producenta Charlese Rovena a jeho produkčního partnera, Alexe Gartnera, aby jim nabídli spolupráci na produkci filmu, který by byl hodný této věhlasné značky. Legendary a Atlas společně pracovaly již od produkce Nolanovy trilogie o Temném rytíři, a tak jejich další monumentální projekt stál na pevných základech dřívější kooperace.

Filmařský tým se společně s partnery z Blizzardu rozhodl přibrat na palubu spisovatele Charlese Leavitta. Právě on dostal za úkol převést komplexní mytologii *Warcraftu* do podoby filmového dramatu. Původní plán byl vyprávět onen příběh především z perspektivy Aliance. A to z úhlu pohledu zcela nového hrdiny. Pochopitelně se tato idea během následujícího desetiletí příprav a tvorby poněkud pozměnila s tím, jak k dílu přibýly další návrhy a také ideální představa režiséra.

Následně bylo v roce 2013 oznámeno, že se filmař Duncan Jones přidává k tvůrcům na postu režiséra. Paradoxně se tohoto dokonale zapadajícího vypravěče podařilo nalézt mnohem snáz, než producenti zprvu očekávali. Jones se nejvíce proslavil svým veledílem *Moon* (*Měsíc – pozn. překl.*), které vyhrálo cenu BAFTA, a také na zvraty bohatým

filmem *Zdrojový kód*. Z toho jasně vyplývá, že jakožto režisér do filmařské práce vnesl další cenný aspekt – svou důvěrnou zkušenost s hrami. A svou vášeň pro jejich hraní.

O vývoji se producent Tull vyjádřil takto: „Blizzard si dal záležet na tom, aby vytvořil doslova celé dějiny světa. Dokázali žonglovat s tolika míčky a přitom nás ještě zvládli podržet. Myslím, že z nás vycítili upřímnou lásku k jejich dílu a zároveň i odhodlání vyprávět nejen „dobrý příběh“, ale opravdu úžasný příběh z univerza, které stvořili.“

Tull také projevil hlubokou úctu ke všem členům týmu a především k lidem, kteří se podíleli na tvorbě příběhu: „Lidé, kteří dělají videohry, jsou skvělými vypravěči. Jen díky nim dnes můžeme použít světy, které stvořili, a umožnit lidem strávit více času s postavami, jež se v nich nacházejí. Upřímně, nakonec je to všechno jen o umění vyprávět. A nezáleží na tom, jestli příběh vychází z povídky, grafického románu nebo komiksu. Takže ať už vypravěčova inspirace pochází odkudkoliv, hlavní je nadšení. A právě tohle nám *Warcraft* určitě dal.“

Producent Roven se s námi podělil o to, jak probíhala týmová práce při zajišťování režiséra: „Opravdu jsme dřeli, abychom měli náležitý scénář. Ale zcela upřímně, to, co nám ten příběh opravdu správně opepřilo, byl příchod Duncana. Jedna z věcí, které dělají *Warcraft* tak skvělou hrou, je to, že si můžete vybrat, na které straně chcete být.

Můžete si vytvořit postavu, která bude na straně Hordy – což znamená v první řadě orka – nebo některé z mnoha ras pocházejících z Azerothu,“ pokračuje Roven. „A byl to právě Duncan, kdo podotknul, že když můžete hrát za obě strany, bylo by správné ukázat ten příběh z obou stran – z té dobré i z té špatné – a nechat diváky, ať si vyberou sami, komu fandit.“

Rovenův produkční partner z Atlas Entertainment, Alex Gartner, již dlouho věří, že klíčovým prvkem pro vytvoření filmové verze *Warcraftu* je čerpat ze zkušeností hráčů. A proto chtěl poskytnout těm, kterým jsou Draenor a Azeroth dosud neznámé, možnost pocítit totéž co dlouholetí fanoušci. A vzpomíná si, že to vlastně celé začalo jedním jednoduchým pravidlem: „To hlavní v našich filmech jsou postavy. Příběh musí vycházet ze zajímavých postav. Z takových, s nimiž se na tu dlouhou výpravu chcete vydat. Nezáleží mi na tom, jak propracovaný, úžasný a vizuálně skvostný je svět, dokud v něm nejsou postavy, s nimiž bych se prostě chtěl tím světem svézt – a ideálně s nimi zůstat i potom, co film skončí. Bez toho prostě nemáte film.“

Podle Gartnera Atlasu produkce Warcraftu přinesla „snoubení reálného akčního filmařství s digitálním filmařstvím, s rozlehlými scenériemi, s propracovanými kostýmy, s tvorbou světů a s fantasy“. Věří, že žánr fantasy je důležitou součástí moderní kultury. Už jen kvůli tomu, že umožňuje prozkoumat témata „přežití, lásky, ochrany rodiny a strachu z neznámého“. Zároveň říká: „Fantasy nám umožňuje prozkoumávat svět jiným způsobem. Způsobem poněkud rafinovanějším a někdy i informativnějším. Je to takový odraz opravdových problémů, místo toho, abychom jim museli čelit přímo.“

Duncan Jones, strojvůdce této dobře promazané mašiny, je gamerem a oddaným hráčem *World of Warcraft* již po mnoho let. A přiznává, že byl představou *Warcraft* filmu nadšený dávno předtím, než byl k projektu přizván. Na svou příležitost setkat se s lidmi z Blizzardu a popovídat si o svém náhledu na věc vzpomíná takto: „Pokud jste tu hru hráli, pak víte, že to nejlepší na ní je, že i vy můžete být hrdinou. A je jedno, na které straně stojíte. Takže jsem chtěl, aby i tohle film zobrazoval. Měl by to být film o válce. Film, který odhalí, že na obou stranách jsou hrdinové a že bychom k nim měli přistupovat se stejnou mírou úcty.“

Producent Fenegan, který je vášnivým hráčem *Warcraftu* už od jeho počátků, spolupracuje s Jonesem již po mnoho let na poli kulturního průmyslu. I on nám prozradil, co podle něj dělá tuto herní sérii tak dobrým zdrojem pro skvělý film: „Jednou z nejúžasnejších věcí na *Warcraftu* je fakt, že to není lineární hra, kde byste byli donuceni hrát nějakou konkrétní postavu. A také se vyskytujete v určité komunitě. To jsou podle mě důvody, proč došlo k boomu hry *World of Warcraft*. Máte prostě možnost vytvořit si svou vlastní postavu a vstoupit s ní do měnícího se prostředí, místo abyste jen reagovali na počítačem generovaný setting a nehráčské postavy. Součástí toho všeho je i určitá míra sociální výměny s ostatními lidmi z kontinentu, na kterém žijete.“

Chris Metzen, senior viceprezident za vývoj příběhu a značky ve společnosti *Blizzard Entertainment*, vzpomíná na setkání s Jonesem a Feneganem kvůli filmovému zpracování takto: „Duncan mluvil o svých zkušenostech, o věcech, které na *Warcraftu* zbožňuje, o tom, jak dlouho ho hrál a jak se hrou prakticky srostl. Čím víc mluvil o své vizi a o různých možnostech změn, tím víc mi bylo jasné, že je vše v dobrých rukách.“

Právě tato debata o nápadech a možnostech přivedla filmaře k myšlence, že nejlepší by bylo začít právě na začátku dvacetiletého příběhu – u *Warcraft: Orkové a lidé*. Tedy u

hry, v níž portálem z umírající planety Draenor na Azeroth přichází suroví a především zoufalí orkové.

Metzen k tomu dodává: „Ve *World of Warcraft* od doby, kdy se odehrává film, uplynulo již třicet let. A vzhledem ke všem těm příběhům, které můžete o událostech oné doby vyprávět, jsme se rozhodli, že právě začátek by k tomu byl ze všeho nejvhodnější. Abychom si připomněli původ Aliance a Hordy. To, jak došlo k prvním konfliktům a k frakčním střetům, jež v nějaké podobě zažili všichni hráči. Zdá se to tak přirozené začít na začátku všeho... A právě proto si myslíme, že jsme *Warcraftu* připravili tu nejlepší půdu pro všechny – a to bez ohledu na to, jaké s ním mají zkušenosti.“

Producent Jashni souhlasí se svými kolegy, že tenhle výběr byl rozhodně na místě. A přidává k tomu: „První problém, který musíte jako filmař a jako vypravěč příběhu řešit, je, odkud ho vzít. Jak vypovědět příběh tak, aby dobře zobrazoval situaci z obou stran, ale přitom neztratil svou tradici hrdinů, zloduchů, zrad, podlostí a emocí? Duncan nám všem pomohl najít cestu, jak tohle dokázat. Jak přemýšlet trochu jinak... a lépe.“

Jakmile se rozhodlo o přístupu k příběhu, vznikl první nástřel scénáře. A po něm začali filmaři pečlivě vybírat herce, kteří měli představovat ikonické postavy ze světa *Warcraftu*.

### Orkové a obyvatelé Azerothu

#### Obsazení filmu

Roven se uvolil povyprávět nám o tom, jak probíhalo shánění těch nejvhodnějších herců: „*Warcraft* je příběh, který vás ve filmové podobě naprosto pohltí. Vezme vás na místo, kam se v reálném životě nedostanete, a takovou pouť všichni milujeme. Ale i když navštívíte tyto úžasné světy, nejdůležitější je, abyste si našli cestu k postavám. Toto propojení s postavami mají společné všechny dobré filmy.“

Navázání pouta s postavami by však nebylo možné, kdyby diváci zároveň nedokázali navázat stejné pouto s herci, kteří tyto postavy ztvárňují. Roli velitele Anduina Lothara, ústřední postavy lidského světa, na sebe vzal australský herec Travis Fimmel, který proslul svou rolí Ragnara v úspěšném seriálu *Vikingové*.

Respekt vzbuzující voják Lothar vždy kladl na první místo zájmy království a svého krále.

„Travis mě ve *Vikinziích* úplně uchvátil,“ řekl o Fimmelově hereckém výkonu Raves Tull. „Jakmile vstoupí do místnosti, okamžitě přitáhne pozornost. Má v sobě cosi unikátního. A když vezme do ruky meč nebo válečnou sekeru, rozhodně ho chcete mít na své straně.“

Fimmel byl z možnosti podílet se na tomto epickém dobrodružství nadšený. Zároveň odhalil, nakolik pro něj bylo důležité, aby Lothar nebyl bezchybný hrdina. „Má velmi silný smysl pro povinnost a potřebu být dobrým vojákem,“ vysvětluje Fimmel, „ale kvůli tomu zároveň zanedbává svou rodinu a nese si v sobě lítost, co se týče vztahu se svým synem.“

Britští herci Dominic Cooper a Ruth Negga předvedli svou nemalou hereckou zručnost v rolích azerothského krále Llanea a lady Tarii. Llane je laskavý vládce, který se spoléhá na své společníky z dětství, že mu pomohou udržet v jeho království mír. Vpád orkské armády však toto přátelství i Llaneovo vůdcovství podrobí tvrdé zkoušce.

Cooper se nám svěřil, proč si tuto roli vybral: „Moc se mi líbilo, že scénář nebyl jenom o boji dobra proti zlu. V podstatě je spíše o vyhnancích hledajících nový domov. A klade otázky jako ‚Komu tahle země patří? Kdo je v právu?‘. A čím více informací se dozvídáte, tím více je zpochybňujete. Neexistuje náhodou spravedlivější způsob, jak docílit všeobecné spokojenosti? Je to hra v šachy a pro Llanea představuje neustálou nutnost dělat to, co přinese jeho království to nejlepší.“

V jeho snahách jej podporuje vznešená a bystrá královna, lady Taria. „Na první pohled jde o poměrně tradiční patriarchální společnost, ale když se podíváte blíže, zjistíte, že u nich dvou je to spíše spolupráce,“ vysvětluje Negga. „Vládou jako pár. Možná ne oficiálně, ale v praxi to tak rozhodně funguje. Král se spoléhá na její názor i intuici. Vnímám Tariu jako přesný opak lady Macbeth.“

Hierarchii moci na Azerothu komplikuje záhadný Medivh, jehož zpodobnil Ben Foster, herec mnoha tváří. Medivh je posledním čarodějem z prastaré linie ochránců známých jako Strážci. K obraně říše mu byly svěřeny nezměrné síly. Kdysi býval mezi obyvateli Azerothu oslavován a ctěn, nyní však prodlévá v osamění a v anonymitě ve věži Karazhan.

Aniž by o tom měl kdokoli tušení, tento mág v sobě skrývá tajemství, které může všem přinést zkázu. Fosterova role Medivha lákala z mnoha důvodů, avšak hlavním z nich byla možnost spolupráce s Jonesem.

„Viděl jsem *Moon* a bylo mi hned jasné, že Duncan je vynalézavý režisér,“ svěřil se Foster. „Když jsem se začel do scénáře příběhu, který se odehrává ve fantastickém světě, došlo mi, jak těžké musí být představit novou mytologii. A stejně těžké je podnítit pochopení pro obě strany konfliktu. Duncan vládne magií, díky které se mu podařilo zpodobnit lidskost u obou stran. A ačkoliv na jedné straně barikády stojí až zvířecky divocí tvorové, zvolil velmi lidský přístup. A toho si cením.“

V našem příběhu se vyskytuje ještě další významný čaroděj – Khadgar. Je to mladičkový mág, který se obrátí zády k osudu, jež mu předvídala Kirin Tor. Do války je vtažen prakticky bezděčně. Ben Schnetzer vnímá svou postavu jako někoho, kdo v průběhu filmu podnikne cestu, která je téměř hmatatelná. V neskutečně krátkém čase se toho mnoho naučí. Schnetzer říká, že bylo vzrušující hrát takovou roli – sledovat pokroky, které učinil, a změny, jimiž si prošel.

Jednu z nejsložitějších a fyzicky nejnáročnějších rolí ve filmu představuje role míšenky Garony, napůl člověka a napůl orka. Garona dělá vše pro své přežití. Po vstupu na Azeroth se jako s prvním z lidí setkává s velitelem Lotharem. Ten obdivuje její zdatnost v boji, stejně jako sílu jejího vzdoru. Záhy se mezi nimi rozvine pevnější pouto.

Roven se s Pattonovou poprvé setkal při natáčení filmu *Idlewild* a byl si jist tím, že do role dokáže vnést mnoho. Sama Pattonová o postavě Garony řekla následující: „Otrěse s naší představou, že ne všichni orkové jsou špatní a ne všichni lidé jsou dobří. Může být i něco mezi. To je na ní unikátní. Garona je rozpolcená mezi oběma světy. Je to divoká a silná bojovnice a taková role je pro ženu vždycky vzrušující. Ale mimo to se v Garoně skrývá i zranitelnost a ženskost. Začíná vidět a pociťovat nepoznané. Během filmu projde mnohými změnami.“

Osm stop vysocí herci se těžko shánějí, a tak se obrovští, hroziví orkové museli vytvořit digitálně. Díky pokrokům v technologii motion capture mohli tvůrci filmu obsadit řadu uznávaných herců, aby vdechli těmto obrovitým válečníkům život.

Pro herce Tobyho Kebbella (který představuje Durotana, náčelníka klanu Frostwolf) není CGI žádnou novinkou. Zahrál si totiž postavu Koby v *Úsvitu planety opic*. Pro

ostatní – Roba Kazinského (Orgrim, Durotanův blízký přítel a zástupce ve velení klanu), Clancyho Browna (Blackhand, náčelník Hordy), Daniela Wu (vůdce Gul'dan) a Annu Galvin (Draka, Durotanova družka) – však představoval motion capture něco, s čím se teprve museli naučit pracovat. Díky šedým oblekům se senzory a indikátory v podobě teček na obličejích se tito herci „stali“ orky a přejali jejich velikost, sílu, pohyby i charakterové specifčnosti jejich postav.

„Duncan nám dal jasně najevo, že nejde jen o samotný motion capture,“ vzpomíná Kebbell na svou zkušenost. „Není to jen o zachycení pohybu, ale o zachycení *hereckého výkonu*. Tím, že to takhle nazval, pro mě celý ten proces zlidštil. Protože když vám pár centimetrů před obličejem visí dvě kamery, je příjemné pomyslet na to, že to děláte nejen pro sebe, ale i pro všechny ty umělce. Pro ty, kteří tu postavu vyobrazili a teď ji díky naší práci budou moci spatřit živou.“

Herci také potřebovali někoho, kdo by jim pomohl osvojit si schopnosti potřebné k přesvědčivému ztělesnění těchto hrdých, divokých válečníků. Proto byl na palubu projektu přizván pohybový choreograf TERRY NOTARY. Notary, který měl k dispozici zkušenosti z gymnastiky a z působení v Cirque du Soleil, navrhl pohyby, gesta i osobité projevy chování pro všechny postavy všech ras. S herci pak trénoval a pomohl jim skrze pohyby najít svou postavu.

„Napřed jsem si scénář přečetl kvůli tomu, abych se zorientoval v charakteristikách orků,“ prozradil Notary. „A na tom jsem potom stavěl. Jsou to mohutná stvoření – jsou obrovští, silní, svalnatí. Zároveň se ale nijak nesnaží dělat dojem, nestaví na odiv svůj zevnějšek. Jsou silní především uvnitř. Skrývá se v nich neskutečná síla, která však nevychází ze svalů, ale z toho, jací jsou. Z jejich nitra.“

„Pamatuju si, jak jsem si s Terryem povídal, zatímco jsme se snažili osvojit si orkský způsob chůze, který jde hodně doširoka,“ vzpomíná Brown. „Terry mluvil neskutečně zřetelně a trpělivě, zatímco se snažil představit nám ty obrazy. Popsal to tak, že když ork kráčí, samotná síla jeho kroků doslova hýbe zemí pod ním. Takže ork se v podstatě nepohybuje prostorem, ale doslova káže zemi, aby se pod ním otočila, když kráčí vpřed. Podle mě je to nesmírně silná představa.“

Pro Kazinského byla příležitost zahrát si Durotanova zástupce Orgrima, nositele mocného Doomhammeru – pravděpodobně jedné z nejikoničtějších zbraní hry –

splněným snem. Kazinsky je hráčem *World of Warcraft* a v době, kdy šel film do produkce, měl nahráno dohromady 463 dnů.

„Měl jsem pocit, že scénář se nachází přesně mezi tím, co potřebovali pro film, a s čím bych já jakožto divák a hráč byl spokojený a co bych rád viděl,“ prohlásil Kazinsky. „Vytváříme svět pro lidi, kteří hrají hru, a stejně tak i pro ty, kteří o ní nikdy ani neslyšeli. Vytváříme svět, který přivede další zájemce. Když mi poslali scénář, cítil jsem, že se trefili přesně mezi.“

Kromě samotné možnosti zahrát si ve *Warcraftu* byl Kazinsky dychtivý vyzkoušet si technologii motion capture. „Jakmile se k tomu upíšete, můžete jen zamávat svému egu, protože od té chvíle jste naprosto podřízení své postavě. Od toho momentu záleží jen na tom, abyste ji zahráli správně. Je to neskutečně osvobozující a úžasný zážitek.“

Wu prozradil, že k tomu jít na konkurz na *Warcraft* ho motivovala jeho žena, která je také vášnivou hráčkou *World of Warcraft*. Ač se už dříve objevil v mnoha akčních filmech a hodně kaskadérských kousků prováděl sám, role válečného vůdce Gul'dana pro něj byla jednou z fyzicky nejnáročnějších rolí, s nimiž se kdy musel vypořádat.

„Pamatuju si, jak jsem si procházel scénář. Dočetl jsem se, že Gul'dan má být ze všech těch orků nejstarší. A já přitom nejsem tak starý,“ poznamenal Wu. „A tak povídám Duncanovi: ‚Ten ork je pořádný stařec. Proč obsazuje někoho mnohem mladšího?‘ A on na to řekl, že kvůli fyzické stránce. Pokud by obsadili někoho, kdo by Gul'danovi věkově odpovídal, pravděpodobně by roli po fyzické stránce nezvládl.“

„Jakmile jsem se dostal do výcvikového tábora orků, pochopil jsem, o čem Duncan mluvil,“ dodává se smíchem Wu. „Protože moje postava v průběhu celého filmu v podstatě pořád někde dřepí. Těch prvních pár týdnů bylo hodně bolestivých. Nakonec mi začaly být těsné všechny kalhoty, které jsem si vzal s sebou do Vancouveru, protože jsem nabral hodně svaloviny na stehnech a na zadku. Celý ten proces byl báječný a to, že jsem jím prošel s dalšími herci hrajícími orky, byla úžasná stmelující zkušenost.“

Tak jako Llane chodí pro rady za svou manželkou, i orkové se radí se svými partnerkami. Draka, hlavní ženská postava na orkské straně, je odvážná družka Durotana. Ztvárňuje ji herečka Anna Galvin. „Zbožňuju její sebejistotu a to, jak je od rány,“ říká o své roli Galvin. „Řídí se svým srdcem, ale zároveň je důvtipná a velmi schopná. Jako



zbraň si zvolila dýku, pěkně zlomyslnou zbraň, kterou vládne jako kterýkoli elitní válečník.“

### Respektování a rozšiřování:

#### Návrh Warcraftu

#### **Představa o Azerothu**

Azeroth je země pokojných městeček, monumentálních staveb a rozličných krajin. A zároveň je domovem mnoha ras. Mezi ně patří například lidé, elfové, trpaslíci a trollové. Je to také místo, kde se odehrává valná část příběhu herní série Warcraft. Což znamená, že se Jones a filmoví architekti museli pokusit o znovuvytvoření bezpočtu ikonických scénérií kvůli dohledu věrných fanoušků hry.

Azeroth svým zjevem nejvíc připomíná Evropu s rozlehlými dubinami, lány pšenice, řekami, jezery, horami, mosty a pobřežími. Lidská země se táhne až a sever, k daleko krutějším oblastem trpasličího území, na jihu k Černému močálu a Bažinám smutku (*Black Morass, Swamps of Sorrow – pozn. překl.*). Proto bylo pro filmaře největším oříškem převést tyto lokace do filmové scénografie – udělat je tak, aby zapadaly do prostředí Warcraftu, ale zároveň fungovaly samostatně.

Natáčení začalo u interiérů a exteriérů hostince U Vznešeného lva (*Lion's Pride Inn – pozn. překl.*), což je jedno z ikonických míst hry. Ačkoliv se veškerá akce odehrává v přízemí, tvůrci považovali za důležité, aby bylo vidět i schody do druhého poschodí. Ve všech ohledech je pak krčma věrná svému originálu. Je v ní bytelný nábytek, který působí masivně už od pohledu. Jsou tam červené koberce se zlatým lemováním, zelené láhve a na zdech najdete obrazy, které hráči jistě budou kvitovat s uspokojením.

Podobně velkou snahu filmaři vložili do vytváření Elwynnského lesa – lesa, který je srdcem lidského království známého jako Stormwind. Původně se jako jeho základ měly použít lokace v Anglii, ale to tvůrci nakonec zavrhlí. Nepomohl ani fakt, že nejstarší (šestisetletý) dub ve Windsorském parku měl v kmeni průměr o úctyhodných dvou metrech.

Bocquet k tomu podotýká: „Duncan chtěl dvakrát větší rozměry. Chtěl kmeny s průměrem o čtyřech metrech. Tak aby stromy byly mnohem rozložitější, ale pořád ještě realistické. A tak nám nezbyvalo, než ten les doslova postavit. V první řadě jsme chtěli,

aby naše dubové listí, kůra stromů, zeleň kolem, prostě aby to všechno vypadalo realisticky, ale zároveň to mělo takové rozměry, že to bude působit trochu neobvykle.“

Prostředí celého Elwynnu tak vytvořili z devíti obrovských umělých stromů promísených s živou vegetací – a z modrého plátna na pozadí. To umožnilo režisérovi měnit pozadí tak, aby se malý lesík dal použít v různých scénách. Z jednoho kousku lesa se tak stalo šest lokací v mnohem větším hvozdu – lokací s mýtinami, vesnicemi a řekami na pozadí. A díky rozměrům těchto stromů se z umělého lesíku opravdu stala fiktivní lokace, ve které se dokonce dalo útočit za jízdy z koňského hřbetu.

Trůnní sál přímo v hlavním městě Stormwindu byl další z náročných a zároveň stěžejních míst, které se ve filmu jednoznačně musely objevit. Podobně jako v dalších případech, i tady byla naprosto zásadní otázka ohledně rozměrů. Bocquet k tomu řekl: „Na herním prostředí je zajímavé, že je v něm spousta věcí opravdu velká. Postavy jsou oproti světu kolem nich vlastně docela malé. Je to skoro, jako kdyby se tam procházeli minilidi. I židle jsou příliš velké. Jenže tak prostě hra byla vytvořena a byl v tom určitý záměr. A tak se stalo jedním z našich úkolů udržet tyhle rozměry, ale přitom zabránit tomu, abychom se ocitli „v zemi obrů“. V prostředí, kde jsou mrňaví lidé v obrovských prostorách. A přesně tohle platilo i pro trůnní sál. Je to místo, které patří mezi monumentální skvosty stormwindské architektury, má velké dveře a až směšně velké sloupy a základny těchto sloupů.“

Aby se s tímto rozparem vypořádal, vytvořil výtvarný tým spoustu 3D konceptů a modelů v životní velikosti.

„Podařilo se nám dosáhnout velkoleposti hry bez toho, abychom z našich herců udělali trpaslíky,“ prohlásil Bocquet. „Občas si tímhle nemůžete být jisti až do chvíle, kdy herec vstoupí v kostýmu na osvětlenou scénu. Stručně řečeno, trůnní sál byl z architektonického hlediska obrovskou výzvou.“

Scény z těchto tří míst – hostince U Vznešeného lva, Elwynnského lesa a trůnního sálu – se natáčely po několik týdnů. A právě v této době Blizzard poprvé navštívil natáčení *Warcraftu*.

„Myslím, že se nám je podařilo ohromit,“ podělil se s námi Bocquet. „Po celé roky pracovali na digitálním herním světě. A najednou se v něm mohli doopravdy projít, sáhnout si na něj. To musel být ohromný pocit.“

Věž Karazhan je zanedbaná, zchátralá stavba, ve které žije mocný mág Medivh se svým sluhou Moroesem (CALLUM KEITH RENNIE). I u ní se Jones a Bocquet museli zabývat fyzickými rozměry budovy, neboť se točí hned v několika jejích částech – včetně Komnaty moci (*Energy Chamber – pozn. překl.*), rozlehlé knihovny a vstupu do věže. A stejně jako předtím se i u Karazhanu tvůrcům podařilo vytvořit úchvatný dojem.

Jones si knihovnu představoval jako kulatou místnost plnou polic s knihami, které stoupají stále výš a výš, až nakonec v soustředěných kruzích vedou ke Komnatě moci. Samostatně byly postaveny pouze první poschodí a spirálovité schodiště. Zbytek archivu starobylých textů je dílo vizuálních efektů Billa Westenhofera a jeho týmu. I přesto se vedoucí výpravy, ELIZABETH WILCOXOVÁ, se svým pětičlenným týmem dekoratérů po celých šest týdnů věnovala výrobě a opravám více než 3000 svitků a knih, které se měly ve zdánlivě nekonečné knihovně nacházet.

Dalším klíčovým prostředím je Černý močál – krajina, do níž se dostane invaze orků, když poprvé vstoupí na Azeroth skrz Temný portál (*Dark Portal – pozn. překl.*). Jde o hustý prales, který je v přímém kontrastu ke světu, jež orkové právě opustili. Aby tenhle dojem vytvořili, výtvarníci vyrobili 36 metrů bažinných stromů.

Jakmile tuto džungli Jones schválil, na scénu k této umělé vegetaci přibyla ještě menší živá flóra. Ačkoliv se jednalo o zcela neobvyklé prostředí, všechny textury, barvy a listy výtvarníci vytvořili tak, aby v divácích vyvolávaly dojem bornejských džunglí.

Jediné, co vzniklo vně studia (vzhledem k rozloze a rozměrům), byly hlavní ulice a nádvoří hlavního města Stormwindu. V herním prostředí je to spíše malá vesnička, aby se skrz ni hráčské postavy zvládly pohybovat svižně a rychle. Jenže pro účely scénáře bylo potřeba Stormwind rozšířit, aby se z něj stalo opravdové město s hradbami, hradem, katedrálou, tržišti, vstupem a tak dále.

Bocquet s rozšiřováním začal tak, že si nejprve digitálně navrhl několik různých možností, které by odpovídaly duchu hry. To znamená, že se město rozkládalo na pobřeží ve skrytu hor a architektonicky by se skládalo především z kamene a dřeva. Když byl tento nástin hotový, začaly porady o konceptu, tvorba storyboardů a 3D modelů. Teprve potom se celá práce dostala k režisérovi, aby návrh města odsouhlasil.

Když byla hotová fyzická podoba města (složená asi ze dvou třetin celku), tvůrci kolem ní vystavěli obrovské modré plátno, aby s jeho pomocí mohl Westenhoferův tým

vizuálně dokreslit to, co zbývalo. Od vysokých budov až po působivé okolí města na pozadí.

Následně Wilcoxová a její spolupracovníci doplnili tržiště o kousky zboží a doplňky, které mu dodaly ten správný punc do posledního detailu. Před obchody postavili stoly, povozy, dvoukoláky a trakaře. A to všechno pak zaplnili všemožnými tovary od medu, sýrů a včelích úlů, přes parfémy v překrásných lahvičkách, lektvary a kouzelné svitky až po ručně vyrobené koše na zboží.

„Chtěli jsme, aby výrobky na trhu zobrazovaly dobu, v jaké se ocitáme. Takže hlávková zelenina nevypadala ani zdaleka tak dokonale jako v dnešních supermarketech. A nebyla očištěná od vnějších listů. Cibule a česnek na sobě musely mít jak nať, tak kořeny,“ popisuje své skoro až obsedantní snažení Wilcoxová. „A tohle všechno k nám do Vancouveru putovalo až z Kalifornie, protože tou dobou se nic takového v Kanadě pěstovat nedalo. Brambory, které jsme nakoupili, musely být ještě ušpiněné od hlíny. Dokonce i ovoce muselo vypadat trochu strakatější, aby nepůsobilo tak perfektně.“

Zkrátka stejně jako v předchozích případech filmaři dělali vše pro to, aby se drželi předlohy, kdykoliv to jen šlo. Fanoušci *World of Warcraft* se ve městě setkají se spoustou menších či větších povědomých objektů, jako například velmi důležitých poštovních schránek a informačních tabulí. Pozorný divák vlastně po celou dobu sledování filmu bude moci odhalovat jeden easter egg (*narážky a odkazy jsou pro WoW typické – pozn. překl.*) za druhým.

Jedno z prostředí, které jsou vytvořeny jen a pouze pro účely filmu, je zbrojírna. Tu ve hře nenaleznete. Když do ní poprvé vstoupíme, zjistíme, že je plná zbraní všech možných druhů a tvarů. Azerothští obyvatelé si po mnoho let žili v relativním míru. Zbrojnice tedy na začátku zbraněmi téměř přetéká. A jak invaze orků pokračuje, arsenál se postupně ztenčuje.

Pro účely zbrojnice bylo vyrobeno víc než 1000 kusů vojenské výbavy. A to včetně 120 štítů rozvěšených po zdech a stovky dalších štítů i zbrojí rozložených po okolí. Dále designéři vytvořili asi 750 mečů, 300 halaparten a dalších zbraní. To všechno bylo rozmístěno do stojanů, regálů a přihrádek zbrojnice.

## Budování Draenoru

Prašný a zpustošený Draenor je domovskou planetou orků, kteří si nepřejí nic jiného než odtud uniknout. Vedoucí výpravy Wilcoxová s Duncanem Jonesem velmi živě diskutovala o tom, v jakém prostředí orkové žijí, jak se stravují a jak cestují, čím bojují a jaké ctí tradice.

Orkové žijí, v závislosti na každém klanu, v bivacích nebo jurtách. Jako podpůrný prvek těchto obydlí orkové používají obrovité kly (jde o jeden z důležitých aspektů hry). Ty pak s sebou převážejí, vztyčují je a svazují, aby vytvořily klenbu. Výslednou konstrukci orkové překrývají zvířecími kůžemi a vytvoří tak vnitřní prostor. Kožešinami svých úlovků se také zahřívají v noci i ve dne. S lebkami ulovené zvěře často obchodují.

„Tohle bylo pro Duncana opravdu důležité,“ prozradila Wilcoxová. „Na dekoracích z lebek chtěl poukázat na historii a hrdost orků, obzvláště klanu Frostwolf.“

S ohledem na tuto podivuhodnou civilizaci byl vystavěn velký stanový tábor. Tvůrci si s ním vyhráli do posledního detailu, jen aby divákům ukázali hrdou kulturu a národu orků v celé kráse. Přímo ve středu tábora samozřejmě stál Gul'danův velitelský stan, kde se setkávali náčelníci všech klanů.

Gul'danovo obydlí filmaři založili na rekonstrukci patnáctimetrové turecké jurty z pravé kozí kůže. Wilcoxová k tomu podotkla: „Dokonce jsme poslali jednoho z našich lidí do tureckých hor, aby se setkal s tamními staviteli a tkalci. Poslali jsme jim naše plány a oni podle toho vytvořili, co jsme potřebovali. Výsledek nám pak poslali sem do Vancouveru.“

Jelikož je Gul'dan všemocný vůdce Stínové rady (*Shadow Council – pozn. překl.*), můžeme ve středu jeho stanu nalézt devět stop široký a jedenáct stop vysoký koš s ohněm, ve kterém plane jedovatě zelený fel (*energie temné magie – pozn. překl.*). Při bližším prozkoumání bychom pak zjistili, že koš je ozdoben náznaky tváří. Podobně i stan zdobí mnohé talismany ze vzácných lebek, srstí a pruhů rudé látky. To všechno je strašlivá připomínka Gul'danovy nezměrné moci.

„Hodně jsme s Duncanem řešili, čím bychom mohli stěny stanu vylepšit,“ poznamenává Bocquet. „Pohrávali jsme si s myšlenkou vytvořit koláž z historických jeskynních maleb. Ale šitou na míru orkům, tak aby vyprávěla příběh jejich příchodu tam, kde teď jsou. Vytvořili jsme tedy jedenáct válečných standart zobrazující Gul'danův

postup a plán na ovládnutí Azerothu. Hodně nám v tomto ohledu pomohl Nick Carpenter z Blizzardu. Právě díky němu jsme vytvořili ruční malby, které daly vzniknout nádhernému pozadí interiéru stanu. Nejsme si jisti, kolika takových věcí si všimnete ve filmu. Ale vězte, že tam jsou a dávají filmu něco navíc.“