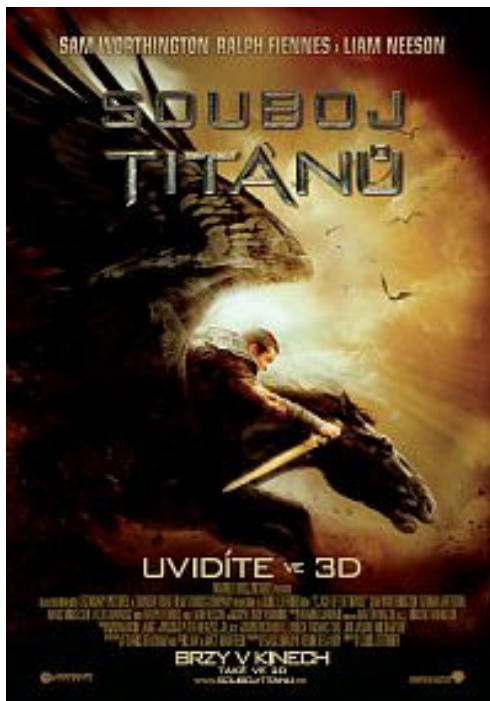


Warner Bros. Entertainment s.r.o.



uvádí další filmu Louise Leterriera ve 3D

SOUBOJ TITANŮ



SOUBOJ TITÁNŮ

Ve filmu „Souboj Titánů“ staví boj o moc muže proti králům a krále proti bohům. Boj mezi bohy samotnými může zničit celý svět. Perseus (Sam Worthington) – syn boha vychovávaný člověkem – neuspěje v záchraně své rodiny před Hádem (Ralph Fiennes), pomstychtivým bohem podsvětí. Když už nemá co ztratit, rozhodne se pro nebezpečnou misi, jejímž cílem je zničit Háda dřív, než se jemu podaří zničit Dia (Liam Neeson) a rozpoutat peklo na zemi. Perseus se spolu s dalšími neohroženými bojovníky vydává na nebezpečnou cestu hluboko do zakázaných světů. Musí se utkat s pekelnými démony a hrůzostrašnými příšerami. Zvítězí pouze, pokud přijme svou moc a sílu jako bůh a vzepře se svému osudu a půjde svou vlastní cestou.

Film bude uveden přednostně ve 3D, díky čemuž budou bohové ještě impozantnější, příšery ještě hrůzostrašnější a diváky zavede ještě hlouběji do mýtického světa Perseovy poutě (ve vybraných kinech bude film uveden i ve 2D)

Podle stejnojmenného filmu režiséra Desmonda Davise, Warner Bros. Uvádí

„Souboj Titánů“

Režie: Louis Leterrier („Neuvěřitelný Hulk“)

Scénář: Travis Beacham („Dog Days of Summer“) a Phil Hay & Matt Manfredi („Aeon Flux“)

Hrají: Sam Worthington („Terminator Salvation“), Liam Neeson („Schindlerův seznam“), Ralph Fiennes („Harry Potter“ filmy), Gemma Arterton („Quantum of Solace“), Mads Mikkelsen („Casino Royale“), Jason Flemyng („Podivuhodný případ Benjamina Buttona“) a Alexa Davalos („Odpor“).

Produkce: Basil Iwanyk („Návrat na vrchol“) a Kevin De La Noy („Temný rytíř“)

Výkonná produkce: Richard D. Zanuck, Thomas Tull (Legendary Pictures), Jon Jashni a William Fay.

Kamera: Peter Menzies, Jr. („Neuvěřitelný Hulk“)

Výprava: Martin Laing („Terminator Salvation“)

Střih: Vincent Tabillon („Neuvěřitelný Hulk“) a David Freeman („Do naha!“)

Kostýmy: Lindy Hemming („Temný rytíř“)

Vizuální efekty: Nick Davis („Temný rytíř“)

Speciální efekty: Neil Corbould („Gladiátor“)

Masky: Jenny Shircore („Královna Alžběta“)

Hudba: Craig Armstrong („Moulin Rouge“)

Warner Bros. Pictures ve spolupráci s Legendary Pictures, a Thunder Road Film/Zanuck Company Production, a Louis Leterrier Film, uvádí film „Souboj Titánů“. Film bude do českých kin uveden 15. dubna 2010. Celosvětovou distribuci filmu zajišťuje Warner Bros. Pictures, a Warner Bros. Entertainment Company.

Nová verze filmu „Souboj titánů“ je velkolepým představením plným gigantických mýtických příšer, dech beroucích scén odehrávajících se v hlubinách pekla i ve výšinách na Olympu a bojů na život a na smrt mezi lidmi a bohy. Film diváky vtáhne do děje od první scény a nabídne jim fantastickou 3D cestu po antickém Řecku v podobě možné pouze v 21. století.

„Náš film je zábava, dobrodružství a únik před realitou v jednom,“ říká režisér Louis Leterrier. „A já filmové úniky před realitou zbožňuji. Náš příběh je heroický, mýtický, romantický a je o naplnění vlastního osudu. Je v něm fantazie i legrace, a je současně i trochu strašidelný. K tomu si přidejte všechny ty skvělé herce, jako třeba Sam Worthington, Ralph Fiennes a Liam Neeson, a výsledek je vskutku osvěžující,“ konstatuje režisér.

Nadšení režiséra filmu Louise Leterriera pro mýtický svět postupně nakazilo i všechny herecké hvězdy. „Vždycky fandím režisérům, kteří jsou ochotni riskovat,“ říká Sam Worthington, jenž ve filmu představuje hlavní postavu Persea. „Louisova vize byla velkolepá, odvážná a přímočará. Chtěl napínavou a divokou jízdu, a já si říkal, že právě on je na film tohoto typu ten pravý. A tak jsem hned chtěl být jeho součástí,“ vysvětluje herec.

S Worthingtonovým názorem se plně ztotožňují i Liam Neeson a Ralph Fiennes, mimochodem blízcí přátelé, kteří ve filmu ztvárnili bohy Dia a Háda. „Mě k účasti na filmu přemluvily mé děti,“ říká Liam Neeson. „Věděl jsem, že s Louisem a se všemi těmi skvělými počítačovými mágy a techniky vytvoříme film, který bude na diváky z obrazovky přímo skákat,“ dodává.

„Řeckou mytologií jsem měl vždycky rád a možnosti, které dnes nabízejí speciální efekty jsou zkrátka neuvěřitelné,“ potvrzuje Ralph Fiennes. „Kromě toho musím říct, že mě zaujala i živost a vypravěčská kvalita scénáře, který jsem měl možnost si přečíst,“ říká herec.

Režisér Leterrier je velkým fanouškem původního filmu „Souboj titánů“ z roku 1981 a během natáčení se cítil jako dítě v cukrárně. „Původní ‘Souboj titánů’ patří mezi mé úplně nejoblíbenější filmy – byl to dokonce jeden z prvních fantasy filmů, které jsem kdy viděl. V té době jsem z něj byl úplně ohromen. A tak jsem hned skočil po šanci natočit vlastní verzi tohoto mnou tolik obdivovaného filmu,“ vysvětluje režisér.

Režisérovo nadšení pro dané téma bylo očividné. „Louis miluje natáčení a vyprávění příběhů a každou výzvu přijímá s nadhledem a odhodláním. Jeho nevyčerpatelná energie nám

byla všem inspirací. Měl pod kontrolou každou scénu, vždy měl svoji představu a vždy se pro ni snažil získat ostatní. A právě díky tomu všemu je výsledek tak úžasný,“ říká producent Kevin De La Noy.



Ovšem Leterrier není jediným filmařem, který se pro tohle téma tak nadchl. „Dodnes si pamatuju, jak jsem v jedenácti letech stál dvě hodiny frontu na lístek, abych mohl absolvovat jeden z mých nejlepších filmových víkendů vůbec a shlédnout film „Souboj titánů“ se všemi jeho příšerami, bitvami, princeznami a bohy, prostě vším, co

jsem nikdy předtím neviděl,“ vzpomíná producent Basil Iwanyk.

Úkolem upravit klasické kultovní dílo pro potřeby 21. století byli pověřeni scénáristé Travis Beacham, Phil Hay a Matt Manfredi.

„S výsledkem práce scénáristů jsem byl nanejvýš spokojen,“ vybavuje si své pocity režisér Leterrier. „Nevytvořili totiž pouhý remake, který by obraz za obrazem s pomocí moderní technologie kopíroval původní film. Jejich příběh totiž na jedné straně zachovával integritu originálu, a na straně druhé byl úplně jiný,“ dodává.

„Originál přímo miluji, takže téhle výzvě nešlo odolat, i když jsem se jí současně dost bál,“ říká jeden z autorů scénáře Trevis Beacham. „Na tomto příběhu i na bájích obecně mám rád hlavně to, že běžné lidské boje přenášejí do fantasijních prostředí, ve kterých lze vyjádřit a ukázat věci, které by v normálním reálném prostředí ukázat nešly. Chceš zachránit tu dívku? Musíš bojovat se strašnou neporazitelnou příšerou, aby ses k ní vůbec dostal. Chceš zjistit, kdo vlastně jsi? Musíš absolvovat cestu až na konec světa a zase zpět. Chceš se postavit svým rodičům? No prosím, jenže tvůj táta je bůh, tak se ukaž, co v tobě je,“ vysvětluje specifika bájněho prostředí scénárista.

„Hodně jsme mluvili o tom, jak chceme, aby film vypadal. Chtěli jsme, aby byl zábavným dobrodružstvím se silným smyslem pro okamžik a taky filmem plným akce vycházející z jednotlivých postav a jejich zážitků,“ říká další ze scénáristů Phil Hay.

„Akce z našeho pohledu funguje pouze tehdy, pokud vychází z nějakých emocí,“ doplňuje slova svých kolegů třetí z týmu scénáristů Matt Manfredi. „Tak třeba u Persea jsme každou akci chtěli ukázat víc a víc z toho, kým vlastně je. Akce tak poskytuje základ,

na kterém jsou vystaveny jednotlivé postavy a jejich vztahy. Každá akce se musí na jednotlivých postavách nějak projevit,“ doplňuje scénárista.

„V podstatě jde o vyprávění naprosto klasického příběhu,“ říká producent Iwanyk. „Náš film je o životě a smrti, o zradě a odvaze... to vše ztělesněno v postavách lidí, příšer a bohů. Pro mě bylo cílem natáčení tohoto filmu vyvolat v lidech stejné pocity, jaké jsem měl jako dítě, ale se všemi těmi moderními technologiemi, které máme k dispozici,“ dodává.

K dosažení kýženého cíle byla využita jedna z nových technologií, a to technologie 3D, která skvěle odpovídala vizi filmařů. „Přestože jsme nenatáčeli ve 3D, spoustu záběrů jsem točil tak, jako kdyby tomu bylo naopak – měl jsem přitom v hlavě ony zvláštní cizí světy plné různých příšer útočících na vás i světy fantastických obrazů,“ říká režisér Leterrier, jehož předvídavost se ukázala být velmi šťastná. „Následná konverze do 3D dodala každé scéně neuvěřitelnou hloubku a příběhu přidala doslova i přeneseně další rozměr,“ dodává.

Cesta hrdiny

V mytologii „Souboje titánů“ člověka stvořili bohové, a na oplátku modlitby lidí obdařily božstvo nesmrtelností a silou. Paradoxně právě díky lidskému uctívání bohů mohli bohové lidem vládnout. „Trochu to připomíná metodu cukru a biče,“ poznamenává režisér Leterrier, „jenže tady je až příliš biče a málo cukru. Lidem se to přestává líbit, což vytváří napětí. Lidé a bohové se sice navzájem potřebují, ale mají spolu permanentní rozbroje,“ vysvětluje režisér.

Hlavním hrdinou příběhu je Perseus, který právě přišel o jedinou rodinu, kterou kdy poznal. Perseus je vnitřně rozpolcený mezi oba světy – mezi světem lidí, ve kterém vyrůstal, a světem bohů, do kterého podle přesvědčení mnohých patří. „Sam Worthington ve filmu ztělesnil poloboha, který nechce přijmout skutečnost, že se narodil jako syn Diův.“

„Herec představující Persea v sobě musel spojovat poměrně neobvyklou kombinaci širokého srdce a silného vnějšku,“ vysvětluje režisér Leterrier. „Sam je jeden z nejúžasnějších herců, které znám, ale nejdůležitější bylo, co chtěl svou postavou říct. Nabídl nám Persea robustního a odhodlaného a zároveň pochybujícího, což bylo přesně to, co jsem pro naši postavu chtěl i já sám,“ dodává režisér.

„Jakmile Sam vešel do místnosti, hned jsme věděli, že vešel Perseus,“ říká producent Iwanyk. „Všichni jsme si ho hned zamilovali. Fascinovalo nás, jak tvrdě na sobě pracoval jako herec, i to, jak hned pochopil, co bude jeho role vyžadovat. V Samovi je současně vášnivost i mladickost. Je tvrdý a má neskutečnou fyziku. Každý hned uvěří, že v sobě má něco z boha,“ konstatuje producent.

„Když se s ním setkáte poprvé, je Perseus prostým rybářem vedoucím úplně obyčejný život,“ říká jeho herecký představitel Sam Worthington. „Jenže okolnosti ho dovedou na cestu pomsty za smrt jeho rodiny rukou bohů. Kromě tohoto epického rozměru mě na filmu zaujala i myšlenka rodiny - otců usilujících o opětovné setkání se ztracenými syny a synů snažících se zjistit, proč je jejich otcové nemilují nebo proč je zavrhli,“ vysvětluje herec.

„Perseus je vlastně vedlejším důsledkem války mezi lidmi a bohy,“ konstatuje producent Iwanyk. „Doklopýtá na Argos, kolébku starořecké civilizace trpící pod rukama bohů, kteří Persea připravili o jeho rodinu. A právě tam zjistí, kým opravdu je.“



Perseovo odmítnutí jeho božské identity bylo velmi důležité i pro Sama Worthingtona který říká: „Nechtěl jsem, aby Perseus musel být bohem, aby uspěl. To, že svou božskou část odmítá a že chce všechno dělat jako člověk, je podle mne správné,“ říká Worthington. „Nemá totiž rád tyrany, a za ně bohy považuje, a říká si, že už toho je dost a že se jim prostě někdo musí postavit. A nevidí žádný důvod, proč by to nemohl být zrovna on. Na začátku je velice netrpělivý a teprve postupem času dospěje a pochopí, že musí svůj původ akceptovat, pokud chce přežít,“ vysvětluje svůj vztah k vlastní postavě herec.

Jedna z postav, která rozhodně neocení Perseovu nezávislost, je jeho biologický otec a král všech bohů Zeus, který má pocit, že by Perseus měl nejen chtít jeho pomoc, ale že by o ni měl vysloveně žádat. Zeus, který byl zvyklý na netázající se lásku ze strany jeho vlastních výtvorů – lidí, si tak úplně neví rady s Perseovou váhavou úctou a vzrůstající revoltou.

„Zeus mnohem více než ostatní bohové miluje lidi,“ říká Letterrier. „Sám je stvořil, a tak je vnitřně rozpolcený, protože na ně nechce udeřit celou svoji silou. A tak si Zeus našel mazané způsoby, jakými lidi donutit k poslušnosti. Jenže časy se mění,“ dodává režisér.

Celé věci vůbec neprospívá, že na Dia tlačí jeho bratr Hádes, bůh podsvětí, který touží řídit si věci po svém. „Před dávnými věky převzali moc nad světem od svých rodičů - titánů tři bratři, Zeus, Hádes a Poseidon,“ vysvětluje Liam Neeson, který ve filmu ztělesnil Dia. „Zeus se ujal vlády nad nebesy a Poseidon vlády nad moři, jenže Zeus Háda podvedl a zařídil, aby na něj zbyla pouze vláda nad podsvětím. A Hádes nyní cítí šanci pomstít se tím, že Dia vmanipuluje do války s lidmi. A Zeus zpočátku dá na bratrovy prosby a uvěří, že lidé potřebují dostat pořádnou lekci,“ říká Liam Neeson.



„Při ztvárnění Dia jsme mohli jít dvěma různými cestami,“ konstatuje režisér Letterrier. „Mohli jsme mít Dia bělovlasého, vousatého, sedícího na trůnu s tógou. Ale takového Dia já nechtěl. Můj Zeus je bojovník, který vede války, je silný a drsný. A má jedinou velkou slabost, a to že miluje smrtelníky, a zejména smrtelné ženy,“ dodává režisér.

„Liamův vzhled se pro postavu Dia skvěle hodil,“ konstatuje producent Iwanyk. „Je velký, silný, má úžasný autoritativní hlas, a současně má příjemný obličej a citlivé oči. Zeus, kterého jsme stvořili, tak je na jedné straně mocným a přísným pánem všech bohů, a na straně druhé je citlivým a zmateným bohem, který si neví rady. Liam je velice impozantní postava, ale současně dokáže ve své tváři skvěle zobrazit i citlivost a měkkost,“ dodává.

Hádes zahrál na strunu bratrovy bolesti a ztráty jeho smrtelné lásky, a tak ho přesvědčil, aby lidem do jejich srdcí vložil strach, který je má vrátí zpět k Diovi a umožnit mu nad nimi obnovit svou moc. Ve skutečnost ale lidský strach učiní silnějším Háda, nikoli Dia. Postavu mazaného vládce podsvětí toužícího získat své místo na nebesích ztělesnil uznávaný herec Ralph Fiennes.

„Ralph není zrovna typ herce, který by byl po fyzické stránce impozantním mužem,“ konstatuje producent Iwanyk. „Jenže Hádes současně dokáže soustředit obrovské množství hněvu a síly. Právě tyto unikátní a hroživé rysy své postavy se Ralph snažil přenést na filmové plátno, a taky se mu to podařilo.“ Výsledku navíc výrazně prospělo i skutečné přátelství mezi Fiennesem a Neesonem. „Hádes a Zeus mají na filmovém plátně velmi složitý

vztah, protože jsou nejen nepřátelé, ale také bratři. A dynamice tohoto jejich vztahu velmi prospělo, že jejich filmoví představitelé jsou v reálném životě velcí přátelé,“ pochvaluje si producent.

„Bohové mají něco jako stav nouze,“ říká Fiennes, „a náhle se na Olympu v jeho nádherné javorové hale zahalené mraky objeví Hádes a hned spatří, o co všechno za tu dobu pobytu v podzemí mezi prokletými a mrtvými přicházel. A Hádes není zrovna odpouštějící bůh. Moc



dobře ví, že ho Zeus zradil, a má pocit, že právě teď přišla chvíle jeho odplaty. Tak se vypraví do města Argos, kde všem ukáže svůj hněv a svoji moc nad lidmi. Požaduje oběť, která je nakonec důvodem Perseovy cesty,“ popisuje peripetie svého hrdiny Fiennes.

Oběť, kterou Hádes žádá, je jedna z nejvyšších – požaduje život princezny z Argu jménem Andromeda, která má být o nadcházejícím úplňku sežrána strašlivou mořskou obludou jménem Kraken. Nešťastnou, milou a velkorysou princeznu odhodlanou obětovat svůj život za záchranu města ve filmu ztělesnila Alexa Davalos.

„Andromeda je každopádně tvrdohlavá a neposlušná,“ popisuje svoji postavu herečka. „Ale ruku v ruce s těmito jejími vlastnostmi jde i její zranitelnost. Snaží se bojovat, překonávat minulost své rodiny a sledovat svoji vlastní cestu. Dobře rozumí svým poddaným, což její rodiče nikdy neuměli. I přes Andromedinu odhodlanost obětovat svůj život Perseus není ochoten nechat ji zemřít bez boje, což se stane důvodem pro jeho hrdinskou výpravu.

Persea na jeho cestě doprovází Io, jejíž osud je spojen s osudem Persea a která je pro něj jakýmsi strážným andělem. Mýtickou průvodkyni, která není ani smrtelníkem, ani bohem, ve filmu ztvárnila herečka Gemma Arterton. Stejně jako celá řada dalších herců v tomto filmu, i ona je fanynkou původního filmu.

„Jako dítě jsem ten film viděla snad možná padesátkrát. A tak jakmile jsem se dověděla o nabídce hrát v jeho nové verzi, byla jsem v sedmém nebi,“ říká herečka. „Sice jsem předstírala, že mě to nijak nerozhodilo, ale ve skutečnosti jsem hned volala své mámě a sestře, abych se jim pochlubila,“ dodává. Její postava přitom paradoxně v původní verzi filmu není. „I to bylo z mého pohledu fajn, protože nejenže jsem hrála ve svém milovaném

příběhu, ale současně jsem poznala něco nového a od původní verze odlišného,“ konstatuje Gemma Arterton.

Leterrier popisuje kontrast mezi dvěma klíčovými ženskými postavami Perseova příběhu. „Ty dvě ženy z mého pohledu představují rozpolcenost, která je vlastní našemu hrdinovi. Rozpolcenost mezi světem lidí, ve kterém vyrůstal, a světem bohů, do kterého patří. Náš hrdina si přitom nakonec musí vybrat,“ vysvětluje režisér. Režisér si přitom je vědom toho, že při výběru hereček pro obě tyto postavy měl nanejvýš šťastnou ruku. „Alexa i Gemma jsou úžasné herečky. Stejně jako její postava princezny, Alexa stojí nohama na zemi a je mimořádně lidská. Naopak Gemma je éterická bytost s tak jemnou kůží, že vypadá skoro až průsvitná... jako kdybyste mohli projít skrze ní, aniž byste se dotkli jejího obličeje,“ popisuje protiklady mezi oběma herečkami i postavami režisér.

Ani jedna z hereček ale nebyla tak křehká, aby nedostála fyzickým požadavkům své role. „Obě herečky byly součástí celého dobrodružství, takže stejně jako u kluků jsme jim prostě řekli ‘Holky, jdeme na to!’, a holky šly,“ říká režisér.

Zatímco hlavním důvodem Perseovy výpravy je záchrana Andromedina života a Io v příběhu figuruje jako jeho duchovní průvodkyně, prvním mužem, který pozvedne meč a přidá se k Perseovi, je světem unavený voják Draco, který se stane jakýmsi Perseovým učitelem, když mu předá značnou část svého umění boje s mečem a strategie bitev.

„Draco je princezniným ochráncem a bývalým válečníkem, který pomalu ale jistě směřuje k odchodu z aktivní služby,“ říká Mads Mikkelsen, který Draca ve filmu ztělesnil. „Jako voják velmi dobře ví, že Krakena nelze porazit, a tak když jako poslední úkol dostane uloženo vydat se na cestu s Perseem, nemá z toho žádnou radost. Jenže díky jeho tréninku je pro tenhle úkol tím úplně nejlepším adeptem,“ vysvětluje herec. Jeho přístup byl ovšem od přístupu jeho hrdiny zcela odlišný. „Když mi řekli, že mám viset na laně a při tom bojovat s mečem, byl jsem z toho nadšený. Přesně o takových scénách jsem totiž jako malý kluk snil,“ říká Mikkelsen.

Jednou z postav, které Perseus, Draco a jejich soupeřníci během svého putování potkají, je Kalibos, napůl člověk, napůl netvor. Původně byl králem jménem Acrisius, kterého ve zrůdu proměnil úderem blesku samotný Zeus. Dvojroli ve filmu ztvárnil veterán Jason Flemyng. „Jasona znám spoustu let a vím, že je fantastický herec,“ konstatuje režisér Leterrier. „Věděl jsem, že velmi stojí o roli Kaliba. A protože v minulosti hrál mimo jiné doktora Jekylla a pana Hyde, věděl jsem, že je pro tu roli ideálním adeptem,“ dodává režisér.

„Byl jsem vyloženě nadšený, že můžu znovu točit s Louisem,“ říká herec. „A kromě toho každý den, kdy jsem přišel na scénu, na které čekali Liam Neeson a Ralph Fiennes, byl naprosto skvělým natáčecím dnem,“ dodává.

Mezi dalšími nadanými herci působícími ve filmu je dále třeba uvést Dannyho Hustona, který ztvárnil boha moří Poseidona, Peta Postlehwaita představujícího Perseova otce Spyra a Elizabeth McGovern jako Perseovu matku Marmaru. Luke Treadway ve filmu hraje Prokopia, Hádova hlasitého proroka neustále volajícího po smrti princezny Andromedy, Liam Cunningham, Nicholas Hoult a Hans Matheson ztvárnili tři Perseovy souputníky Solona, Eusebia a Ixa.

Tým herců byl také něčím jako organizací spojených hereckých národů, mezi kterými byli mimo jiné herci z Ameriky, Austrálie, Dánska, Irska, Izraele, Francie, Anglie, Polska, Skotska atd.

Režisér Leterrier – sám Francouz - se všech herců na začátku natáčení ptal, jestli jsou připraveni na to zažívat příštích šest měsíců „mokro, špínu, horko, hlad i bolest. Všichni odpověděli, že ano,“ vzpomíná režisér. „Pak toho samozřejmě každý den natáčení litovali,“ směje se Leterrier.

Bohové a netvoři

Kromě lidských postav a bohů řecké mytologie je „Souboj titánů“ plný různých netvotů a jiných nadpřirozených bytostí, počínaje okřídleným Pegasem přes smrtící Medúzu a obrovské štíry až po tu úplně nejstrašnější nestvůru, kterou je samotný Kraken. Vytvoření těchto nestvůr pochopitelně vyžadovalo použití celé řady skutečných i vizuálních triků.

Supervizor vizuálních efektů Nick Davis říká: „Máme ve filmu horu Olymp a boha podsvětí Háda, takže to máme nebe a peklo. Máme ve filmu bohy a netvory. Všechno tohle jsou prvky fantazijní. Současně jsme ale chtěli v divácích vyvolat dojem co nejvíce realistického příběhu. Naším cílem bylo vyvolat v lidech dojem, že kůň může létat a že harpie jsou skutečné, což v rámci reality filmu nebylo zas až tak nemožné.“

Pokud jde o boj se štíry, Davisům tým začal tím, že si položil otázku, které postavy budou se štíry bojovat. Teprve pak se tvůrci rozhodli, že štíři budou dlouzí 7 až 9 metrů, a to od pařátů po ocas.

V čele týmu pro zvláštní efekty byl Neil Courbould, který se jako mladík účastnil práce i na původním „Souboji titánů“ a jehož nápadem bylo přidání peří sově Bubo. Neil vytvořil model škorpióna v životní velikosti, aby herci měli během natáčení bojových scén představu, jak veliký je jejich soupeř. „Právě tenhle náš model představoval hranici mezi zvláštními a vizuálními efekty,“ vysvětluje Courbould. „Nick vytvořil fantastického trojrozměrného štíra, kterého jsme použili jako vzor při vytváření našeho modelu. Tým zvláštních efektů pak náš model ovládal na dálku pomocí speciálních joysticků,“ dodává Courbould.

„Měli jsme taky jezdící model, na jehož vršku byl krunýř štíra,“ říká Davis. „Na jeho záda v jedné scéně skočí Draco a vydá se na divokou jízdu,“ dodává.

„Tahle jízda byla jako rodeo,“ doplňuje Davisova slova Courbould. „Náš model se dokázal pohybovat rychlostí jeden metr za sekundu všemi směry, tj. nejen nahoru a dolů, ale dokázal i rotovat o 360 stupňů. Navíc se mohl posouvat nahoru a dolů až o 10 metrů. Bylo docela těžké se na něm udržet,“ říká Courbould.

Asi úplně největší výzvou byla rychlost modelu. „Štíři se ve skutečnosti pohybují velice rychle, a tak jsme chtěli tuhle rychlost mít reálnou,“ říká Courbould. „Ale nakonec jsme museli ustoupit a trochu zpomalit, protože dokonce i kaskadéři by se v reálné rychlosti neudrželi na hřbetě,“ dodává.



Dalším oříškem byl přesun modelu na místo natáčení. Film se totiž natáčel v národním parku Tenerife – Teide, ve kterém se nachází třetí nejvyšší sopka na světě,

což pochopitelně znamenalo dodržování velice přísných pravidel. Například žádná vozidla zásadně nesměla opustit cestu, i když se natáčelo kus od cesty. Těžký model štíra tak bylo třeba dopravit na co nejvyšší místo nákladním autem, pak ho rozebrat na několik menších kusů a ty ručně přenést po skalách na místo natáčení. Jeho složení nakonec zabralo čtyři dny s tím, že samotný model i počítačové a ovládací vybavení muselo na místě zůstat déle. Natáčecí tým se tak musel jenom modlit, že všechny ty věci v noci neodfoukne vítr.

Pro vytvoření Medúzy, Krakena, harpyjí a Pegase použil Davisův tým kombinaci počítačové grafiky a skutečných záběrů. Na rozdíl od předchozí Medúzy má tato nejen hlavu s hadími vlasy, ale i tělo, které je napůl člověk, napůl had a které umožňuje Medúze

nepozorovaně lovit její nevíтанé návštěvníky. V příšeru, jejíž pohled zabíjí, digitální efekty proměnily ruskou supermodelku Natalii Vodianovu.

Bájná postava, jejíž úspěšné vyobrazení bylo snad úplně nejdůležitějším pro úspěch filmu, byl majestátní létající kůň Pegas. „Pegas je okřídlený kůň, který dělá společnost bohům a jehož žádný smrtelník ještě nikdy neosedlal,“ nabízí svoji verzi významu této postavy režisér Leterrier. „Pegas také s Perseem nejprve bojuje, vytvářeje jednou z dalších překážek na cestě Persea za záchranou princezny,“ dodává.

„Problém s létajícími koňmi je ten, že koně nelétají,“ říká Davis. „Takže chcete-li ve filmu mít létajícího koně, musíte překonávat základní aerodynamické zákony, aby ten kůň vypadal aspoň trochu přirozeně,“ vysvětluje Davis.

Dva fríští hřebci – mohutné, černé plemeno z Nizozemí - byli využiti ke ztvárnění Pegase. Hlavního Pegase představoval Bonce, zatímco na Gallovi jezdili kaskadéři.

Tým vizuálních efektů vyvinul komplexní systém označování koní umožňující jejich dokonalé natáčení za pomoci speciálních kamer. Aby byl celkový dojem dokonalý, byla křídla koňům dodána až později prostřednictvím digitální technologie.

Kromě výše uvedených dvou koní herci pracovali s mnoha dalšími zvířaty, mimo jiné čtyřmi velbloudy, dvoumetrovým a více než dvacetikilovým barmským hroznýšem, dvěma mladými voly a celou řadou psů. Asi nejmajestátnějším zvířetem ale byl, stejně jako i jeho majitel Zeus, americký orel, který byl během natáčení neustále hlavním středem pozornosti a se kterým se skoro všichni členové štábu na závěr natáčení fotili. Navíc nejenže si všichni natáčení se živými zvířaty vyloženě užívali, ale film současně získal nejvyšší možné ocenění Americké organizace na ochranu práv dětí a zvířat za péči a zacházení se zvířaty.

Vytvoření Krakena – nejobávanějšího netvora v celém Argu – zabralo zhruba pět měsíců. „Aaron Sims, designér našich postav, pracoval s Lousem a se mnou tak dlouho, dokud jsme všichni nebyli spokojeni s výsledkem,“ vybavuje si Davis. „Po nás se do práce dali lidé z MPC (Moving Picture Company), aby doladili detaily. Dost nám dala zabrat i voda. Kraken totiž vylézá z vody, a tak jsme potřebovali masy vody, které by z něj stékaly. Částí těla ale Kraken vždy zůstává ve vodě, což zase žádalo jinou techniku. Byla to docela výzva,“ říká Davis.

Kraken je záhadou a současně legendou,“ říká režisér Leterrier, „a tak jsme ho nechtěli rovnou celého odhalit. Nick, Aron a lidé z MPC odvedli při tvorbě tohoto postupně se odhalujícího netvora úžasnou práci. Jejich Kraken je místy až průzračný, protože nežil na slunci tisíce let,“ dodává.

Kromě netvorů museli tvůrci speciálních efektů často zapracovat i na přírodních scénériích, a to například s pomocí strojů na vytváření větru, vody, ohně a kouře. „Neil nám na place pomáhal nejvíc, jak to jen šlo, ať už šlo o předměty vybuchující, padající, o zásahy plameny nebo prachem. Všichni jsme společně pracovali na tom, abychom logistiku zvládli,“ říká Davis.

Vzhledem k tomu, že natáčení probíhalo v Tenerife, ve Walesu a v Etiopii, měl tým vizuálních efektů poměrně slušný základ, na kterém stavět. „Náš film stojí právě na těchto místech, a tak jsme chtěli, aby město Argos opravdu vypadalo, jako že patří k oněm útesům a horám, na kterých jsme exteriéry natáčeli. Náš film stojí a padá s těmi místy, a bylo to nádherné místo pro zahájení natáčení,“ říká Davis.



Hledá se: Řecko, 200 před n. l.

„Vozili jsme po celém světě štáb tvořený více než 800 lidmi proto, abychom dokázali natočit svět takový, jaký tehdy opravdu byl,“ říká Leterrier odkazuje na daleké přesuny a nespočet lokací použitých při natáčení „Souboje titánů.“

„Louis měl od samého počátku naprosto jasnou vizi,“ poznamenává producent Kevin De La Noy. „Nechtěl se v maximální možné míře spoléhat na digitální technologie, přestože jsme samozřejmě netvory museli vytvořit digitálně. Svět, ve kterém se odehrává příběh našich postav, jsme však chtěli mít co nejreálnější,“ vysvětluje producent.

A tak se „Souboj titánů“ natáčel po celém světě, včetně míst, na kterých se běžně

prakticky vůbec nenatáčí. Jedním z takových míst je kupříkladu turisty oblíbený ostrov Tenerife na Kanárských ostrovech, kde se větší film nenatáčel již po čtyři desetiletí.

„Tenerife bylo úplně jiné než ostatní místa, která jsem ve filmech už viděl,“ konstatuje režisér Leterrier. „Černá a bílá láva, zelené stromy, zvláštní mraky, to vše pro mě bylo naprosto nové. Připadal jsem si, jako kdybych se díval na svět svrchu, z místa dosud nedotčeného lidskýma rukama,“ dodává.

„Příběh se odehrává ve starověku, a tak jsme pochopitelně potřebovali krajinu nedotčenou jakoukoli lidskou činností,“ vysvětluje producent De La Noy, který při svém dřívějším působení v pozici manažera lokací získal přezdívku „Nová místa.“ „Právě to mám odjakživa nejradši, vydávat se na místa, kde přede mnou ještě nikdo nebyl,“ říká.

Tenerife nabídlo štábu celou řadu lokací a unikátních příležitostí. „Například v sekvenci, ve které se zřítí Diova socha v Argu, jsme byli ve výšce více než 2000 metrů nad mořem a měli jsme k dispozici vrtulníky létající nad sopkou. To bylo poprvé, kdy se vrtulník na tomhle místě objevil. Celé okolí byly jen samé ztuhlé proudy lávy,“ vzpomíná producent De La Noy.

Produkce využila také okolní oceán, a to zejména ve chvíli, kdy se bohové rozhodnou dát Argu najevo svůj hněv. Právě v ten okamžik zahyne celá Perseova rodina, jejíž všichni členové právě chytali ryby na loďce na moři. Loď pro tyto účely byla vyrobena v Anglii a na Tenerife byla dovezena až na natáčení. Jenže jakmile byla položena na vodu, hned se potopila. A tak ji museli vytáhnout a opravit, aby byla vůbec schopná plavby a následného opětovného potopení – tentokrát však záměrného.

Štáb na Kanárských ostrovech natáčel i na ostrovech Gran Canaria a Lanzarote, protože tyhle dva ostrovy nabízely úplně jiné perspektivy. „Kanárské ostrovy jako celek hrají v našem filmu velmi významnou roli, protože nám se podařilo z těch několika malých ostrovů stvořit celý kontinent, který rozhodně stojí za pohled,“ říká producent De La Noy. Jedním z nejdynamičtějších prvků na ostrovech bylo moře mraků. „My jsme se často nacházeli nad mraky. Takže klaustrofobií v našem filmu určitě trpět nebudete,“ podotýká producent.

„Musím říct, že nic mě tolik nepotěšilo jako můj první výlet na útesy Los Gigantes, kde jsem našel nádherné skály zvedající se přímo kolmo z moře snad 300 či 400 metrů vzhůru. To bylo přesně to, co jsme potřebovali, a tady jsme to měli přímo na talíři a já se toho mohl dotknout. Bylo to prostě fantastické,“ vybavuje si své pocity producent.

Z Kanárských ostrovů se natáčení přesunulo do Walesu, kde byla natáčena celá řada

poměrně klíčových sekvencí, včetně scén u vstupu do podsvětí, souboje Persea s Kalibem, nebo exteriéry návštěvy členů Perseovy výpravy u stygských čarodějnic. O poslední scéně říká tvůrce scén Martin Laing: „Podle naší mytologie je vznik naší země výsledkem souboje Titánů, při kterém jeden z Titánů zemřel, jeho ruka prorazila Zemi směrem ven a vytvořila tak místa, kde žijí v prstech titánových naše čarodějnice. Ty tráví svůj čas hlídáním dlaně ruky. Proto jsme vytvořili takovou scénu,“ vysvětluje Laing.

„Má představa vycházela z waleských exteriérů a byla velice temná, se spoustou mlhavých dýmů,“ pokračuje Laing, který svoji představu předvedl režiséru Leterrierovi. „Právě z téhle naší konverzace vzešla myšlenka ruky vyrostlé z kouře. Naše spolupráce fungovala prostě skvěle,“ dodává Laing.

„Martin přišel s vizí nadživotní velikosti, do níž já se hned zamiloval,“ říká režisér. „Ve Walesu jsme našli nádherný lom na břidlici, jehož svahy byly celé pokryty struskou. Nechali jsme se tím materiálem inspirovat a použili jsme ho při natáčení,“ vysvětluje Laing.

Přestože při natáčení byla využita celá řada exteriérů, ne všechny scény mohly být točeny venku, a tak některé musely být postaveny ve studiích Shepperton Studios. Takto byly vytvořeny třeba příbytek stygských čarodějnic, nadpozemské sídlo bohů – hora Olymp a části Argu a jeho chrám.

Ve studiích Pinewood Studios v buckinghamském hrabství pak byla využita nádrž pro natáčení podvodních scén a detailů mrtvých duší plavících se s převozníkem Charónem přes řeku mrtvých Styx. Bývalá testovací zóna britské vlády a současná filmová studia a místo pro testování automobilů Longcross pak posloužila pro vytvoření města Argos.

„I když jsme pro Argos mohli využít místa, kde ještě nějaké zdi existují, problém byl s tím, že jsem chtěl zobrazit opravdu masivní destrukci,“ říká režisér Leterrier. „A nejlepší cestou k destrukci je vybudování něčeho úplně nového. A tak jsme postavili celé nové město na ploše zhruba 3 600 m². Představa, že tohle celé město můžeme při našem natáčení zničit, byla úžasná. Připadal jsem si jako malé dítě, které si hraje s legem... akorát že v mnohem větším měřítku,“ dodává režisér.

Longcross dále posloužil jako místo pro natáčení Charónovy loďky, scény obětování Krakenovi, ložnice Danaé, zbrojnice, katakomb, ve kterých se setkali Hádes a Kalibos, a doupěte Medúzy.

„Zcela upřímně musím říci, že náš film vychází z řecké mytologie, a ne z řecké historie, takže jsme měli trochu volnější ruce, pochopitelně v rámci architektury oné doby,“ říká Laing. „Doupě Medúzy bylo vytvořeno podle chrámu bohyně Athény. Athéna byla

nádherná bohyně, do jejíhož chrámu Medúza přišla se žádostí o pomoc. Jenže bohyně Athéna se na Medúzu rozhněvala, svůj chrám zničila a nechala ho propadnout do ztracené neplodné



krajiny nikoho. A tak jsem udělal to samé: udělal jsem si narychlo papírový model Athénina chrámu a zmačkal jsem ho a přitom jsem hledal místa, do kterých by bylo možné umístit kamery. Když jsme pak

Medúzino doupě doopravdy postavili, měli jsme k dispozici skvělý prostor, ve kterém jsme mohli natáčet. Ta scéna byla opravdu jak dělaná pro hon kočky s myší, se spoustou míst na schovávání, skoro jako v džungli. Doupě Medúzy bylo navíc umístěno do obrovské jeskyně, což zjednodušilo dojem temnoty a vytvoření zajímavých míst, skrze která mohla pronikat kamera,“ vysvětluje Laing.

„Začít natáčení zrovna doupětem Medúzy bylo opravdu zajímavé,“ říká kameraman Peter Menzies Jr. „Chtěli jsme, aby to místo vyvolávalo dojem co nejbližší peklu – kouř, oheň, výbuchy. Chrám měl tři podlaží a ve spodní části volně přecházel v lávové jezero. Věděli jsme, že každý záběr musí mít důkladnou hloubku a vrstvení, a to nejen v Medúzine doupěti, ale i jinde. Louis i já jsme proto trvali na pohyblivé kameře, abychom v divákovi vyvolali dojem, že je opravdu na cestách v Perseem. Proto jsme skoro denně užívali kamerové jeřáby, jakož i steadicam a cablecam. Chtěli jsme prostě mít kameru neustále v pohybu, protože v neustálém pohybu byl pořád i náš příběh,“ vysvětluje záměry tvůrců kameraman.

„Po prvním týdnu natáčení v Medúzine doupěti jsme všichni seděli úplně vyčerpaní, zpocení, ohluchlí ze všech těch výbuchů a popálení z ohňů,“ vybavuje si režisér Leterrier. „Ale bavilo nás to. Podívali jsme se na sebe, úplně bez dechu, usmáli jsme se... a pak jsme se všichni začali smát. A v tu chvíli jsme si řekli, že naše natáčení bude jedna velká jízda,“ dodává režisér.

„Souboj titánů“ je film nabitý velkolepými epickými akčními scénami. Aby byla dobře zajištěna logistika tolika různých bitev, obrátil se režisér Leterrier na Paula Jenningse jakožto na odborníka na kaskadéry a akční scény. „Paul je skvělý člověk,“ říká režisér. „Dokázal dát dohromady tým obdivuhodných kaskadérů a předložil fantastickou bojovou choreografii. Můžete mu klidně říci, že chcete souboj na meče, jaký svět ještě neviděl a on přesně takovou scénu navrhne,“ dodává Leterrier.

Leterrier se také rychle naučil, jak pozitivně využít přátelskou rivalitu mezi členy jeho štábu a současně je naučit alespoň základy potřebné pro natáčení bojových scén. „Podporoval jsem zdravou rivalitu. Když se herci učili bojovat s meči, proběhla mezi nimi nevyhlášená soutěž o to, kdo bude nejlepší. Sam byl skvělý vůdce, stejně jako i Mads, ta jejich rivalita se tak postupně přeměnila v něco jako sourozenecké soupeření,“ říká režisér.

„Podle mého názoru diváci chtějí vidět své hrdiny, jak jdou do všeho naplno,“ říká Worthington. „Byl jsem nadšený ze soubojů s meči... a navlékání zbroje bylo taky úžasné,“ dodává.

Muži ovšem nebyli jediní, kdo do všeho šli tak říkajíc po hlavě. Jak podotýká režisér Leterrier, ženy byly do akčních scén nadšené úplně stejně. „Alexa je jako ryba. Může zůstat pod vodou klidně tři minuty a pořád v klidu dál hrát. To se jí pro náš film opravdu hodilo,“ vysvětluje režisér.

Výčet zbraní použitých v „Souboji titánů“ je působivý. Bylo vytvořeno celkem 1600 různých zbraní, a to úplně od nuly. Meče byly odlity z různých materiálů, a to v závislosti na tom, jakým způsobem pak byly ve filmu použity. Bronzové meče byly užívány, bylo-li třeba, aby vypadaly co nejlépe, hliníkové meče byly užívány k lehkým soubojům, gumové aby se předešlo zraněním a někdy byly užívány i meče pěnové, které se hladce lámaly.

Nick Komornicki, který měl ve filmu na starosti výzbroj, si nejvíc legrace užil s Ozalem a Kucukem, dvěma tureckými bratry, kteří se připojí k Perseovoi. Ozal, ztělesněný Ashrafem Barhomem, si s sebou nesl čtyři kordy, foukačku se šipkami, prak, meč, štít a kámen. Herec chtěl ještě víc, ale pak zjistil, že i tahle sbírka váží víc, než kolik dokáže unést.

Během rozhovorů o kostýmech pro „Souboj titánů“ sdělil režisér Leterrier autorce kostýmů Lindě Hemming svoji obavu, že Perseus a jeho výprava z Argu budou oblečeni způsobem, který bude odrážet jejich sílu a moc, a že tudíž nebudou dostatečně vidět jejich končetiny, zejména nohy. „Už jsem dělala celou řadu zbrojí, a mimo jiné i důkladné brnění chránící nohy a ruce,“ říká autorka kostýmů. „Všechnu tu zbroj jsem přitom udělala tak, aby vypadala, jako že byla intenzívně využívána ve válkách předcházejících náš příběh. Klíčové proto bylo vytváření kostýmů a jejich barvení. A když se pak vyráběly samotné zbroje, zajistili jsme, aby na nich byla vidět spousta zásahů a stop po mečích,“ vysvětluje Linda Hemming.



Při úvahách o vzhledu bohů a bohyň na hoře Olymp si byl Leterrier jistý, že nechce bohy a bohyně v tógách. Autorka kostýmů si vybavuje, že režisér chtěl „bohy a bohyně ve zbroji, protože jsou přeci ve válce a bojují s lidmi dole na zemi. Proto chtěl, aby vypadali lépe než lidé,“ vzpomíná autorka kostýmů. A tak navrhla každému z bohů a bohyň zvláštní zbroj inspirovanou bytostí či rostlinou, se kterou je daný bůh v mytologii spojován. Třeba Diova zbroj měla připomínat orla, podle kterého pak sochařka Emma Hanson vytvořila zbroj v životní velikosti, která byla odlita z kovu. Veškerá zbroj musela vypadat jako odlitá z různých cenných kovů tak, aby měla schopnost téměř až vyzařovat světlo.

Zejména Zeus představovaný Liamem Neesonem vypadal mimořádně královsky, protože vydával jasnou zář, ze které ve spojení s téměř 5 metry dlouhým pláštěm při jeho prvním příchodu na scénu všichni přítomní skoro oněměli. Diův oděv ale vůbec nebyl pohodlný, protože společně se zbrojí vážil tolik, že pro něj musely být vyrobeny zvláštní tabule na opírání a židle, na které šlo alespoň část váhy přenést.

Při určování vzhledu a barev kostýmů autorka kostýmů pečlivě studovala řeckou historii zejména v oblasti oblékání a důkladně si prostudovala veškeré lokace. „Na příklad pro hrubě tkané kapuce vojáků jsem použila dramatickou, špinavou mořenovou červeně ve spojení s krásnou oranžovou,“ říká autorka kostýmů. „Naopak pro džina pocházejícího

z pouště a připojivšího se k Perseovi po cestě jsem použila silnou indigo modř a typicky africké ručně malované šaty,“ dodává.

Pokud jde o interiéry města a paláce v Argu, říká autorka kostýmů, že „tehdejší lidé žili velmi dekadentní život, a tak jsem se rozhodla, že interiéry budou vypadat jako na party Versaceho. Použila jsem výhradně přírodní hedvábí a bavlnu, ručně řasené a barvené do pastelových barev typu broskvová, meruňková, žlutá či růžová a k tomu jsem kombinovala zlaté šperky,“ vysvětluje autorka kostýmů.



Režisér Leterrier si asi nejvíce z kostýmů oblíbil kostým vytvořený pro Háda. „Hádes nosil zbroj pořád od té doby, co byl poslán do podsvětí, takže hned od bitvy s titány,“ poznamenává režisér. „Jenže jeho zbroj mezitím zrezivěla a byla pokryta sírou, takže sice už je na několik kusů, ale stejně jí nosí. A jeho kapuce je nasáklá nářkem tisíců duší. Je udělaná z kouře, prachu, bolesti a krve,“ říká Leterrier.

Další specialitu byly úpravy obuvi herců. Členové Perseovy výpravy i mnozí další herci nosili převážně sandály. Při natáčení akčních scén, kdy bylo mnohem větší riziko zranění, ale nosili speciálně upravené uzavřené sandály, jejichž vršek byl pomalován tak, že vypadal jako prsty.

Vzhled mnoha postav pak dotvářely masky, které měl na starosti celý tým maskérů v čele s Conorem O'Sullivanem. Pro celou řadu herců bylo třeba vytvořit speciální vzhled a to včetně Jasona Flemynga, který musel strávit každý den zhruba tři hodiny v maskárně, aby z něj byl pořádný Calibos. Flemyng si to užíval, a to zejména tehdy, když ho už namaskovaného převáželi na scénu. V takových chvílích Flemyng obvykle žádal řidiče o zastavení, aby mohl vystoupit z auta, ptát se třeba na cestu a sledovat reakce lidí na jeho děsivý make-up.

Stygské čarodějnice měly celkem tři sady různých částí čela, pět sad hlav, a během natáčení byly skoro slepé. Na vytvoření jejich vše vidoucího oka bylo vyrobeno celkem 25 prototypů. Pro účely natáčení pak byly vyrobeny celkem tři kusy, z nich jedno bylo hlavní, jedno bylo tvrdší, aby s ním šlo házet a jedno bylo zelené pro účely počítačové grafiky.

Sheikh Suleiman, který měl na starosti dřevěného Djinna, zase vyžadoval 40 sad obličejů s vyměnitelnými součástmi, 40 krků a 15 párů animatronických rukou.

Jenny Shircore měla na starosti vlasy a make-up herců. Většinu herců, pokud neměli obličej skrytý pod maskami, bylo zapotřebí pravidelně stříkat, aby si zachovávali jejich zlatavý řecký vzhled. Většina mužů i žen v „Souboji titánů“ měla i dlouhé vlasy, takže bylo zapotřebí užívat paruky nebo tupé. To ale nebyl případ Persea Sama Worthingtona, který měl vyloženě vojenský sestřih. „Sice je pravda, že starověcí Řekové neměli elektrické strojky na holení, ale Krakeny ani létající koně přece také neměli a nevádí to,“ směje se herec.

„Náš souboj titánů je adaptací řecké mytologie do roku 2010,“ říká režisér Louis Leterrier. „Přicházíme s velkolepým dobrodružným filmem o rodině, loajalitě a osudu. A náš film je velkolepý, protože velkolepá je i řecká mytologie a tak není žádný důvod držet se zpátky. Naši netvoři jsou ti největší, jaké jste kdy viděli, a to nemluvím o dvou nebo o třech, ale o celkem dvanácti různých netvorech. Je to nový svět, který ještě nikdo neviděl a který věřím, že zaujme diváky po celém světě,“ uzavírá režisér.

