

NEVĚDOMÍ

„Je možné, aby se vám stýskalo po místě, kde jste nikdy nebyli?
Je možné truchlit nad dobou, kterou jste nezažili?“

velitel Jack Harper

TOM CRUISE je hvězdou filmu *Nevědomí*, originální a průlomové filmové události z dílny vizionářského režiséra *TRON: Legacy 3D* a producentů *Zrození Planety opic*. Na působivě pojaté Zemi nedaleké budoucnosti, která se změnila k nepoznání, přivede konfrontace s minulostí jednoho muže na cestu vykoupení a poznání, doprovázenou bojem za záchranu lidstva.

2077: Jack Harper (Tom Cruise) působí na evakuované Zemi jako údržbář. Podílí se na masivní operaci, jejímž cílem je získat na Zemi životně důležité zdroje, které tu ještě zbyly po desetiletích válek proti mimozemšťanům, stále plenícím zbytky planety. Jackova mise je téměř u konce. Za dva týdny se má připojit ke zbývajícím přeživším na měsíční kolonii daleko od válkou zmítaného světa, který dlouho nazýval domovem.

Ted' Jack žije v závratných oblacích a stráží zemi z tisícimetrových výšek, ale brzy tvrdě dopadne na zem, až zachrání krásnou cizinku z havarovaného letounu. K Jackovi ji táhne něco, co vzdoruje logice, a její příchod spouští řetězec událostí, jež ho donutí zpochybnit vše, čím si byl dosud tak jistý. Poté, co objeví šokující pravdu o tom, co ho spojuje se Zemí minulosti, se jeho realita hroutí a Jack bude muset prokázat hrdinství, o jehož existenci v sobě dosud netušil. Osud lidstva nyní spočívá v rukou muže, který věřil, že náš svět bude brzy navždy ztracen.

Další hvězdou velkolepého akčního dobrodružství je vedle Cruise držitel Oscara MORGAN FREEMAN (*Temný rytíř povstal*, *Wanted*) v roli Beeche, vůdce skupiny přeživších, kteří jsou vůči Jackovým záměrům velmi podezíraví; OLGA KURYLENKO (*Quantum of Solace*, *Sedm psychopatů*) jako Julia Rusakova, cestovatelka, která jde napříč časem a prostorem, aby našla pravou lásku; ANDREA RISEBOROUGH (*W.E.*, *Happy-Go-Lucky*) jako Victoria „Vika“ Olsen, Jackova „předpisová“ navigátorka, která je připravena opustit Zemi navždy; NIKOLAJ COSTER-WALDAU (*Mama*, televizní seriál *Hra o trůny*) jako Sykes, pravá ruka vůdce revoluce a ten, který nejvíc trvá na Jackově odstranění; a držitelka Oscara MELISSA LEO (*Fighter*, *Zamrzlá řeka*) jako Sally, velící důstojník dohlížející na evakuaci, která však má své vlastní tajné záměry.

Režisér a producent JOSEPH KOSINSKI dal dohromady elitní tým osvědčených „zákulisních“ spolupracovníků, kteří příběh jeho původního grafického románu proměnili ve velkolepý filmový zážitek. V jejich čele stojí držitel Oscara, kameraman CLAUDIO MIRANDA (*Pí a jeho život, TRON: Legacy 3D*), vedoucí výpravy DARREN GILFORD (*TRON: Legacy 3D, Absurdistán*), držitel Oscara, vedoucí vizuálních efektů (VFX) ERIC BARBA (*Podivuhodný případ Benjamina Buttona, TRON: Legacy 3D*), producent a koproducent vizuálních efektů STEVE GAUB (*TRON: Legacy 3D, Terminator Salvation*), koproducent BRUCE FRANKLIN (*TRON: Legacy 3D, Terminator Salvation*) a orchestrátor JOSEPH TRAPANESE (*TRON: Legacy 3D*).

Mezi nováčky v týmu patří střihač RICHARD FRANCIS-BRUCE (*Harry Potter a Kámen mudrců, Vykoupení z věznice Shawshank*), kostýmní návrhářka MARLENE STEWART (*Tropická bouře, Noční rande*) a autor hudby M83.

Vedle Kosinského produkovali *Nevědomí* PETER CHERNIN (*Zrození Planety opic, připravovaný The Heat*), DYLAN CLARK (*Zrození Planety opic, The Heat*), BARRY LEVINE (*Detroit Rock City, připravovaný Hercules*) a DUNCAN HENDERSON (*Master & Commander: Odvrácená strana světa, Harry Potter a Kámen mudrců*). Tým pracoval se scénářem KARLA GAJDUSEKA (*Teror, připravovaný The Last Days of American Crime*) a MICHAELA DEBRUYNA.

Výkonnými producenty akčního dobrodružného filmu jsou DAVE MORRISON (*Revanš*), JESSE BERGER (*Hercules*) a JUSTIN SPRINGER (*TRON: Legacy 3D*).

Nevědomí bylo natočeno ve fascinujícím formátu digital 4K na lokacích ve Spojených státech a na Islandu, včetně interiérů v Baton Rouge a New Orleans ve státě Louisiana a exteriérů v New Yorku, kalifornském Mammothu a na různých místech na Islandu.

O PŘÍPRAVĚ A NATÁČENÍ

Nevědomí startuje:

Příprava začíná

V roce 2005, pět let před režijním debutem Josepha Kosinského, jímž byl *TRON: Legacy 3D*, napsal Kosinski 12stránkovou povídku s názvem „Nevědomí“. V tomto sci-fi příběhu zasazeném do roku 2077, asi šedesát let poté, co mimozemská invaze ozáří Zemi, sledujeme osud Jacka, údržbáře na téměř zničené planetě, který si není jistý svým místem ve vesmíru.

Ačkoli odvážný pilot slouží jako poslední opravář dronů na naší planetě, Jack zpochybňuje autority a podivně ho přitahuje zachování světa tak, jak ho kdysi znal. Když před jeho zraky nouzově přistane oslnivá kráska a převrátí naruby vše, čemu dosud věřil, jeho realita se roztříští na kusy a stojí před ním alternativní pravda, kterou musí přijmout nebo odmítnout. Ve finále se stává vůdcem zbývajících obyvatel Země, mužem, jehož žene vpřed jeho poslání a nový osud.

Kosinski snil o tom, že přepíše „Nevědomí“ do podoby scénáře, ale načasování nebylo právě šťastné. Odklad se však ukázal být příhodný, když se o několik let později Kosinski setkává s Barrym Levinem a Jessem Bergerem, spoluzakladateli Radical Studios. Spolu povídku rozšíří na ilustrovaný grafický román v oboru známý jako „ashcan“, který napíše ARVID NELSON, ilustruje ANDRÉE WALLIN a uměleckého vedení se chopí právě Kosinski, Levine a umělecký ředitel Radical Studios JEREMY BERGER. Román jim má umožnit ukázat investorům směr, kterým se chtějí se svým dílem ubírat.

Kosinski poodhaluje zápletku svého grafického románu: „Je to akční dobrodružství zasazené do roku 2077 po ničivé válce, která Zemi zanechává bez obyvatel a v troskách. Ústřední postavou příběhu je Jack, údržbář dronů, který je součástí větší mise. Pozoruhodné tajemství, jemu neznámé, se stane klíčem k záchraně zbytku lidstva.“ Režisér se především zaměřil na brutální upřímnost příběhu. Dodává: „Je rozdíl mezi těmi, kdo pravdu ignorují a nosí klapky na očích, a těmi, kdo se rozhodnou postavit pravdě čelem, navzdory tomu, jak těžké to bude.“

Kosinski přiznává, že tuto science-fiction ságu chtěl natočit už dlouho. Když dospíval, okouzly ho filmy jako *The Omega Man*, *Blade Runner* a *2001: Vesmírná odysea*, knihy jako „Hyperion“ a televizní seriály typu *The Twilight Zone*. Nepopírá, že měl vždy rád kontrast drsného prostředí a stylových výtvarných imaginárních technologií budoucnosti. Říká: „Vždy

se mi líbilo sci-fi umění 70. let od Chrise Fosse, Petera Elsona a Chrise Moorea a věděl jsem, že s tak pokročilou technologií vizuálních efektů, jako máme dnes, bych mohl bez viditelných přechodů zkombinovat počítačovou animaci se skutečnou krajinou a vytvořit něco jedinečného.“

Levinea a Bergera vize mladého režiséra inspirovala a Levine si vzpomíná na svou první reakci na jeho námět: „Když jsem si Joeův příběh přečetl, připadal mi atraktivní, originální a motivující z hlediska lidské přirozenosti a povahy. *Nevědomí* je skvělá akční podívaná, ale klíčová je ta jedna hlavní postava, které fandíte, což je hlavní předpoklad pro dobrý film.“

Ilustrovaný román se přirozenou cestou stal samotnou prezentací, která měla film prodat. Na mezinárodním srazu především komiksových příznivců Comic-Con v roce 2010 v San Diegu se Kosinski, který tu představil první stopáž z filmu *TRON: Legacy 3D*, dočkal ze strany fanoušků ohromující podpory. Radical Studios na srazu distribuovaly na 30 tisíc výtisků grafického románu. Levine vzpomíná: „Na Comic-Conu stála fronta asi tisíce lidí, kteří čekali na to, až jim Joe podepíše jejich výtisk ashcanu *Nevědomí*. Jako doprovod příběhu jsme vytvořili výrazné logo a ilustrace, které měly okamžitý ohlas. Byla to odvaha, udělat ten krok a adaptovat příběh do podoby scénáře. Jde o intelektuální přístup k jasně definovanému příběhu s perfektními akčními momenty. Nikdo dosud nic takového neviděl.“

Krátce poté, co tým se svým materiálem sondoval terén na Comic-Conu, se na scéně objevilo studio Universal Pictures s návrhem dál projekt rozpracovat spolu s Kosinským, Radical Studios a Chernin Entertainment; začala práce na scénáři *Nevědomí*. Peter Chernin, veterán mezi producenty, který v roce 2011 úspěšně oživil filmovou sérii blockbusterm *Zrození Planety opic*, využil zkušeností získaných právě na tomto filmu – který se stal nejlepším současným modelem pro kombinaci nefalšovaných emocí s napínavou a inteligentní spekulativní fikcí. Chernin vysvětluje půvab *Nevědomí*: „Lidé se s příběhem *Nevědomí* ztotožňují, protože – ačkoli je to akční film – je to v zásadě film o osudu chlapíka, který se snaží objevit svou lidskost. V tom je jeho podstata, a proto film divákům přináší takové uspokojení.“

Ke Kosinskému a Levineovi se připojili další producenti: Dylan Clark, který spolu s Cherninem produkoval *Zrození Planety opic*, a Duncan Henderson, který se proslavil velkolepými dramatickými scénami v tak různorodých filmech, jako jsou *Master & Commander: Odvrácená strana světa* nebo *Harry Potter a Kámen mudrců*. S technickým scénářem od Karla Gajduseka a Michaela deBruyna už producenti konečně měli vše, co potřebovali k tomu, aby se mohli pustit do gigantického úkolu – výroby filmu *Nevědomí*.

Clark se zamýšlí nad filmem a jeho výtvarnou stránkou: „*Nevědomí* se odehrávalo ve vizuálně úžasném světě, který Joe vytvořil. Místem děje byla Země, která však nepůsobila špinavě, chmurně ani temně. Vypadala živě, byla plná barev a působila jedinečně. A to nás dostalo: konceptuální design toho světa byl pro nás něčím nevídaným.“

Vzhledem k tomu, že se příběh odehrává koncem tohoto století, si Kosinski uvědomoval, že potřebuje prvotřídní tým designérů, kteří by navrhli svět jednoznačně futuristický, avšak uvěřitelný pro dnešního diváka žijícího o zhruba šedesát let dříve. Pro ilustraci své verze postapokalyptického světa se obrátil na klíčové spolupracovníky, s nimiž měl zkušenost z natáčení *TRON: Legacy 3D*.

Henderson věděl, že režisér tuto kolosální výzvu zvládne; přemítá: „Joe je skvělý vypravěč. Jedna z věcí, která mě na práci na tom filmu lákala, byl jeho originální příběh. Navodí v divácích pocit, že něco vědí, ale pak si pozvolna začnou uvědomovat, že to celé až tak nedává smysl. Ve filmu se odhalují nová a nová tajemství, jako když loupete cibuli. Příběh se odkrývá postupně: dostáváte nová fakta a vyjevuje se vám nová realita. Je to jedno fantastické odhalení za druhým.“

Znovuosídlení Země:
Obsazení akčního thrilleru

Zatímco celá řada akčních a dobrodružných filmů bývá až přelidněna množstvím postav, jedním z mnoha prvků, které *Nevědomí* odlišují, je relativně malý počet herců. Jelikož je Jack posledním opravářem dronů na opuštěné Zemi, nemá prakticky žádnou příležitost narazit na někoho dalšího. Vzhledem k tomu, že scénáristé vytvořili tak pevně sevřený příběh spoléhající na několik málo postav, byli si producenti vědomi důležitosti obsazení těch správných herců, kteří vdechnou *Nevědomí* život.

Když Kosinski uvažoval o tom, kdo by dokonale vystihl postavu Jacka, Tom Cruise byl jednoznačně na přední příčce jeho seznamu. Přesto režiséra překvapilo, když mu zavolal Cruiseův agent s tím, že herec viděl ashcan od Radical Studios a chtěl by se sejít a popovídat si o tom. Kosinski a Cruise se sešli v letištním hangáru v Burbanku, kde mu Kosinski ukázal povídku a storyboard k projektu. Asi o tři hodiny později Cruise Kosinskému řekl, že by s ním rád film natočil. Tak začal roční proces vývoje scénáře pro film s Tomem Cruisem v hlavní roli.

Kosinski o spolupráci řekl: „Tom má fantastický čich na to, co dobrý film potřebuje. Spolupracovat s ním byla úžasná zkušenost, nejen na place při natáčení, ale už od samotného začátku, při přípravě scénáře a vývoji jeho postavy.“

Cruise komentuje svůj zájem o účinkování ve filmu *Nevědomí*: „Přečetl jsem si ten příběh a viděl jsem reklamy, které Joe předtím režíroval, a tak jsem mu zavolal. Sešli jsme se, pustil mi ukázky z *TRONU*, které mě fascinovaly. Pomyslel jsem si, ‚Wow. Ten chlap je skvělý filmař a má obrovský talent.‘ Joe je člověk, který vytváří nové světy, a právě jeho vize *Nevědomí* mě zaujala. Nikdy jsem nic takového neviděl: způsob, kterým to chtěl režírovat, a všechny prvky, které chtěl do filmu zakomponovat. Ačkoli jsem od *Minority Report* nenatočil žádné sci-fi, ten žánr miluju a věděl jsem, že Joe v něm umí chodit.“

Producenti byli nadšení, že Jacka ztvární pilot s licenci, který bude moci řídit jedinečný letoun navržený speciálně pro tento film. Chernin říká: „Tom je do létání blázen. Sám je pilot. Myslím, že si s Bubbleshipem užil hodně zábavy, a na plátně je to vidět.“

Po boku Toma Cruise byly do rolí Julie a Victorie (zvané „Vika“) obsazeny Olga Kurylenko a Andrea Riseborough. Chernin volbu produkce vysvětluje: „Bylo důležité, aby obě herečky byly schopné postihnout emoční složku příběhu. Najít správné představitelky nám dalo hodně práce. Olga vnáší do postavy Julie oduševnělost a hloubku a Andrea je zase

svěží a plná života. Jedna druhou skvěle doplňovaly a své postavy dokázaly povýšit nad rámec textu scénáře.“

Filmaři věděli, že role cestovatelky, která po nouzovém přistání tvrdí, že ji k Jackovi váže hluboké pouto, a nutí ho zpochybňovat realitu, bude vyžadovat mnoho vysilujících dnů na place. Svou Julii Rusakovu našli v bývalé Bond girl, která na sebe strhujícím způsobem upozornila v *Casino Royale*. Clark prozrazuje: „Bylo důležité, abychom do role Julie obsadili někoho stejně drsného jako je Tom. Někdo takový se nehledá snadno, ale Olga, tvrdá ukrajinská žena, do toho šla a prokázala, že to umí. Vystavili jsme ji takovým zkouškám, které nemohla čekat ani v nejbujnější fantazii.“

Kurylenko potvrzuje, že byla svolná k náročným úkolům, které ji čekaly: „V tomhle filmu věci nejsou takové, jak se zdají být. Jakmile se Julia objeví v životech Jacka a Viky, způsobí pohromu. Dokonalá idyla se zhroutí. Nastává chaos, a bylo zábavné to hrát. Navíc je role tak fyzická, se spoustou různé akce, což jsem nikdy předtím nedělala.“

Než před Jackem nouzově přistane Julia, je po dlouhá léta po jeho boku jediná žena. Poslušná a svědomitá Vika Olsen je Jackova navigátorka v rámci jeho mise údržbáře dronů. Ačkoli Jackem zmítá nejistota, Vika ho nabádá, aby nezpochybňoval autority a přijímal věci takové, jak jsou. Britka Riseborough svou roli v příběhu komentuje: „Jack a Vika se dostávají do fáze, kdy si začínají uvědomovat, že každý chtějí v životě něco jiného. Vika je vynikající stratég a je v mnoha ohledech pozitivní a optimistická. Její činy, ačkoli se kontroluje, mohou působit poněkud radikálně.“

Clark vysvětluje, že Riseborough byla pro Cruise ideální partnerkou: „Do role Viky jsme potřebovali někoho, kdo dokáže dokonale a přesně ovládat svůj jazyk i chování. Přišla Andrea a naprosto nás dostala.“

Když Jack na Zemi narazí na skupinu přeživších, uvědomí si, že on a Vika tu nejsou sami. Ke ztvárnění role Beeche, morálně nejednoznačného vůdce odporu, byl přizván držitel Oscara Morgan Freeman. Herec vysvětluje důvody, proč nabídku přijal: „Jedna z věcí, které *Nevědomí* odlišují od ostatních filmů, je jeho kreativita, kostýmy, kulisy a technické vybavení. Je to svět sám o sobě a Joe je perfekcionista, takže je radost s ním pracovat, protože přesně ví, co chce.“

Nevědomí je prvním filmem, v němž herecké superhvězdy Cruise a Freeman stojí proti sobě, a producenti věděli, že se jim nabízí perfektní příležitost. Levine volbu představitele role velitele odporu, který o hlavním hrdinovu ví víc, než on sám, odůvodňuje takto: „Věděli jsme, že do role Beeche potřebujeme někoho charismatického. Počet postav ve filmu je

minimální, není se za čím schovat. Bylo třeba, aby dokázal projevít a vyvolat emoce, a když jsme pozorovali Morgana Freemana při práci, všichni jsme stáli v němém úžasu.“

Cruise popisuje spolupráci s hereckou legendou: „S Morganem jsem se seznámil v roce 1990, když jsme byli oba nominováni na Oscary. Já jsem byl nominovaný za *Narozen 4. července* a on za *Řidiče slečny Daisy*. Moc jsem ho obdivoval, a pamatuji si, že v ten oscarový večer jsem se těšil, že se s ním pozdravím a řeknu mu, jak moc se mi v tom filmu líbil, a oba jsme si řekli, že bychom spolu někdy rádi pracovali. Je mi líto, že to trvalo tolik let, než k tomu došlo, ale jsem moc rád, že jsem příležitost s ním pracovat dostal. Je to skvělý člověk a mimořádný herec.“

V roli Sykese, zástupce velitele skupiny přeživších, se objeví Nikolaj Coster-Waldau, který se proslavil průlomovou televizní rolí ve *Hře o trůny* a nedávno také kasovně úspěšným thrillerem *Mama*. Hraje zkušeného bojovníka a Beechovu pravou ruku v jakékoli bojové situaci. Freeman postavu popisuje: „Beech ví, jak vypadal život před zkázou, ale někdo jako Sykes v tomto prostředí vyrůstal a prožil celý život.“

Henderson nepřestává Coster-Waldaua chválit: „Nikolajova fanouškovská základna ze *Hry o trůny* se pořád rozrůstá. Má v sobě něco citlivého i drsného a zároveň z něj vyzařuje inteligence, což publikum nutně přitahuje.“

Coster-Waldau nám popisuje hlavní linii příběhu a svou motivaci pro účast ve filmu: „Ti, kteří přežili, vedou hrozný život. Nic jiného nepoznali. Na příběhu je právě zajímavé, co to s člověkem udělá, a já jsem ocenil, že i když je situace opravdu krutá, Sykes bude bojovat do poslední kapky krve – a pořád mu zůstane naděje.“

Obsazení *Nevědomí* uzavírá držitelka Oscara Melissa Leo v roli Sally, nadřízené Jacka a Viky a hlasu velícího střediska. Ačkoli její medový hlas přetéká lichotkami, není radno Sally podceňovat. Je to žena skrz naskrz oddaná své práci a jejím jediným zájmem je splnit svůj úkol, ať to stojí co to stojí. Melissa Leo vysvětluje, co ji na ztvárnění role lákalo: „Joe zkombinoval své obrovské nadání v mnoha oborech, aby vytvořil něco opravdu jedinečného. Když jsem přelouskala scénář a pochopila, co se po mně chce, bylo mi jasné, že tohle bude mimořádný projekt. Podstatou *Nevědomí* je lidský příběh, a film je spojením vyprávění a technologie. Takhle vypadá budoucnost filmu.“

Kosinski poznamenává, že právě Sally drží klíč k mnoha odpovědím, které Jack hledá. Říká: „Melissa má tu zvláštní schopnost znít, jako když zná všechna tajemství vesmíru. Ačkoli se Sally dorozumívá s Vikou a Jackem pouze na dálku přes vysílačku, Melissa brilantně zvyšuje napětí obklopující hlavní postavy. Máte pocit, že jim může v kterýkoli moment pomoci nebo je naopak zničit.“

Zavalení knihami:
Výstavba Newyorské knihovny

Natáčení *Nevědomí* bylo zahájeno v březnu 2012 v obrovských Celtic Studios v Baton Rouge v americkém státě Louisiana. Více než dvě třetiny natáčení probíhaly právě v těchto jižanských ateliérech, přičemž se neustále simultánně točilo v pěti ze sedmi natáčecích hal postavených ve studiích o ploše téměř 100 tisíc metrů čtverečních. V hale č. 4 se Kosinski spolu se štábem asi 350 lidí pustili do výstavby repliky Newyorské veřejné knihovny. V hale vyrostla neuvěřitelná kopie skutečné knihovny sídlící na rohu 42. ulice a Páté avenue, ovšem s postapokalyptickým nádechem, a konstrukce zaplnila obrovský prostor 2800 čtverečních metrů.

Ačkoli probíhal teprve první natáčecí týden, Cruise a tým kaskadérů pod vedením koordinátora ROBERTA ALONZA do toho doslova skočili rovnýma nohama. Cruise se z dvoupatrové výšky, oblečen do Jackova světle šedého pracovního oděvu a s puškou v ruce, noří do temné propastné hlubiny 16 metrů představující zničené podzemní prostory Newyorské veřejné knihovny. Když se Jackovi přetrhne lano, propadne stolem. Pro Cruise to znamenalo třísknout do jednoho z rozbitných stolů, které byly po ruce.

Jako by toho nebylo málo, scénář naplánoval výbuchy a Jack měl být vláčen po podlaze poté, co mu noha uvízne v pasti nastražené mimozemšťany. Všude po zemi se válejí spálené časopisy, knihy a popel. Zatímco Cruise s Alonzem zdokonalovali kaskadérskou choreografii, akci natáčely záběr po záběru tři kamery Oscarem ověřeného kameramana Claudia Mirandy. Speciálně upravená kamera se nad plácem pohybovala po ocelových lanech téměř třicetikilometrovou rychlostí, aby stihla akci zachytit.

Alonzo vysvětluje, že to je pro film rozsahu *Nevědomí* typické: „Tento typ natáčení a tento typ harmonogramu přináší řadu výzev. Tohle natáčení bylo akčními scénami nabitě už od začátku. Jeden kaskadérský kousek za druhým, což je pro film s Tomem Cruisem normální. Tom je jedním z nás: je to kaskadér, o tom není pochyb... a navíc dobrý kaskadér.“

Producent Clark navazuje: „Je důležité, aby lidi pochopili, že Tom kaskadérské akce točí sám, a ve filmu, jako je tento, máte na jedné straně méně technicky náročné kousky jako běh, skoky a rány do obličeje, a pak ty technicky náročnější, jako létání a jízda na motocyklu. A Tom je vyškolený pilot, vyškolený řidič motorky i automobilu. To všechno ovládá. Ten film má několik různých složek. Je to akční dobrodružství, což znamená, že se Tom objeví v celé řadě akčních scén, které jsou napínavé a zároveň nebezpečné.“

I ti nejostřílenější kaskadéři mají své hranice. Producent vizuálních efektů Steve Gaub vysvětluje svou roli, spočívající ve vytvoření sekvencí, které by i takto schopný tým zkrátka nedokázal mimo virtuální svět napodobit: „To, co není v lidských silách předvést v rámci kaskadérské práce, vytvoříme my pomocí vizuálních efektů. Je tam několik skvělých scén, kdy Jack předvádí úžasnou leteckou akrobacii a letecké manévry. Natočili jsme několik sekvencí na Islandu a pak jsme to ve virtuálním světě dali dohromady a přenesli na plátno.“

Scéna pro Newyorskou veřejnou knihovnu je gigantická a ohromující a vedoucí výpravy Darren Gilford se svým výtvarným týmem věnoval pozornost i tomu nejposlednějšímu detailu. Ze stropu viselo dvanáct obrovských lustrů se třemi řadami ověsů a do každého z nich bylo namontováno na 150 ručně vyrobených dřevěných žárovek. Je to prostor pro hru s akční scénou a Mirandu čekalo při jeho využití mnoho neobvyklých výzev.

Kosinski s Mirandou se rozhodli, že zvýrazní intenzitu hereckých výkonů a scén, jako je knihovna, tím, že film natočí na čerstvou novinku, digitální kameru Sony F65. Tato kamera natáčí v rozlišení 4K, které poskytuje úchvatnou hloubku a ostrost záběru vhodnou k promítání na plátna IMAX. Jedná se o čtyřikrát větší rozlišení než formát HD a flexibilita kamery F65 ji pro natáčení dokonale předurčovala. Miranda říká: „Pracovali jsme se slabším osvětlením a F65 je pro expozice při takto slabém světle skvělá.“

O PŘEDSTAVITELI HLAVNÍ ROLE

TOM CRUISE (Jack) během své více než třicetileté kariéry dosáhl mimořádných úspěchů jako herec, producent i filantrop. Filmy trojnásobného držitele Zlatého glóbu, třikrát nominovaného na Oscara, dosáhly celosvětových tržeb přes 8 miliard dolarů – což je naprosto bezprecedentní. Sedmnáct z Cruiseových filmů překročilo v tržbách stomilionovou hranici už v rámci Spojených států a devatenáct překonalo hranici 200 milionů dolarů celosvětově.

Cruiseova všestrannost byla zřejmá již od prvních filmů, v nichž se objevil v roce 1981, *Endless Love* a *Večerka*, a dále se projevovala v rozmanitosti filmů a rolí, jež ji vybíral. Cruise hrál ve 37 filmech, z toho 17 i produkoval. Spolupracoval s impozantním výčtem uznávaných filmových režisérů, mezi nimiž byli Harold Becker, Francis Ford Coppola, Paul Brickman, Ridley Scott, Tony Scott, Martin Scorsese, Barry Levinson, Oliver Stone, Ron Howard, Rob Reiner, Sydney Pollack, Neil Jordan, Brian de Palma, Cameron Crowe, Stanley Kubrick, Paul Thomas Anderson, John Woo, Steven Spielberg, Michael Mann, J.J. Abrams, Robert Redford, Ben Stiller, Bryan Singer, James Mangold, Brad Bird, Adam Shankman, Christopher McQuarrie, Joseph Kosinski a Doug Liman.

Film *Mission: Impossible – Ghost Protocol* vstoupil do kin v prosinci 2011 za nadšeného ohlasu kritiky a dosáhl celosvětových tržeb téměř 700 milionů dolarů, čímž se stal největším kasovním úspěchem Cruiseovy kariéry. Od chvíle, kdy Cruise přišel s nápadem na filmy s legendárním špiónem Ethanem Huntem, kterého si sám zahrál, a kdy je začal u Paramountu produkovat, celá série po světě vydělala přes dvě miliardy dolarů. Režie čtvrtého filmu série se ujal Brad Bird, Cruise ho spolu s J.J. Abramsem produkoval.

Mezi nejnovější filmy Toma Cruise patří napínavý thriller Christophera McQuarrieho *Jack Reacher: Poslední výstřel*, natočený podle knihy Leea Childa „Výstřel“. Film dosud ve světě utržil přes 200 milionů dolarů. V současné době Cruise natáčí s režisérem Dougem Limanem akční sci-fi *All You Need Is Kill*, které má přijít do kin v březnu 2014.

V létě 2012 se Cruiseovi dostalo chvály kritiky za roli rockové hvězdy Staceeho Jaxxe ve filmovém muzikálu *Rock of Ages*. V roce 2010 Cruise spolu s Cameron Diazovou vytvořili ústřední dvojici v romanticko-akční komedii *Zatím spolu, zatím živi*, která následovala po filmu *Valkýra* (2008). V tomto historickém thrilleru o pokusu o atentát na Adolfa Hitlera během 2. světové války si Cruise zahrál německého důstojníka, plukovníka Clause von Stauffenberga. Oba filmy celosvětově vydělaly přes 200 milionů dolarů. *Valkýra* režiséra Bryana Singera se dokonce umístila na páté příčce nejvýdělečnějších filmů o druhé světové válce. V roce 2008 se Cruise objevil také v komediálním hitu Bena Stillera *Tropická bouře* jako hiphopující hollywoodský mogul s nevymáchanými ústy Les Grossman. Jeho výkon, založený na postavě, kterou sám vytvořil, mu vynesl pozitivní kritiky a již sedmou nominaci na Zlatý glóbus.

Cruise byl nominován na Oscara za nejlepší mužský herecký výkon v hlavní roli za filmy *Narozen 4. července* a *Jerry Maguire* a také za nejlepší výkon ve vedlejší roli za film *Magnolia*. Získal dva Zlaté glóby za nejlepšího herce za filmy *Narozen 4. července* a *Jerry Maguire* a Zlatý glóbus za nejlepšího herce ve vedlejší roli za *Magnolii*; nominován byl za role ve snímcích *Riskantní podnik*, *Pár správných chlapů*, *Poslední samuraj* a *Tropická bouře*. Nominace či ceny Cruiseovi udělily také BAFTA, Screen Actors Guild, Chicago Film Critics Association a National Board of Review.

Na jeho úctyhodném seznamu rolí najdeme tak různorodé filmy jako *Collateral*, *Minority Report*, *Interview s upírem*, *Firma*, *Rain Man*, *Barva peněz* či *Top Gun*.

Ceny, jimiž byl Cruise ověnčen, jsou také velmi rozmanité: od ceny Hasty Pudding Man of the Year udělované Harvardovou univerzitou přes cenu Johna Hustona za práva umělců až po ocenění Americké kinotéky za mimořádný přínos kinematografii.

Cruise i nadále přijímá nové umělecké výzvy, ale zároveň využívá svého profesního úspěchu k podpoře pozitivních změn ve světě tím, že se stal celosvětovým propagátorem, aktivistou a filantropem v oblasti zdraví, vzdělávání a lidských práv. Jeho práci na pomoc dětem v Los Angeles i jinde ve světě ocenila organizace Mentor LA a v květnu 2011 mu byla udělena humanitární cena Centra Simona Wiesenthala. V červnu 2012 obdržel cenu Entertainment Icon Award od Friars Clubu. Je teprve čtvrtým držitelem této ceny pro ikony zábavního průmyslu – před ním ji získali Douglas Fairbanks, Cary Grant a Frank Sinatra.

O REŽISÉROVI

JOSEPH KOSINSKI (režisér, autor původního grafického románu a jeden z producentů) je režisér, jehož nekompromisní vizuální styl a dynamický přístup k filmovému řemeslu nasmazatelně poznamenal současný filmový styl. Celosvětové tržby jeho režiséřského debutu *TRON: Legacy 3D*, který natočil pro Walt Disney Studios, přesáhly 400 milionů dolarů a film byl nominován na celou řadu cen včetně Oscara a Grammy.

Kosinského práce v sobě spojuje jeho zkušenosti s architekturou, designem i hudbou. Kosinski nejprve vystudoval v rámci bakalářského stupně na Stanfordově univerzitě strojní inženýrství a poté získal na Kolumbijské univerzitě titul magistra v oboru architektura.