

V dobrodružnej komédii *Free Guy* od štúdia 2Oth Century hrajú: Ryan Reynolds, Jodie Comer, Joe Kerry, Lil Rel Howery, Utkarsh Ambudkar a Taika Waititi, režíroval ju Shawn Levy, scenár napísali Matt Liebermann a Zak Penn podľa Liebermannovho námetu. Producentmi sú Ryan Reynolds, p. g. a., Shawn Levy p. g. a., Sarah Schechter, Greg Berlanti a Adam Kolbrenner, výkonnými producentmi sú Mary McLaglen, Josh McLaglen, George Dewey, Dan Levine a Michael Riley McGrath.

**Príbeh**

Guy (Ryan Reynolds) je bankový úradník vo Free City Bank a vedie prostý život. Vyžaruje pozitivitu a radostný optimizmus a vždy je ochotný zájsť na dobrú kávu. Spolu s najlepším kamarátom Buddym (Lil Rel Howery) má obrovskú chuť do života, no všetko sa náhle zmení, keď zistí, že je vlastne postavou na pozadí veľmi násilnej videohry typu open world: „Free City“. Distribuuje ju spoločnosť Soonami Studios, na jej čele stojí nenásytný magnát Antwan (Taika Waititi). „Free City“ je veľmi populárna hra, kde vládne chaos a ničenie. Hráči v nej vedú život bez pravidiel a posúvajú sa na vyššie levely páchaním bezdôvodných násilných činov a vandalizmu. Guy stretne megasexi hráčku Molotovgirl (Jodie Comer) a je ňou uchvátený, práve ona mu pomôže prejsť hrou a vyrovnať sa s tým, že jediný život, ktorý pozná, nie je skutočný. Molotovgirl sa v reálnom živote volá Millie a má nevybavené účty so Soonami. Je presvedčená, že Antwan jej ukradol kódy z hry, ktorú s kamarátom Keysom (Joe Keery), programátorom v Soonami, predali spoločnosti.

Keď sa Guy aktívnejšie ujme svojej roly dobrého človeka – idealistu v cynickom svete bez pravidiel – stane sa zástancom hráčov aj ďalších NPC (nehrateľných postáv) a hrdinom vlastného príbehu, ktorý si už píše sám. Guyova popularita rastie a Antwan si uvedomuje, že tým vážne ohrozuje budúcnosť „Free City“ a najmä plánovaného pokračovania hry „Free City: Masaker“, preto poverí Keysa a ďalšieho programátora Soonami menom Mouser (Utkarsh Ambudkar), aby natrvalo odstránili Guya z hry. A zrazu je na Guyovi, aby zachránil svoj svet po svojom.

**Nakrúcanie**

Pred kameramanom Georgeom Richmondom stála jedinečná úloha: natočiť dva filmy v jednom. „Skutočný svet sme natáčali s prísnou paletou studených farieb, plnou tmavomodrých, sivých a čiernych odtieňov, aby pôsobila dosť jednotvárne,“ vraví Levy. „Pracovalo sa veľa s ručnou kamerou, popredím a aktivitou.“

„Free City má jasnejšiu, živšiu a teplejšiu paletu, kompozícia je čistejšia, širokouhlejšia, frontálnejšia a symetrickejšia,“ pokračuje Levy. „Takto sme sa nielen vyhli vizuálnemu zmäteniu medzi reálnym a herným svetom, ale získali sme aj dynamiku, vtip a vizuálnu pestrosť pri skokoch medzi realitami.“

Pre umeleckého riaditeľa Ethana Tobmana predstavovalo veľkú výzvu dotvoriť postavu Guya vytvorením domácnosti pre postavu, ktorá je len akýmsi doplnkom. Pri Guyovom byte sa rozhodli pre zámerný nedostatok detailov. Ako vysvetľuje: „Najťažšími kulisami boli tie najjednoduchšie a najmenšie – Guyov byt. Ako zariadite byt, v ktorom žije postava, ktorá ani nemá vlastnú povahu?“

„Má zápisník, ceruzku a strúhadlo, ale ceruzky nikdy nemá zastrúhané,“ pokračuje Tobman. „Má veľa kníh na policiach, zoradených podľa farby, ale na chrbtoch nie je nič napísané, sú bez názvov. V kuchyni má cereálie, ale všetky sú rovnaké. Nič iné neje. Stôl, skriňa, stolík v kúpeľni sa nedotýkajú podlahy, všetko sa tak akosi vznáša popri stenách. Toto vytvoriť bola zábava, ale aj to totálne náročná práca.“

„Až keď som začal prípravu na film *Free Guy*, uvedomil som si, aký je to náročný film,“ vraví Levy. „Je napchatý vizuálnymi efektmi, aby predviedol život vo videohre, kde je všetko možné, ale je v ňom aj kopa plnohodnotných akčných sekvencií. Vo svete videohry je možné všetko, takže sme sa nemuseli riadiť pravidlami skutočného sveta, zákonmi gravitácie, hmotnosti, hustoty, fyzikou či inými vedeckými vecami, ktorým nerozumiem. Pre mňa bolo najväčšou výzvou zvládnuť neskutočne zložité sekvencie a oživiť ich, aby pôsobili vizuálne presvedčivo, ale zároveň mali v sebe humor.“

Produkcia filmu mala podporu viacerých reklamných partnerov ako Ducati Motorcycles, General Motors, Under Armour a Acer Computers, ktorí pomohli oživiť svet „Free City“ a dodali mu farby a vzrušujúcu atmosféru videohry. Napríklad firma Under Armour navrhla jedinečné tenisky, ktoré Guy každý deň obdivuje vo výklade, no nemôže si ich dovoliť. Tieto tenisky existujú výlučne vo Free City.

Ducati Motorcycles zásobila garáž jednej z postáv v hre. „Boli tam staršie aj novšie modely, klasické aj totálne nadupané,“ vysvetľuje Levy. „Hráč vo videohre nechce nejakú obyčajnú motorku, akú by si lacno kúpil v reálnom svete, ale tú najbohovskejšiu motorku, akú si vie predstaviť.“

**Oživenie postáv**

Guyov vzhľad tvoria kaki nohavice a nenápadná modrá košeľa s krátkymi rukávmi. Má ich na sebe väčšinu filmu a za tento nápad vďačí Reynolds svojej manželke, herečke Blake Lively.

„Hľadal som spôsob, ako ukázať, že Guy je skutočne ukotvený vo svojom svete, ale zároveň aby pôsobil ikonicky, čo bolo náročné,“ vysvetľuje Reynolds. „Pôvodne mal mať každý deň oblečené niečo iné ako postavy v hocijakom inom filme, ale zrazu Blake vraví, že by sme mali rozmýšľať nad halloweenskym kostýmom. A vtedy mi napadlo pozrieť sa na Guya očami ľudí, čo sa na Halloween prezliekajú, a zamyslel som sa, čo by bolo hneď jasne rozoznateľné? A do tejto predstavy mi úplne sadli kaki nohavice a modrá košeľa.“

„Odvtedy sme ho prestali volať Guy (chlapík) a hovorili sme o ňom ako o chlapíkovi v modrej košeli, čo je ešte všeobecnejšie pomenovanie niekoho, kto nemá vnútorný svet ani identitu, skrátka to ešte lepšie vystihlo jeho cestu.“

Kostýmová návrhárka Marlene Stewart stála pred výzvou vytvoriť dva diametrálne odlišné kostýmy pred jednu herečku. Jodie Comer opisuje rozdiely v štýle medzi Millie a Molotovgirl: „Molotovgirl má vysoké kožené čižmy, kožené nohavice, kolenné chrániče, lebo je praktická, akýsi oceľový náprsný pancier a peknú bielu blúzku a k tomu sme pridali parochňu so všetkými možnými farbami, takže pôsobila fakt drsne. Naproti tomu Millie nosí zopnuté vlasy, je skôr na džínsy a tričká, akoby sa nebrala príliš vážne. Predstavila som si ju, že ráno vstane a jednoducho na seba hodí prvé, čo nájde v skrini. Je to dvadsiatnička pracujúca v hernom priemysle a vytvorila si avatara, ktorý nie je z mužského pohľadu práve zosobnením ideálu.“

**Akčné sekvencie**

Tento film ponúkol koordinátorovi kaskadérov Chrisovi O’Harovi jedinečnú príležitosť, pretože ho poverili vytvorením všetkej akcie, ktorá sa odohráva na pozadí, keď Guy prechádza po uliciach do práce. „Naša práca v tomto prípade nie je v popredí, odohráva sa za hlavnou postavou. V tomto filme funguje ako taký bonus. Človek si možno bude musieť pozrieť film dvakrát, aby si všimol všetky menšie akcie v pozadí,“ vraví O’Hara.

O’Harova choreografia previedla Guya na ceste od nuly k superhrdinovi videohry. V dramatickom oblúku mohol rozpovedať Guyov príbeh prostredníctvom rozvoja jeho schopností. „Keď precitne, že žije vo svete videohry, je nešikovný, netuší, čo sa deje, je ako dieťa, čo sa učí chodiť,“ vraví O’Hara. „No potom pozorujeme, ako sa zlepšuje, ako zbiera čoraz viac bodov. V rámci koordinácie bitiek tak môžeme ukázať vývojový oblúk jeho schopností.“