SVĚTELNÉ ROKY®

10



TŘETÍ DRAK



Originální název : Tretí šarkan
Země vzniku : SSR, 1985
Kamera : Vincent Rosinec
Scénář : Igor Rusnák na motivy knih Jozefa Žarnaye
Hudba : Petr Hapka
Masky : Anton Gendler
Odborná spolupráce : mj. Ondřej Neff
Režie : Peter Hledík
Hrají : Patrik Šíma, Ján Krížik, Boris Trsťan, Radovan Lukavský, František Husák aj.

S mimozemšťany jsme se již v československých filmech s tématikou setkali. Pravda, takových snímků byly sice řádově jen jednotky, ale ece : "Akce Bororo", "Srdečný pozdrav ze zeměkoule". "Monstrum z galaxie Arkana". Karel Zeman nás v roce 1961 vzal s sebou na Měsíc ve lmu "Baron Prášil", v roce 1970 jsme jeho zásluhou kosmem cestovali e kometě". Ale nevzpomínám si, že bychom se prostřednictvím filmové pásu podívali s našimi tvůrci na cizí planetu /nezapočítávám animované filmy - a to ani celovečerní "Divokou planetu"/. Až v prvním slovenském vědeckofantastickém celovečerním filmu vůbec jsme měli tu čest. ač na snímku "Tretí šarkan" najdeme dějové či technické nedostatky o tam naopak nenajdeme technické filmové zázraky, na které jsme si i již zvykli u snímků západní produkce, mělo by být přímo ctižádostí ždého scifisty u nás tento film, vzhledem k jeho uvedené výjimečnosti, dnout.

Se třemi hlavními hrdiny, Paťem, Jankem a Borisem, se seznamujeme prostředí jim nejbližším. Hned po škole, téměř každý den, vyrážejí Dračích skal, kde někdy v duchu někdy opravdu prožívají dobrodružví svých vysněných hrdinů.

Dnes je zastihla ve skalách neskutečně prudká bouře a silný lije-. Paťo, který se za svými promoklými kamarády trochu opozdil, navíc ímo pod nejvyšším vrcholem zahlédne podivnou namodralou záři. Doma potom všichni tři dozvídají, že bouřka způsobila výpadek elektrického proudu v celém městě, v nemocnici dokonce ani nenaskočily náhradní regáty...

Bouřka v lese přepadne i ředitele místního vlastivědného muzea. jel si s trabantem na houby. Nyní spěchá do autíčka schovat se před ní slotou. Před jeho očima ale začíná trabant poskakovat, světla mu pravidelně blikají, houkačka poplašeně sténá, kola blokovaná ruční zdou se lehce otáčejí. A co je nejhorší - v autě nikdo není ...

Paťo jde druhý den ráno k Borisovu otci - zubaři - nechat si spravit stoličku vpravo dole. Když ho strýko vrtá, Paťo nic necítí /účinek ředního zášitku ?/. Nevyplněná omluvenka s razítkem zdravotnického řízení Paťa vyzve, aby si zašel pod Dračí skálu alespoň přečíst látku

z minulé hodiny fyziky.

Pan ředitel muzea má na starosti turistickou výpravu. Pařo je zpovzdálí pozoruje. Aby průvodce své ovečky po namáhavém sestupu ze strmého svahu odměnil, vypráví jim prastarou legendu. Vznikla již v dobách Velkomoravské říše. Tehdy se ve zdejších skalách usadili tři draci. Ničili vegetaci, zabíjeli zvířata, jedli dokonce i lidi. Nikdo si netroufl postavit se jim čelem. Pak se objevil poustevník Vratko. Zabil dva draky, třetí se před ním ukryl hluboko do skály, kde je dodnes.

Když turisté odejdou, Pařo si sedne na oblíbený kámen pod Dračí skálou a začne si do hlavy vtloukat znalosti o siločarách magnetického pole. Aniž by to tušil, stává se objektem působení tajemných sil, ukrytých ve skále ...

Do školy Pařo přijde uprostřed hodiny fyziky. Učitel zrovna zkouší. A Pařa vyvolá hned k tabuli. Na zadané otázky vyvolaný odpovídá přesnou citací textu v učebnici. Vidí ho před sebou jako na dispozitivu. Učitel čuje nějakou zradu a rozhoduje se najednou naučenému trojkaři žádnou známku nedat.

Ani samotnému Pařovi není celá věc jasné. A protože musí čelit ze strany svých dvou kamarádů obviněním ze šprtounství, rozhodne se vyzkoušet učení pod skálou ještě jednou. Sedne si na stejné místo a Boris mu podá čerstvé vydání časopisu, které Pařo ještě nemohl číst. Za chvíli Pařo recituje první řádky článku o mikroelektronice. Funguje to. Boris, který si sedne vedle Pařa, vyzkouší, že mocná tajemná síla může působit na kohokoliv - jen musí sedět na tom správném místě.

Chalani, to je objev. Vždycky po prázdninách si sem přijdeme prolistovat učebnice, a potom budeme mít celý rok vystaráno. Paráda !

Co za tím asi vězí ? Kluci, asi bude ten kámen nějaký meteorit, který sem kdysi spadl z vesmíru. Vychází z něj záření, jenž aktivuje mozkové buňky k nadměrné činnosti; my totiž při normálním životě využíváme jen 10% z jejich celkového počtu. Ovšem jestli je tomu tak, musíme o našem objevu mlčet; jinak sem přijdou vědci, rozkopou to tady a my se sem už nedostaneme. Přísahejte, že nic nevyklopíte.

Vlastní krví kluci slib potvrdí.

Nastanou jim zlaté časy. Jedničky stíhá jedničku, volného času mají nadbytek. Zázračné učení však na nich nechává stopy - stávají se před rodiči zamlklejšími, podrážděnějšími. Rodiče začínají tušit, že se děje něco velmi zvláštního ...

Pod Dračí skálu chodí s chlapci i Borisův foxteriér Ria. Je to neposedná a zvědavá fenka; svůj temperament zaplatí pádem do nehluboké, přesto bez lana nepřekonatelné, jeskyňky. Kluci Rie hodí dovnitř zbytky dnešní svačiny a rozhodnutí zítra hned po škole pejska vyprostit z dočasného vězení smutně odcházejí.

Druhý den potkávají na svahu pod skálou ředitele muzea. Ten musí čelit posměchům za svou teorii o legendě s drakem, a tak se snaží v dne v noci nalézt důkaz o smělé hypotéze. Ria žalostně v jeskyňce kňučí, zvuky se nesou celým údolím. Chlapci se ovšem nechtějí se svým tajemstvím dělit s nikým - s dělají, že nic neslyší. A proto ředitel rychle odchází s pocitem počínajících halucinací.

Ria je za chvilku venku. Když chtějí chlapci objevený malý vchod do jeskyně zaházet, aby ho ukryli před náhodnými zvědavci, najdou při dolování kamení starý dvouramenný kříž. A ani ten nechtějí nikomu ukázat.

Borisův dědeček je pracovníkem muzea. Fandí Borisovi a jeho kamarádům, ale nabádá je, aby každý nález poctivě odevzdali. Za války byly ve skalách německé muniční sklady, co kdyby náhodou ...

Kluci odnesou nalezený kříž řediteli muzea. Neuznávaný legendozpytec je nadšený. Konečně důkaz jeho teorií. V hlavě se mu začínají rodit plány výzkumu pod Dračí skálou.

Kde jste to našli ?

Pařo chce odpovědět po pravdě, Janko však zachraňuje situaci : asi sto metrů pod úpatím.

Na stole v ředitelově pracovně leží mapa se zakreslenou předpokládanou situací z před tisíci lety. A zakreslení vlastně představuje budoucí kopání a odhalování podpůdních tajů. Boris mapu strčí pod svetr.

Ředitel je uznalý člověk. Chlapce za odměnu vezme do cukrárny, kde je bohatě pohostí. A vybízí je při tom k další spolupráci.

Je jasné, že pokud budou dále otálet s vlastním průzkumem Dračí skály, někdo je určitě předběhne. Namluví proto ridičům, že mají školní výlet, vybaví se jídlem, spacáky, baterkami a teplým oblečením a vydají se hned časně ráno směrem do Dračích skal. Riu s sebou nechtějí brát, a proto ji Boris přiváže k plotu. Psí náklonost je ale větší a silnější než dětskými prsty uvázaný uzel. K zamaskovanému vchodu do jeskyně tedy přijdou ve čtyřech. A za chvíli jsou všichni uvnitř jeskyně, která je mnohem větší, než si kdy vůbec představovali.

Boris svítí baterkou do jeskyně. Zhasni to - křičí na něj Pařo. Když se tak stane, tma nezavládne. Z hloubi jeskyně vychází namodralá záře.

Chalani, pojďte odsud. To je asi z toho skladiště. Dál nejdu. Určitě je zaminované - strachuje se Boris.

Nebuď hlupák. Hlavně by byl podminován vchod do jeskyně - s převahou oponuje Janko. Jdeme dál.

Hned za první zatáčkou zahlédnou v chabém světle tří baterek něco jako malou nafukovací atletickou halu.

U Borisova otce v ordinaci je válečná rodičovská porada. Všichni účastníci se shodnou, že jsou sice rádi, že kluci nosí domů hezké známky, ale reference od učitelů o podivném chování až příliš souhlasí s vlastními zkušenostmi. A teď ten výlet; ve škole o něm nic nevědí. Něco za vším bude.

Na popud rodičů je oblast Dračích skal uzavřena. Veřejná bezpečnost, Lidové milice i příslušníci ČSLA se účastní vyhlášeného pátrání po třech malých kamarádech.

Pařo, Janko a Boris vcházejí dovnitř podivného objektu. Sotva se dotknou nohou podlahy, rozzáří se pod nimi stovky světel. V kruhové místnosti je uprostřed umístěna modrá koule, naproti vchodu je obrovská obrazovka, jinak jsou interiéry místnosti veškeré žádné. Pařo přejede baterkou po obrazovce - zůstane na ní světelný šrám !

Podívejte se, ta stěna má paměť ! Několik dalších klikyháků, ten poslední zeshora dolů způsobí uzavření vchodu, kterým před chvílí vešli.

Jiná místnost stejného vzhledu. Přibylo pět křesel. V nich pět postav. Z neviditelných reproduktorů znějí dětské hlasy, zdá se, jakoby právě ony probouzely ze spánku postavy v křeslech.

Do místnosti, v níž jsou chlapci, proudí uspávací plyn. Všichni usínají. Sice nedobrovolně, ale s jakýmsi klidem v duši. Aniž by to tušili, objekt startuje. A když se kluci probudí, zjistí, že už nejsou ve skále.

V kouli se objeví éterem přenesený obraz hlavy. Ale jaké ! Bezvlasé, kůže je protkána množstvím žil, po uších zůstaly jen nepatrné pahýly, oči jsou smutné, skoro nepřítomné. Ústa promlouvají : Buďte vítáni na planetě Lurida .

Chlapci ani nevypadají moc vyděšeně. Spíše se snaží z muže na obrazovce dostat co nejvíce informací o svém současném stavu. Kdo jste ? Kde to jsme ? Jak se dostaneme domů ? Uspokojivé odpovědi se jim nedostává. Namodralá koule hasne, nad světlem v ní vítězí tmavěmodré temno.

Skleněnou stěnou, která uzavírá vchod do lodi, vidí chlapci ven. Po písečném svahu, pod nímž kosmická loď stojí, se válí modrá mlha. Co je venku ? Kdyby dveře nebyly zavřené, mohli bychom tam jít ? Pařo si

vzpomene, že obrazovka reagovala na světlo. Namíří proto na ní objektiv fotoaparátu, který s sebou na výpravu vzal, a zmáčkne spoušť. Ostré světlo blesku dopadne na obrazovku. Reakce je okamžitá. Skleněný vchod se otevírá.

Ria odstraní rozpaky, zda vyběhnout nebo ne. Přímo vyletí ven. Boris na ní ve strachu volá, chce ji zastavit - marně. Všichni tři se však pohledem na ni přesvědčují, že ven je možno bez obav vyjít. V lodi nacházejí igelitové holínky a rukavice. V nich kluci opouštějí bezpečí uzavřeného prostoru.

Venku je pustina. Obloha šedivá, všude písek, žádné rostliny nebo tráva, žádný strom. Skály, kamení, vyschlá řečiště, prachem a bahnem zapadané zbytky civilizace. Pato fotografuje. Borisův dědeček vytavil výlet kukuřičnými klasy. Boris v bláhové naději několik z nich zahrabává do vyschlé půdy. Snad se chytí.

Vracejí se zpět do lodi v naději, že jim na světlo citlivé obrazovka pomůže. Ale bohužel. Paprsky na ni dopadají bezvýsledně. Chlapci usínají; snad se onen stařec ještě ozve.

Když se druhý den /pozemským způsobem počítáno/ probudí, hned se přesvědčí, jak jsou na tom s potravinami. Když budeme střídmě jíst, vydržíme tak týden; s vodou je to ovšem horší.

Zvědavost kluky žene ven z lodě. To, že se jim minule nic nestalo, je osmělí natolik, že se vydají mnohem déle od lodi. Jejich odvaha je "odměněna": zjistí, že na planetě jsou kromě vyschlé krajiny i živé bytosti. A toto zjištění neohrozí ani skutečnost, že bytost, kterou naleznou, už nežije. Hlavou /vzhledově jsou zdejší obyvatelé velice podobní člověku/ leží v nevelké kaluži modré husté kapaliny, která kdysi byla zřejmě vodou. Po tomto nálezu kluci ztrácejí veškerou odvahu a utíkají do lodi.

Jak za nějaký čas poznají, bezpečí vnitřku lodi je velice relativní pojem. Neuzavíratelným vchodem totiž pozorují, jak se k lodi blíží asi dvacet postav, stejně znetvořených jako stařec včera v nemodralé kouli; přicházejí v roztrhaných šatech, zjevně živoří, nemají asi ani přátelské úmysly. Naštěstí se za chvíli sami od sebe stáhnou za písečnou dunu.

V kouli se opět objevuje obraz starce. Monologem promlouvá k dychtivě naslouchajícím malým pozemšťanům :

Vás, lidi z planety Země, známe velice dobře. Už kdysi dávno jsme vaši planetu navštívili. Dopláceli jame totiž stále více na technický rozvoj, znečišťování životního prostředí neúnosně sílilo. Hledali jsme tedy ve vesmíru pomoc. Na Zemi přistály tři naše lodě. Avšak lidé, kteří nás vítali jako své bohy, nám pomoci nemohli.

V kouli se objevují obrazy obětního procesí z dob Velkomoravské říše, šaman kmene, kráčející v čele, třímá v rukou chlapcům velice dobře známý kříž

Rozhodli jsme se proto dvě lodě odvolat a třetí nechat na takovém místě a v takovém energetickém stavu, že jen příslušníci vyspělé civilizace ji mohou najít a oživit. Vy jste však omylem loď našli a zcela náhodně uvedli do chodu. Teď jste dnes zde a my vás musíme dostat zpět. Zatím nevíme jak; ale nemusíte mít strach určitě na nějaký způsob přijdeme.

Kdo jste vy a kdo ti ... tam venku ?

My jsme vědci, kroužící v orbitální stanici kolem planety. A ti dole ... to jsou poslední zbytky původního obyvatelstva Turidy.

A proč jim nepomůžete ?

Nedůvěřují nám. Hodně jsme se provinili ... A oni se teď bojí smrtonosného deště ...

Viděli jsme jednoho takového.

Obraz mizí. Pačo, Janko a Boris znovu osiří.

Tak tohle je tedy skutečné znění legendy o třetím drakovi. Ředitel měl vlastně pravdu ...

Po delším delším období neklidného spánku dochází k opětovnému setkání s domorodci. K lodi se blíží tentokrát jen jeden; vypadá mladě. V ruce nese batoh, jenž kluci nechali u mrtvého předchozí den.

Pačo se rozhodne jít mu naproti. Kamarádi ho odrazují, ale Pačo neděbá. Jde k obyvateli planety Luridy stále blíž a blíž. Když je od něj na tři kroky, luridan Pačovi gestem naznačí, aby si batoh vzal. Pačo v něm najde prázdnou polní láhev; otočí ji dnem vzhůru a mimikou se snaží vysvětlit, že potřebují vodu. Vodu ! Zdá se, že luridan porozuměl a vyzývá všechny tři, aby ho následovali.

Cesta k vodě je dlouhá. Vede mj. i místy, kde kdysi stály továrny, chrlící mračna znečišťujících exhalátů. Zbyly jen polorozbité soustavy baněk a křivulí /VAROVÁNÍ VÍCE NEŽ VÝMLUVNÉ/. V okolí jsou všechny možné barvy - jen ne zelená; a když nějaká zelená prokmitne, je na první pohled jasné, že s chlorofylem nemá vůbec nic společného.

Ze skály tryská slabý proud vody. Je zázrakem, že na tak zdevastované planetě, jakou Lurida bezpochyby je, vykazují spodní vody takový stupeň čistoty.

Všichni tři pozemšťané žíznivě polykají studené doušky, vesele kmitá i Riin jazyk. Mezi luridanem a třemi dětmi ze Země se vytváří pouto porozumění a sounáležitosti ve společném osudu. Jak se ale vzápětí ukáže, mladý luridan je výjimkou. Všichni zbylí obyvatelé Luridy takového pocity nemají. Nesmiřitelně a nezastavitelně zmenšují kruh kolem cizích vetřelců. Ani mladý člen jejich společenství je nezastaví; naopak, padá pod zlostnými údery. Chlapci se dávají na útěk. Na chvíli se zdá, že unikli. Ale když chtějí změnit směr běhu, protože před nimi se objeví nezdolatelně prudký svah, mohou tak učinit jen do náruče pronásledovatelů.

Pomoc přichází z nebe. Déšť ! Ale jaký déšť ! Luridané padají k zemi. Neschovali se před smrtonosnými kapkami deště a nyní zemřou. Pud sebezáchovy jim velí slehnout do velké valné hromady. I pozemšťané si vleže kryjí hlavu malýma rukama. Modré potoky jim stékají po tvářích, ale to je - vše. Pačo pozná, že déšť je neškodný. A volá na všechny kolem, aby vstali, že voda z nebe už zabíjet nebude. A nadšeně ukazuje na nedaleký ostrůvek zelených výhonků nedávno zasazené kukuřice.

A je po nepřátelství. Mladý luridan dokonce snímá z krku svůj skleněný amulet a podává jej Pačovi.

Když se chlapci vrátí do lodi, oznamuje jim stařec z koule, že již přišli na způsob, jak je dostat zpět. Cesta je však spojena s nebezpečím, že kluci na všechno, co na Luridě prožili, zapomenou. Aby se návrat na Zemi mohl uskutečnit, musí se vědci zříci všech svých energetických zdrojů a zásob - všech. Ovšem na nich již nezáleží. Na Luridě byly vytvořeny podmínky pro opětovný zdravý rozvoj života.

Světla v místnosti vědců pozvolna hasnou. Navždy.

V místnosti kosmické lodi na Luridě zůstávají jen gumové holínky a rukavice.

Pačo, Janko a Boris se probouzejí v lese, ležíce na mechu a tetelíce se zimou. Táhneme se se spacákama a potom ležíme na zemi ?!?! Borisi odkud máš tu jizvu na čele ? Už bychom se asi měli vrátit domů, aby o nás neměli moc velký strach .

Bez vzpomínek na posledních xy hodin shledávají se kluci šťastně se svými rodiči. Zatím není čas na výčitky, radost ze znovunalezení jim nedovolí propuknout.

Pašo kráčí po silnici pod Dračí skálou. Na krku se mu pohupuje amulet z Luridy. Podívá se skrz něj do Slunce. Místo rozptýlených paprsků uvidí jasný obraz mladého luridana ...

Tak jako označujeme film "První lidé na Měsíci" za historickou SF, francouzskou "Cenu za nebezpečí" za SF sociologickou, potom Třetího draka můžeme nazvat ekologickou sci-fi. Režisér Peter Hledík v ní ukazuje civilizací zničenou planetu. V souvislosti s tím mě napadá, že je velice smutné, že filmaři pro exteriérové záběry z Luridy nemuseli stavět žádné ateliérové krajiny, že mohli zcela vhodně využít některá neradostná zákoutí naší matičky planety. Neodolám, abych neodcitoval několik řádek z Mladého světa č.4/asi/ z roku 1986, kde byl otištěn rozhovor s režisérem Hledíkem :

"Zajímavé byly reakce podniků, na jejichž odkaliště a skládky jsme chtěli vkročit a jejichž povolení jsme potřebovali. V první chvíli samozřejmě rezolutně odmítli, ale stačilo je ujistit, že jde o film o jiné planetě a že siluetu jejich továrny nechceme a ani nemůžeme ve filmu ukázat, a nadšeně nám pracovníci pověření dozorem nad hospodařením s odpady ukazovali místa, kde je to nejhorší. Chvílemi se nám zdálo, že se jich to území osobně ani netýká, nezaváděli řeč na příčiny, nemluvili o perspektivách nápravy. Hlavně chtěli mít ujištění, že ty záběry nebudou večer v televizi." /!!!!!!! ???????/

Českoslovenští maskéři již mnohokrát prokázali, že umí. Příležitosti však zatím obdrželi hlavně v pohádkách, v historických příbězích nebo válečných dramatech. Anton Gendiar však dostal šanci v SF a vytvořil masky na úrovni. Připomněly mi barevné obrázky z filmu "Sedor", na kterých dominují různé mimozemské bytosti. Žilnaté hlavy luridanů jsou opravdu stejně hrůzně vypadající. Trochu horší dojem vzbuzují namaskované ruce, na nichž je vidět, že rukavice s nanesenou vrstvou masky jsou patřičně silné. Ale to nevadí. Přesvědčili jsme se totiž, že to nejsou ani masky, které způsobují nízký počet opravdových SF u nás natočených.

Poznámka redakce : Film Tretí šarkan zastupoval naši kinematografii na 36. filmovém festivalu v Západním Berlíně, který se konal v únoru 1986; snímek se promítal jako součást soutěže 9. dětského filmového festivalu.

Standa Čermák

VETŘELCI



Originální název : Aliens
Země vzniku : USA, 1986
Scénář : James Cameron
Hudba : James Horner
režie : James Cameron
Hrají : Sigourney Weaver, Michael Biehn, Carrie Henn, Paul Reiser, Lance Henriksen, Bill Paxton, William Hope aj.



Nový fenomén amerického filmu má i po několika málo týdnech promítání nevídaný úspěch. Není to Ridley Scott, tvůrce originálu, kdo se znovu vrátil k námětu, nýbrž James Cameron, který si ke své další režijní práci (předtím např. Piranha II. a Terminátor) napsal sám scénář. V hlavní roli se opět představí Sigourney Weaver coby Ripleyová, jediná z lidí, která přežila setkání vesmírné lodi Nostromo s vraždícím mimozemšťanem ...

Newyorští kritikové charakterizovali film "Vetřelci" jako high-tension thriller (velice napínavé počívané). V osobě tvůrce, Jamese Camerona) se sešli dva : scénárista a režisér :

"Věřil jsem si hned, že příběh mi dává hodně možností. Chci říci, že se v něm mohlo perfektně pokračovat, protože konec "Vetřelce" byl jako pokušení, jako otevřené dveře do místnosti s mnoha východy. Především musím, co se "Vetřelce" týče, Ridley Scottovi přiznat, že nikdy jsem ze SF neviděl nic lepšího. Pro mne je to klasika, pravdivé SF vyprávění, horror s vesmírným motivem - jen tam nejsou roje kosmických lodí, střílejících po sobě laserovými paprsky. Není to pouhý galaktický western; je to příběh, který v divákovi zvedne strach až z hloubi neskutečna."

Sigourney Weaver se opět přeměnila v Ripleyovou. V ženu, které nezvítězila úplně. Veze s sebou zárodky (!) dalších vetřelců (odtud název filmu v množném čísle), kteří se zrodí v jednom určitém momentě.

"Musel jsem hru otevřít ve všech směrech," říká dál James Cameron. "Zvětšil jsem počet jednajících bytostí - lidí i mimozemšťanů. Ripleyová žádá pomoc pro svou loď a spojí se proto s jedním speciálním oddílem. Kromě toho jsem se snažil stvořit takové situace, které nekončí a ani se neomezují na úzký rámec kosmické lodi."

Jedním z děje účastnících se osob je Hicks (hraje ho Michael Biehn). Ripleyová s ním naváže kontakt poté, co ho zachránila z riskantního setkání s jedním vetřelcem.

V.Č. + S.Č.

ZÁZRAČNÉ DÍTĚ

ČSSR 1986
Uvedla ČST 31.5.1986 v 20.35
Scénář: Karel Čabrádek
Režie: Ludvík Ráža
Kamera: V.Štinglová
Hrají: Pavel Zedníček, Zlata Adamovská, Hana Štáchová, Jiřina Bohdalová,...

Když česká SF - tedy komedie. Na toto téma už jsme na stránkách SR psali; a ne jednou. Pochvalně i kriticky. Televizní komedie Zázračná dítě, uvedená v rámci zábavného pořadu ke Dni dětí, byla i sci-fi, i komedie. Opět se projevilo, že i nenáročná myšlenka se může stát v provedení dobrých herců zdrojem krásně české situační komiky.

Rodiče Šebestovi byli, jako všichni rodiče, přesvědčeni, že právě jejich dítě je nej... Čili všechno bylo normální až do chvíle, kdy jejich nemluvně promluvilo. Malý Jeníček úplně opomněl obvyklou klopotnou cestu človíčka k verbální komunikaci. K radosti své maminky, která si měla aspoň doma s kým povídat, a k starostem tatínka, který málem propadl touze udělat se svého geniálního dítěte atrakci.

Tenhle malý zázrak se stal zdrojem řady komediálních situací hravých, ale úsměvných. Hlavně zásluhou představitelů hlavních rolí - Zlaty Adamovské a Pavla Zedníčka - se inscenace vyvedla.

/ Starknest /





BRAINSTORM





Země vzniku : USA, 1983
Kamera : Richard Yurícich
Scénář : Robert Stitzel,
Philip Frank Messina
Režie : Douglas Trumbull
Hrají : Christopher Walken,
Natalie Woodová,
Louise Fletcherová,
Cliff Robertson aj.

Film zobrazuje bizarní svět počítačů, který v sobě skrývá kromě nesporných výhod i smrtelné nebezpečí, způsobené nesprávným využíváním jinak bezpečných funkcí počítače. Ve filmu se představuje ve své poslední filmové roli herečka Natalie Woodová , která před dokončením natáčecích prací utonula.

Trumbullův film stihla tedy již během natáčení rána osudu. Když byly práce zhruba ve dvou třetinách svého trvání, utopila se představitelka hlavní role, Natalie Woodová. V jednom ze svých posledních interview úspěšná divadelní herečka prohlásila, že pociťuje instinktivní strach z moře. Potom se ztratila u kalifornských břehů z paluby jachty, na které v tomto čase trávila chvíle volna se svým manželem (a partnerem z filmu Brainstorm; v překladu název filmu znamená něco jako mozkový proud), Christopherem Walkenem. Příští ráno bylo vyloveno z moře už jen její mrtvé tělo. Po této smrtelné tragické nehodě rozhodla firma MGM zastavit natáčení; čemuž režisér se svými advokáty zabránil.

Trumbullovo SF dobrodružství pojednává o systému, který je schopen ovlivnit lidskou mysl. Nově vyvinutá technologie "brainstormu" umožňuje na přístroje připojenému jedinci klamnými pocity prožít divokou jízdu rychlodrážou, klouzavý let nad Golden Gate Bridge nebo Grand Canyon.

Zařízení, které ze začátku představuje nesmírné množství propojených přístrojů a různých počítačů, v poslední fázi dospěje do podoby přenosného kufříkového přístroje. Člověk se posadí do pohodlného křesla, počítač mu přečte jeho myšlenky, přizpůsobí své obvody úrovni zkoumaného objektu, uloží poznatky do své operační paměti, odkud mohou být kdykoliv vyvolány.

Zatím ještě nikdo netuší, jak může být přístroj nebezpečný.

Jednoho dne se totiž stane neštěstí. Jedna žena se napojí na přístroj "brainstormu" a stiskne tlačítko záznamu. V mozku ženy jsou vyvolány představy setkání se smrtí; žena dostane infarkt. Pásek s nahrávkou události je zabaven a pečlivě uschován. Mezitím projeví o vynález zájem vojenské kruhy - a nechtějí za žádnou cenu připustit využití pouze k účelům zábavy. Vynálezce "brainstormu" chce svůj výtvor raději zničit, než aby připustil jeho zneužití. Ze zcela obyčejné telefonní budky vyvolá zničení centrální jednotky "brainstormu".

Režisér Douglas Trumbull se stal známým především díky vytvoření fascinujících triků v Kubrickově "2001", kromě toho se podepsal pod trikové scény v "Blízkých setkáních třetího druhu", "Star Trek" a "Blade Runner". Režijně debutoval Trumbull na začátku sedmdesátých let filmem "Ticho ve vesmíru". Také tehdy načrtl neveselé výhledy lidského rozvoje : Zemi bez stromů.

Podle časopisu Cinema zpracoval Stanislav Černák

ZAČALA TO GODZILLA



Začala to Godzilla. Tři slova, která sice charakterizují počátek filmové vlny příšer v Japonsku, avšak pro celý svět by byla nepravdivým tvrzením. Úplně na začátku stál King Kong ze stejnojmenného filmu Ernesta Schoedsacka z roku 1933. Příběh o obrovské opici, kterou naleznou lidé z velkoměsta uprostřed tichomořské idyly a nedotknuté krásy, se stal podkladem pro vlnu filmů o objevování zapomenutých světů na naší planetě; a to světů plných předpotopních příšer /např. film "Neznámý ostrov"/ nebo světů naplněných lidským štěstím uprostřed tibetských velehor /film "Ztracený obzor" režiséra Franka Capry z roku 1937/. V roce 1953 natočil Eugene Laurie snímek "Příšera z hloubky 20 000 metrů", Curt Siodmak, také v roce 1953, režíroval "Magnetické monstrum", Jack Arnold v letech 1954 a 1955 vytvořil dva filmy o netvorovi z Černé laguny - "Netvor z Černé laguny" a "Netvorova odplata"; potom bylo natočeno několik dalších pokračování - podle mého však zařazení těchto filmů do našeho tématu příšer není tak zcela oprávněné, neboť Netvor dorostl jen do výšky dospělého muže. I československá kinematografie se může pochlubit podobným filmovým dílem : "Cesta do pravěku" Karla Zemana z roku 1955. Vzhledem k tomu, že film měl pedagogické poslání, chce se mi věřit, že Karel Zeman získával inspiraci někde jinde, než za oceánem.

Zřejmě toto oživení tématu na začátku padesátých let, oživení tématu dávno domněle mrtvé hrůzy, inspirovalo japonské tvůrce vrhnout se bezhlavě /aspoň tak to při "třicetiletém" ohlédnutí vypadá/ na výrobu filmů, v níž velice záhy získali neotřesitelný monopol.

A nyní přišel čas : začala to Godzilla. Natočil ji Inoširo Honda v roce 1954 /bylo mu tehdy 43 let/ a film se u nás promítal pod názvem "Probuzená zkáza" /uvedla ho i promítací aféra Ponrepo v cyklu SF filmů v roce 1983/. Příběh se dá charakterizovat - bez bagatelizace - velice jednoduše : boj Japonců proti ohromné ještěří potvoře. Ovšem odborná kritika ve filmu viděla analogii atomové války - monstrum ztělesňovalo symbol destrukce války, humanistické cíle lidstva reprezentoval mladý vědec. Jedna zajímavost : Probuzená zkáza byla zakoupena, jako první SF film v historii vůbec, všemi socialistickými státy.

Nastal triumfální pochod veleještěrů světem. Příšery byly ve filmech vyvolávány k životu nejrůznějšími způsoby : podzemními nebo podmořskými jadernými zkušebními výbuchy /konkrétně Godzilla/, sopečnou činností /konkrétně Gappa/ nebo zavlečením z vesmíru. V Probuzené zkáze nechal režisér Inoširo Honda Godzillu neprozřetelně zahynout, ale po úspěchu filmu a při natáčení snímků dalších ji zase byl nucen oživit. Jméno Godzilla se pak objevuje celkem v 11 názvech :

Godzilla	1954	Inoširo Honda
Protiútok Godzilly	1955	Motojoši Oda
King Kong versus Godzilla	1963	Inoširo Honda
Godzilla versus Mothra	1964	Inoširo Honda
Syn Godzilly	1968	Jun Fukuda
Smrtící pařát Godzilly	1969	Kim Duke
Godzilla versus Hedorah	1971	Jošimitsu Banno
Godzilla versus Gigan	1972	Jun Fukuda
Godzilla versus Megaro	1973	Jun Fukuda
Godzilla versus Mechagodzilla	1974	Jun Fukuda
Teror Mechagodzilly	1976	Inoširo Honda

Bohužel, s postupem času se z těchto tématicky stejných a dějově stereotypních snímků vytratily šlechetné myšlenky a protiválečná protijaderná varování, převládla akce, reprezentovaná bojem japonské armády proti vše ničícímu monstru. A monster bylo opravdu hodně - nejméně 27 :

Ataragon	King Kong
Baragon	Matanga
Dagora	Megaro
Ebirah	Mechagodzilla
Gamera	Mogella
Gaos	Mothra
Gappa	Rodan
Ghidrah	Varan
Gigan	Viras
Godzilla	X
Gog	Zigra
Gorath	Kolos z Tongy
Hedorah	Kung Fu monstrum
Jiggar	

Hodně filmů má v názvu jméno Frankenstein /hlavně filmy ze západoněmecké distribuce, někdy i japonský originální název/. Nemá to s Frankensteinem, jak ho známe od paní Shellyové, vůbec nic společného. Frankenstein je prostě pro tvůrce synonymem pro monstrum.

Stejně jako jména, jsou rozmanité i živočišné druhy příšer : želva, housenka, krab /Ebirah/, trojhlavá saň /Ghidrah/, létající chobotnice /Dagora/, vesmírné améby, obří ryby z vesmírných mlhovin /Gog/, samozřejmě všemožní předpotopní ještěři.

Již při výrobě příšerkových filmů se počítalo s tím, že se budou prodávat do celého světa, především do Spojených států. Proto se děje většinou zúčastňuje i postava Američana. V našich kinech měla v květnu

roku 1986 obnovenou premiéru "Gappa" režiséra Harujasu Nogučiho z roku 1967 /poprvé se v našich kinech objevila v roce 1973/. Tam jeden Američan vystupuje; ovšem jeho role je trapná, k dialogům přispívá jen replikami typu "NE, děkuji", "ANO, děkuji", "Dobrý den" apod. Prostě : když se něco cpe do filmu násilně /a zároveň stereotypně/, je výsledek umocňován vlastně odmocninou.

Důležitou roli sehrávají triky. Sem tam můžete vidět zadní projekci, zcela však převládá modelové animace. Je ovšem zajímavé, že se děj nesnímá okénko po okénku, což lze např. sledovat na třepotajících se hlavních tanků, jedoucích vatřic řádící příšeře. Je jisté, že tvůrci měli při filmování k dispozici i figurky příšer, avšak ve valné většině na sebe brali podobu monster herci, oblečení do příslušně vypadající celotělové masky. Herec pak mohl s dostatečně vyztuženými podrážkami na chodidle masky šlapat na všechno, co mu pod nohy, v podobě modelů, přichystali pracovníci trikové skupiny. A klidně to mohlo vybuchnout - a taky často proto vybuchovalo ...

Zakladatel japonské "příšerkové" školy Inoširo Honda natočil hodně filmů /mezi nimi dokonce i tři čisté space-opery/. Kolik jich je celkem, však snad ví jen on sám. Mně se jich podařilo vystopovat 20. V polovině šedesátých let Hondovi začali hojně konkurovat jeho žáci - napočítal jsem celkově 9 jmen. Nejpilnější z nich byli : Jun Fukuda, má na svědomí nejméně 5 celovečerních filmů s monstry; Norijaki Yuasa, ten dokonce 7 výtvorů ve stejné kategorii.

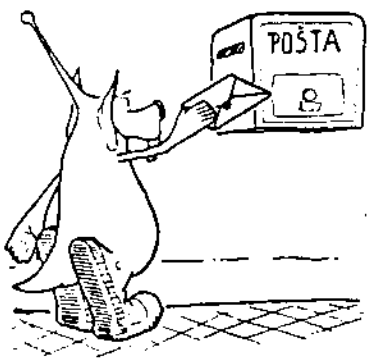
V tvorbě filmů s různými příšerami nezůstali Japonci osamoceni. V roce 1961 natočil Eugene Laurie v USA film "Gorgo", v roce 1962 vytvořil, také v USA, režisér Nathan Juran /ten natočil mj. i v roce 1965 film První lidé na Měsíci/ snímek "Jack, obr-zabiják", v roce 1975 a v roce 1977 vznikly v Hongkongu filmy dva - "Kung Fu monstrum" a "Kolos z Tongy".

Dohromady se mi podařilo vypátrat 39 japonských filmů, ve kterých hlavní roli hrají obrovská, několik desítek metrů vysoká monstra. Na obranu Japonců je nutno uvést, že v oblasti SF natočili i filmy s jinými tématy : v roce 1977 se promítal v našich kinech film "Nad ostrovy slunce nevyjde" režiséra Širo Moritaniho z roku 1973 o zničení Japonska geologickými silami, způsobenými rozpínáním se zemského pláště, ve stejném roce jsme mohli vidět i katastrofický film "Odsouzená střela". Do třetice všeho dobrého přidejme film "Time slip" Kosei Seta z roku 1981, který je prokalkulovaným spojením filmů Kagemuša a Tajemná bouře nad Pacifikem - utká se v něm moderní vojenská technika se samuraji

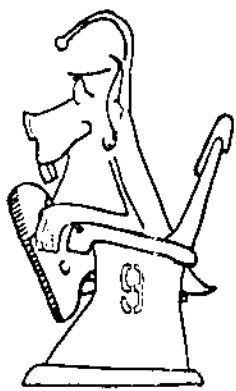
z 15. století. Největší postavou japonského filmu je bezesporu Akiro Kurosawa; jeho tvorba nemá se SF prakticky nic společného - až na jednu maličkost. V roce 1954 natočil Sedm samurajů, o šest let později stejným tématem zareagoval americký John Sturges filmem Sedm statečných a neohrožený postoj sedmi hrdinů ztvárnil potřetí Jimmy T. Murakami /japonsky znějící jméno !!/ ve filmu "Sador", který vypráví o úspěšné záchraně krutým samozvancem ohrožované planety kdesi v hlubinách kosmu.

Na závěr se sluší připomenout, že časopis Kino ve svém čísle 14/84 informoval československé příznivce filmu, že v Japonsku se po obnovených premiérách příšerkových filmů objevila taková vlna sympatií, že se začíná natáčet další snímek ... kolikátý v pořadí ?

Standa Čermák



GAPPA



Originálny názov : Daikyoju Gappa
Země vzniku : Japonsko, 1967
Kamera : Muneo Ueda
Trikové kamera : Isamu Kakita, Keidži Kaneda, Jošijuki Nakamura
Scenár : Iwao Jamazuki, Rjúzo Nakaniši
Speciální efekty : Akira Watanabe
Réžia : Harujasu Noguči
Hrajú : Tamio Kawadži, Joko Jamamoto, Judži Otaka aj.

Ide o trikový film o príšerách a obludách, ktoré sa vo veku atomovej energie objavia znenadania na povrchu Zeme; film sa radí do série japonských fantastických filmov. Viac než v ostatných filmoch tohoto žánru je položený dôraz na ľudský cit v protiklade k bezohľadnej chamtivosti a egoistickej ctižiadosti. Dej je jednoduchý, väčšia pozornosť je venovaná technickej stránke, hlavne trikom, natočených pod vedením Akiru Watanabeho.

Majiteľ tlačiarenského koncernu Funacu chce rozšíriť svoje podnikanie do oblasti cestovného ruchu a vyšle do južných morí expedíciu, ktorá má priviezť do zábavného parku exotické vtáky a neznáme zvieratá z ti-

chomorských ostrovov. Na lodi sú okrem posádky zoologovia tokijskej univerzity a pracovníci redakcie. Každý očakáva od výpravy splnenie vlastných túžob. Ctižiadostivý novinár Kurosaki chce napísať senzačný seriál, mladá fotoreportérka Itoko sa teší na krásy ostrovov, vedec Tonoka má na mysli badateľské ciele, veselý Saburo sníva o pokladoch.

Jedného krásneho pokojného večera sa zrazu loď ocitne v rozbúrených vlnách. Nikto neverí Saburovi, že sa mu pri chytaní rýb zasekla na návnadu ohromná obluda, ktorá svojím chvostom rozvírila more. Všetci sa domnievajú, že to bolo zemetrasenie, spôsobené činnosťou sopky na ostrove Obelisk v Katarinskom súostroví, kde loď zakotví. Cestovatelia sú na ostrove srdečne prijatí. Náčelník domorodcov verí, že sa príchodom Japoncov upokojí i Gappa. Kurosaki sa domnieva, že tak nazývajú domorodci svojho boha. Za doprovodu malého čiperného chlapca Sakiho sa vydá Kurosaki s Itoko do džungle. Saki ich zaprísahá, aby nešli až k sopke. Kurosaki objaví v trhline po zemetrasení vchod do tajomnej jaskine a tam na brehu obrovského jazera veľké vajce, z ktorého sa vyliahne zvláštny tvor, podobný malému jašterovi. Domorodci prosia Japoncov, aby nález vrátili do jaskine k podzemnému jazeru, pretože sa boja hnevu Gappy. Ale nikto neverí ich hrôze. Kurosaki s Tonokom dopravia zviera na loď a odvezú do Tokia.

Na Obelisku dôjde ku katastrofe. Za hrozného zemetrasenia sa vynoria z vnútra sopky dve obrovské príšery, napol plazy a napol vtáci - - Gappy, ktoré márne hľadajú svojho potomka; svojím besnením spôsobia skázu celej dediny. Len Saki je zachránený z rozbureného mora americkou ponorkou, plávajúcej okolo ostrovov, a naliehavo prosí, aby bol dopravený do Japonska, ktorému hrozí nebezpečenstvo.

Funacu je nadšený úlovkom a aby zvýšil senzáciu, keď sa Gappa objaví medzi atrakciami zábavného parku, utají jeho existenciu pred verejnosťou. Mláďa rýchle rastie a Tonoka vníka postupne do tajomstva jeho existencie. Malé Gappa vydáva zvláštne zvuky ako signál o pomoc, bráni sa ranami, podobnými elektrickým výbojom, proti bezohľadnému zaobchádzaniu, keď ho chce Funacu s podozrelým násilím krotiť. Len v prítomnosti malej Funacovej dcérky Curuko sa Gappa upokojí. Citlivej Itoko je uvezneného mláďaťa ľúto, ale je bezmocná proti plánom svojho zamestnávateľa i proti rozumovým dôvodom Kurosakiho a Tonoku.

V tej istej dobe sa objavia v mori a potom vo vzduchu dve zvláštne telesá, rýchlejšie ako nadzvukové lietadlá a vymykajúce sa všetkým doposiaľ známym technickým poznatkom. Smerujú k Japonsku. Obe príšery s hlavou vtáka, s obrovskými očami a zobákom, s telom plaza, a mohutným chvostom búria všetko, čo im stojí v ceste. Márne proti nim útočia silné vojenské zväzky. Príšerám neublížia ani bomby; svojím plamenným dychom menia lietadlá v horiace pochodne a tanky v beztvarú hmotu. Keď sa obe Gappy skryjú v hlbinách jazera, prístúpi vláda k rozhodnému úderu. Na Tonokovu radu sú plazy vyhnané z jazera ultrazvukom, ktorý neznášajú, priamo pred paľbu rakiet. Ale i tieto zbrane zvieratá len ľahko zrania a ešte viac rozzúria. Obyvateľstvo prchá v panike a strachu, krajine hrozí spustošenie. Svet je vzrušený, bezvýsledne sa radia vlády s vedcami a armádou. Malý Saki tvrdí, že obe monstrá hľadajú svoje mláďa a že sa upokoja, keď ho nájdu. Funacu zúrivo tento názor odmieta. Itoko však presvedčí Kurosakiho a Tonoku o tom, že i takéto zvieratá môžu chovať rodičovský cit.

Tokio je evakuované, predmestské štvrte sú už rozbúrané. Je najvyšší čas jednať. Nad horiace mesto sa vznesú tri helikoptéry, nesúce v sieti mláďa Gappy. Pristanú na ploche letiska. Kurosaki s Itoko a Saburom sledujú manéver helikoptér. Nad obzorom sa objavia obidve Gappy, ale hlas svojho mláďaťa nepočujú. Až magnetofónovú pásku s natočeným nárekom malej Gappy, ktorú Saburo na návrh Itoko zapne cez zosilňovací prístroj, privedie rodičov na plochu letiska. Itoko, Tonoka, Kurosaki, Saburo a malý Saki sledujú s uľahčením, ako samec a samica Gappa prijímajú mláďa medzi seba a odlietajú. Zem je zachránená !!

Filmy o nevídaných príšerách obrovských rozmerov sa stali zdrojom zisku pre celý rad japonských filmových spoločností : TOHO, pre ktorú pracoval režisér Inoširo Honda, DAIEI, ŠOČIKU, NIKKATSU.

Rodokmeň japonských príšer nemusíme hľadať len u King Konga, ale predovšetkým v prehistórii, medzi dinosaurami, pterodaktylmi a podobne. Druhým zdrojom je japonská mytológia a je tesne spojená s tretím žriedlom : normálne živočíchy, žijúce okolo nás, ako napr. muchy alebo vtáci, stačí ich len zväčšiť do gigantických rozmerov. Všetky tieto filmy majú ustálený vnútorný poriadok : obludy sa vydajú na ničivú púť Japonskom, búria domy a pustošia zem. Nikde sa tu našťastie neumiera v detailnom zábere, netečie krv, hrôzu má pôsobiť rozsah ničenia a skázy. Ďalším nutným prvkom je perfektná, výborne vyzbrojená armáda a spolupráca vedcov. A ak nemá podľa scénára moderná technika v boji s príšerami úspech, nastúpia monštrá ľudom naklonené /napr. Gamera/; alebo sa objavia prosté dobré ľudské vlastnosti, ktorých sila a účinnosť je vždy väčšia než vynálezy. A ešte jeden moment sa objavuje v tej či onej forme. Miestom, ktoré sústredí všetky svetové kapacity, aby sa spoločne poradili, a odkiaľ vyjde záchrana celej zemegule pred monštrami, je pochopiteľne Japonsko, predčiace všetky ostatné zeme činorodosťou a netušenými vynálezmi /viz napr. film Útok z neznáma/.

O japonských fantastických filmoch, ktoré oživujú najrôznejšie druhy príšer, sa najvystižnejšie vyjadril poľský kritik Stanislaw Janicki, ktorý v článku Piesne bažantov a boje drakov poľského Kina 12/70 napísal :

"Úspechy, ktoré sprevádzajú filmy s netvormi rovnako v krajine ich pôvodu ako v ostatnom svete, dávajú dôvod k zamysleniu nad príčinami tohoto prekvapujúceho javu. Prekvapujúceho, nakoľko nemá obdobu v celej histórii kinematografie. Úspešnosť a trvanlivosť iných druhov filmov možno bez ťažkostí vysvetliť. Westerny demonštrujú odveký boj dobra a zla a uspokojujú túžbu spoločnosti, žijúcej stále viac v mechanizovanom prostredí, po voľnom a silnom živote. Melodrámy nám umožnujú vcítiť sa emocionálne do osudu bohatierov a prežívať zároveň s nimi práve tak ich ušľachtilý vzostup ako najhlbšie tragédie. Vedeckofantastické filmy v nás prebúdzajú vieru v budúcnosť, i keď ide o víziu sebefantastickejšiu, vždycky sa dokážeme orientovať a racionálne zdôvodniť svoju možnú spoluúčasť na každej z akcií.

Ale filmy s obludami ? Morálne poslanie /je treba konať dobro, byť solidárny, milovať ľudstvo a mier/ je v nich predkladané formou veľmi primitívnou a pochybnou. Vnútorný svet človeka dostáva na filmovom plátne veľmi zjednodušený tvar, ktorý sa zrazu mení na karikatúru. Je neľahké predstaviť si sám seba medzi bojujúcimi monštrami a Rodarmi, i keby sme mali značne vyvinutú obrazotvornosť. Ale našťastie sa niet čoho báť. Oné obludy, sršiace oheň a zmetajúce zo zeme mrakodrapy jediným úderom svojho chvosta, sú tak neskutočné a už zovšedneli natoľko, že iba nedopatrením sa nám môžu ešte niekedy zježiť hrôzou vlasy na hlave. Čo teda ostáva ? Na takéto otázky sa odpovedá - a nie bez dôvodov - najčastejšie takto : gigantické zhľadnutie, neobvyklý kozmický cirkus, detská zábava.

A skutočne nič viac v týchto filmoch o netvoroch nenájdeme. Odpovedajú potrebám dnešného diváka, ktorý miluje nezvyklé filmové pozeranie, trochu fantázie a štipec hrôzy - nevinnej, lebo v týchto filmoch sa nikdy nestretneme so skutočnou krvou."

Názory Stanislawa Janického si môžeme porovnať so svojimi všetci, pretože v našich kinách prebehla obnovená premiera jedného z týchto japonských fantastických filmov - Gappy.

podľa poľského Kina 12/70
spracoval Jozef Dupčák

Redakce čtenářům



Vážený čtenáři !

Překulila se nám, jak se lidově říká, polovina našeho redakčního "trápení". Již půl roku pracuje redakce SR značně oslabena, ještě půl roku jí to čeká. Ke smutným výročím patří také neveselé oslavy. Již se zářijovým číslem byly jisté potíže ! Maketa sice byla hotové, jenom zbývalo na jeden a půl čistého archu A4 nalepit nakreslené artefakty z Tatracon-u 86. Přestože výsledek je podle našeho názoru docela dobrý, přece jen to trvalo trochu déle, déle než je snesitelné. Ale to je asi nutné zlo, které s sebou přináší práce s externími spolupracovníky. Nyní je listopad a my připravujeme pro tisk teprve říjnové číslo. Tentokrát nejsou na vině externí spolupracovníci - a vlastně ani členové řádné redakce. Viňme objektivní příčiny; vždyť kdo by mohl něco namítat proti odbornému /byť i nescifistickému/ růstu redakce.

Na straně osmé jste narazili na článek " Vetřelci". K tomuto filmu jsme nepřipravili kartičku, neboť jsme o novém filmu Jamese Camerona slyšeli tolik rozporuplných zpráv, že bychom výčtem získaných informací způsobili jistě ještě větší zmatek. A tak jsme raději sáhli po osvědčených objektech : po Útěku z New Yorku a po Věci II. Někdy příště pak přineseme obsáhlejší materiál v podobě údajů, které v doposud vydaných kartičkách chybí.

RSR

Seznam japonských vědeckofantastických filmů,
sestavený k pořadu "Začala to Godzilla".

Názvy filmů jsou seřazeny podle roku vzniku, za názvem je uveden rok vzniku, jméno režiséra, popř. koprodukce. Název je vždy uveden v českém překladu.

1.	Probuzená zkáza /Godzilla/	1954	Inoširo Honda
2.	Protiútok Godzilly	1955	Motojoši Oda
3.	Rodan	1956	Inoširo Honda
4.	Neuvěřitelný Varan	1958	Tsuruko Kobajaši
5.	Mogella	1958	Inoširo Honda
6.	UFO niší Zemi /Gorath/	1962	Inoširo Honda, G. Kelle
7.	Mothra	1962	Inoširo Honda
8.	King Kong versus Godzilla	1963	Inoširo Honda
9.	Matenga /Teror hub/	1963	Inoširo Honda
10.	Atoragon	1964	Inoširo Honda
11.	Godzilla versus Mothra	1964	Inoširo Honda
12.	Dagora	1964	Inoširo Honda
13.	Ghidrah /Tříhlavé monstrum/	1965	Inoširo Honda
14.	Frankenstein versus Baragon	1965	Inoširo Honda /Japan-USA/
15.	Útok z vesmíru	1965	Inoširo Honda
16.	Gamera	1966	Norijaki Yuasa
17.	Válka monster	1966	Inoširo Honda
18.	Gamera versus Baragon	1966	Šigeo Tanaka
19.	Ebirah /Horror z hlubin/	1966	Jun Fukuda
20.	Útok King Konga	1967	Inoširo Honda
21.	Geppa	1967	Harujasu Noguši
22.	Gamera versus Gaos	1967	Norijaki Yuasa
23.	X nestvůra z vesmíru	1967	J. Nihumatsu
24.	Gamera versus Viras	1968	Norijaki Yuasa
25.	Syn Godzilly	1968	Jun Fukuda
26.	Frankenstein a monstra z vesmíru	1968	Inoširo Honda
27.	Smrtící pařát Godzilly	1969	Kim Duke /Japan-Korea/
28.	Panika pod oceánem	1969	Inoširo Honda
29.	Gamera versus Guiron	1969	Norijaki Yuasa
30.	Gamera versus Jiggar	1970	Norijaki Yuasa
31.	Vesmírná améba	1970	Inoširo Honda

32. Gamera versus Zigra	1971	Norijaki Yuasa
33. Godzilla versus Hedorah	1971	Jošimitsu Banno
34. Godzilla versus Gigan	1972	Jun Fukuda
35. Gog	1972	Inoširo Honda
36. Godzilla versus Megaro	1973	Jun Fukuda
37. Godzilla versus Mechagodzilla	1974	Jun Fukuda
38. Supermetvor	1975	Norijaki Yuasa
39. Teror Mechagodzilly	1976	Inoširo Honda

Filmy jiných kinematografií s podobnou tématikou :

40. Gorgo	1961	Eugene Lourie /USA/
41. Jack-obr zabiják	1962	Nathan Juran /USA/
42. Frankenstein versus monstra z vesmíru	1965	Robert Gaffney /USA/
43. Kung Fu monstrum	1975	/Hongkong/
44. Kolos z Tongy	1977	/Hongkong/

Několik čísel : - počet filmů s monstry : 39 + 5
- počet jmen monster v názvech filmů : 27
- Godzilla se vyskytuje v 11 filmech
- Inoširo Honda, tvůrce prvního "příšerkového" filmu, natočil 20 snímků s monstry
- na realizaci 39 uvedených filmů z Japonska se podílelo 10 režisérů

OBSAH

Třetí drak /Standa Čermák/ 2
Vetřelci /Vašek a Standa Čermákovi/ 8
Zázračné dítě /Starkness/ 9
Brainstorm /Standa Čermák/ 10
Začalo to Godzilla /Standa Čermák/ 12
Gappa /Jozef Dupčák/ 15
Redakce čtenářům /RSR/ 18
Seznam japonských SF filmů /Standa Čermák/ 19
Obsah 20

SVĚTELNÉ ROKY - Filmově-literární revue pro problematiku SF.

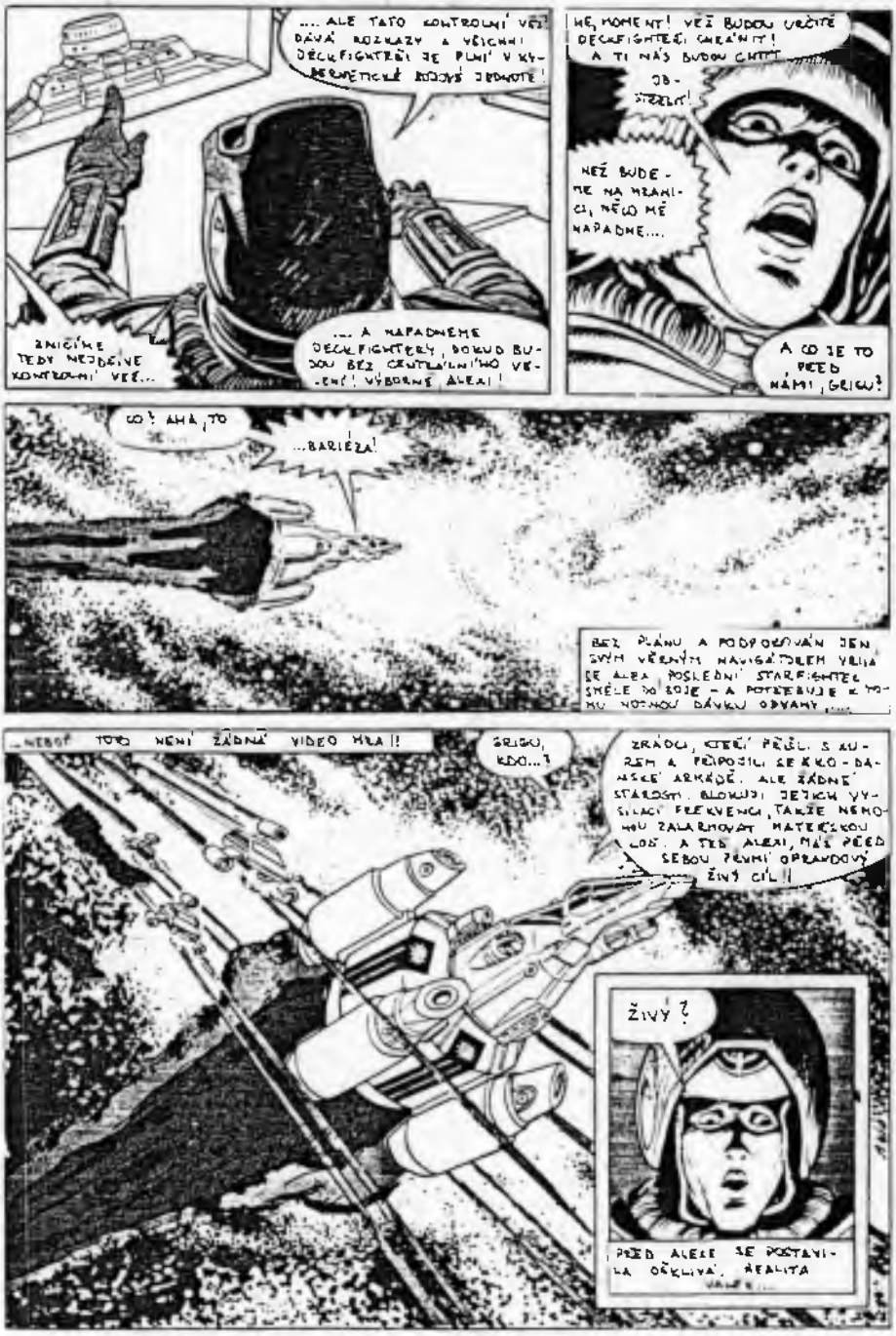
Vydává Scifia of C.A.P. & company KSPVTU v nakladatelství Bellatrix. Příspěvky posílejte na adresu redakce. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Objednávky zajišťuje výhradně redakce. Veškerá autorská práva vyhrazena. Výhradně pro vnitřní potřebu. ZDARMA . Číslo bylo dáno do tisku 9.11.1986. Vyšlo v říjnu 1986. Náklad 9 výtisků.

Říjen 1986

© RSR 1986


JEŠTĚ JEDNOU GRIGU! JAK SE TO VLASTNĚ JMENUJE? MÁME LOĎ ... TEBE ... MNE ... A JINAK NIC VÍC!!
JAK ŘÍKÁŠ, ALEXI, KDE S NÁMI EXISTENCI NIC NEMUSÍ, MŮŽE-ME SE PŘEKVAPIT!
TO ZNAMENÁ KRVEPROLITÍ!
NO A, MLADÝ PŘÍTELI! VŽDY JSEM CHTÍL O TOM, POSTAVIT SE SÁM CELÉ ARMÁDĚ...! AND... BUDE TO VELICE, VELICE TVRDÉ!!
MYSLÍM ... MĚ KRVEPROLITÍ!
TEĎKA SVÍTÍ, ALEXI!
ALE JAKTO?
CHCEŠ SE NEJDŘÍVE ZAHŘÁT, NEŽ TO VYPUKNE? CHTĚLO BY TO NĚJAKÉ CVIČENÍ, CO?
PŘESTAŇ MĚ, ALEXI! A UVOLNI SE!
TO JE ZBYTEČNÉ! JSEM TADY, ABY MĚ ZABILI A MÁM SE JEŠTĚ NAVÍC UVOLŇOVAT!!
PRO MĚ, ZA MĚ!
ŽÁDNÝ GRIGEN SIMULOVANÝ OBJEKT NEUNIKL. NA ZEMI BY VÝSLEDKY...
BYLY PŘEDPOKLADEM PRO MONÝ REKORD - ZDE ALE VYTVOŘILY ROZDÍL MEZI ŽIVOTEM A SMRTÍ!


MEZITÍM ....
CO SE DĚJE, ALEXI? TO TO NEMUSÍŠ OPRAVIT SÁM!
JÁ... EH, TEDY...
ALEXI!
AHHHHHH! TO JSI TY, MAGGIE!
NO, ALEXI, CHCEŠ SE NĚKDY DNES VEČER VYJET?
NA SILVER LAKE!
A VE VESMÍRU....
DOMNÍVÁM SE, ŽE NA TOMTO MÍSTĚ PROLOMÍ MRANICI A VEJDOU BUDOU ZEMĚ ZE CHICKÓ. NĚKOLIK ESKADER DECKFIGHTERŮ BUDE V MATEŘSKÉ LODI....
ESKADER?
KOLIK ESKADER?
STAROSTÍ MI NEBUDOU JEJICH POČET, ALEXI...


.... ALE TATO KONTROLNÍ VĚŽ DÁVÁ ROZKAZY A VŠICHNI DECKFIGHTEŘI JE PLNÍ V KYBERNETICKÉ BOJOVÉ JEDNOTCE!
... A NAPADNEME DECKFIGHTERY, DOKUD BUDOU BEZ CENTRÁLNÍHO VEDENÍ! VÝBORNÉ, ALEXI!
ZNIČÍME TEDY NEJDŮLEŽITĚJŠÍ KONTROLNÍ VĚŽ...
HEJ, MOMENT! VĚŽ BUDOU URČITĚ DECKFIGHTEŘI CHRÁNIT! A TI NÁS BUDOU CHTÍT OD-STŘELIT!
NEŽ BUDE-ME NA HRANICI, NĚCO MĚ NAPADNE....
A CO JE TO PŘED NÁMI, GRIGU?
CO? AHA, TO ...BARIÉRA!
BEZ PLÁNU A PODPORUJÍCÍ JEN SVÝM VĚRNÝM NAVIGÁTOREM VELÍ SE ALEXI POSLEDNÍ STARFIGHTER SMĚLE DO BOJE – A POTŘEBUJE K TOMU NOTNOU DÁVKU ODVAHY....
...NEBOŤ TOTO NENÍ ŽÁDNÉ VIDEO HRA!!
GRIGU, KDO...?
ZRÁDCI, KTEŘÍ PŘEŠLI S XURREM A PŘIPOJILI SE K KO-DAŇSKÉ ARMÁDĚ. ALE ŽÁDNÉ STAROSTI. BLOKUJI JEJICH VYSÍLACÍ FREKVENCI, TAKŽE NEMOHOU ZAALARMOVAT MATEŘSKOU LOĎ. A TEĎ, ALEXI, MÁŠ PŘED SEBOU PRVNÍ OPRAVDOVÝ ŽIVÝ CÍL!!
ŽIVÝ?
PŘED ALEXE SE POSTAVILA OČEKÁVANÁ REALITA


...ALE NA ZMĚNU ROZMOUVÁTI NEZBYL ČAS, NEBOŤ...
HAH GUNSTAR, NEOČEKÁVALI JSME TĚ, ALEXI! UŽ JEN TĚ CHCEME A SESTŘELÍME JE JSI PŘIPRAVEN?
SRIGU, JÁ NEVÍM...
DĚLEJ, ALEXI! PAL!


CO CHCI TĚB ŘÍCT, SRIGU, JE...
PAL, ALEXI!


STŘÍLEJ, ALEXI, STŘÍLEJ!
NE, SRIGU, NEMOHU!


ALE POSÁDKA KURZNÍ ODDANÉ LODĚ MĚLA DALEKO MÉNĚ OMEZENÍ...


ALEX REAGUJE - INSTINKTIVNĚ, JAKO PŘI VIDEO HŘE!


VREET
VASHTROOM!
PODAŘILO SE. TEDY!? NO, ALE!!!