

## Za oponou Crimson Skies ...s Raynozem

Tak dneska to bude trochu tricky, protože sedím v bytě, do kterého jsem pomáhal se stěhovat a nemám tady při ruce ani net, ani si sebou netahám běžně episy, čili to sepišuju po paměti...

Snad ještě dodám, že na Crimson Skies dělal zpočátku Nameless a napsal původní verzi, která měla tuším okolo 25 stránek, takže bych to měl sepišovat s ním, nicméně si nejsem jistý jak je na tom s časem a moje úprava jeho verze byla značná, takže... Takže vydám tohle Za oponou teď, kdy mám krátce přístup na net, a když bude chtít dopsat poznámky, vydám pak reedici.

*(EDIT: OK, teď už jsem zpátky doma, ale čas nemám pořádek... Kdyžtak se prosím ozvi, Namelessi)*

OK, takže, teaser, tuším v nemocnici, ve které původní velitel East Londonu umírá na nemoc z ozáření. Chtěli jsme nějaký úvod, který naznačí, jak silná je tohle změna oproti SG-1. Asi to sem píšeme příliš často, tuhle frázi, ale nakonec – tady nám umírají postavy kvůli Landrymu zoufalému rozhodnutí zaútočit na Antarktidu všemi atomovkami, které měli. Vznikla trochu nekonzistence faktů, protože chvílemi se v Domino Effect tvrdí, že za porušenou ozónovou vrstvu může především jaderný útok, chvílemi, že vina je na útočící Hegemonii, ale pravda nakonec asi bude kdesi uprostřed.

Ve scéně po teaseru vidíme popáleného Gummyho jet na základnu a objevuje se postava teď- už-nevím-jak-se-jmenuje černocho, který mu sděluje fakta. Tahle postava se mi docela líbila, a myslím, že Nameless ji vytvořil zajímavě, takže se mu asi podařilo uniknout ze Země na palubě Odyssey ☺ Nápad s radioaktivním mrakem šířícím se k Antarktidy jsme původně chtěli nějak rozvést více, protože mi přišel zajímavý, ale co už – nakonec se tedy Gummyho dlouhý pobyt v nemocnici a první zabydlování pilotů na základně prostě přeskočilo a šlo se k tomu podstatnému.

A to podstatné tedy? Když jsme se rozhodli v závěru Nightfallu nechat Odyssey na Zemi, říkal jsem si, kolik skvělých episy teď můžeme napsat s různými náměty, ale když se najednou rozdělily na poloviny, jedna pro děj na Zemi, druhá pro off-world děj, najednou už toho místa pro náměty bylo strašlivě málo. Takže ze spíše komorního děje Gummyho se stal rychle velkolepější děj (tři souboje tuším, dva kratší, jeden delší), doslova byl pracovním názvem episy “Bitva o Británii”, a podle toho se také psala synopse. Země je obléhanou Británií, zatímco na Měsíci sídlí nacisti, snažící se o vylodění. Společně s historickou bitvou (a filmem o ní) máme nějaké styčné body. Celá episa se odehrává v delším období, ubývají piloti, ubývá munice a hlavně ubývá odhodlání. Závěrečná past nad elektrárnou je pak onen kataklyzmatický vzdušný souboj, kterým hodlala Luftwaffe zvítězit na RAF, kdyby tedy měla trochu lepší plánovače... a kdyby měla Ha´taky ☺ Současně s tím se v episodě objevují ony apokalyptické prvky, které vyvrcholí během Downfallu. Líbí se mi, že i přes zdrcující úder v Nightfallu, čili likvidaci flotily, obsazení Antarktidy, likvidaci coilgunů atd. je stále pozemská obrana schopná zdržet útočníka od invaze, že to v Nightfallu nebyl i přes tu hrozivost nějaký scénáristický rychlý úder, po které jsme ztratili Zemi a teď se honem pojďme věnovat důležitějším věcem mimo ní.

Odbočka – nejsem si jistý, jestli to už v Odyssey zaznělo, ale počítáme v dokumentu o ději s tím, že Země je v galaxii planetou s největší populací; čili že i když jde jen o jednu planetu, tak se může početně blížit stavům Jaffů nebo Hegemonie. Nebyl jsem si tímhle moc jistý, protože miniaturní vesnické planety jsou v SG taky z rozpočtových důvodů, nicméně nedávno

jsem si přečetl úryvek scénáře k Ark of Truth a tam tohle, s nejméně planetou, Landry sám říká ☺ Je milé mít jednou po čase pravdu i z pohledu SG-1. Nicméně, jak asi všichni víme, SGO navazuje na konec Unendingu a First Strike, 10. řady SG-1 a 3. řady SGA; info z a po Ark of Truth už jsme převzali pouze velmi volně a spíše sepsali vlastní představu dění. Konec odbočky...

Jedním z problémů při vytváření synopsí pro S1,0 byla právě nutnost nasoukat několik velmi dobrých námětů do krátkého děje popisujícího jednak pád zbytku obrany na Zemi (protože jsem cítil, že jen Nightfall tohle téma nevyužil zcela), jednak pak popsat prvotní snahy lidí na Garu. Původně se epizody na Zemi a mimo ni měly střídat, ale nakonec se postupně i kvůli tomu omezenému prostoru jednotlivé děje začaly míchat do sebe.

Tak k samotnému ději epizody. Jak jsem už napsal, prvních asi 25 stran napsal Nameless, nicméně jsem je musel do určité míry změnit. První u čeho se chci zastavit, jsou Gummyho sny. Gummy měl ujeté sny v Domino Effect a tady taky, navrhl to nezávisle Kalen i Nameless a já bych se jeho snů v budoucnu držel, nakonec s Gummym jsou velké plány; ve druhé řadě se HODNĚ změní jeho profese. Původní Namelessův sen v téhle epizodě byl poněkud drsnější a náročnější na efekty, Gummy měl v jeho finále najít nějakého radioaktivního (mrtvého) kojence, což by asi bylo košer v nějakém mrazivém filmu o dopadech jaderné války (jaderná válka je špatná, ááno), ale tady to vypadalo podle mě už nepatřičně, takže jsem to zaměnil za fotku jeho rodiny, pokud se nemýlím. Kromě toho, i když byl Landryho jaderný útok spíše špatné rozhodnutí, přeci jen skutečným nepřítelem jsou tady emzáci.

Vůbec u Gummyho má být cítit, že mu rodina hodně chybí a ta scéna, kdy se chystá odstartovat a přijde k němu Pierson je vlastně o tom, že se chystá zaletět se podívat za nimi do Sydney, jestli vůbec ještě žijí. Původně tam snad měl být i jeho vnitřní hlas, ale ten jsme vypustili. Také se v epizodě, která je vlastně docela "Gummocentrická" má objevit, že Gummy je vzhledem k okolnostem znuděný soutěžením s Molem o pozici lepšího pilota, což je zase něco, co začalo v pilotní epizodě a nejsem si úplně jistý, že se to soutěžení mezi oběma stačilo zaběhnout.

Jako jedna z nejlepších scén epizody mi přijde Gummy vstávající někdy ve čtyři hodiny ráno, jak se poté jde se podívat ven, kde potká toho-černého-pilota čekajícího na případný poplach. Podle mě je na tom skvělé, že to ukazuje skutečně věci, které by mohli piloti v jejich situaci řešit. Gummy sedí půl hodiny na posteli a jen přemýšlí. Přátelství Gummyho a Ann, no tak lidi, každého, kdo se nad tím zamyslí napadne, jestli spolu neměli něco více... Nehodláme se tedy bránit vztahům mezi postavami, vlastně to mnohdy bude motor našich postav, tak jako v realitě. Prostě věci, které je chyba neukázat nebo nezmínit, dokreslují postavy, přibližují je více čtenářům i scénáristům. Zvláště když mají být podkresleny nějakým pomalejším Vietnam-like songem ala Hendrixova elektrická kytara; na obrazovce by to IMO mohlo vypadat perfektně, a přitom se jedná o scénu několika lidí před hangárem.

Bitevní scény. Mno, tady asi trochu porušujeme naše "šlo by to natočit u televizního rozpočtu", ale opět, stejně jako minule, "efekty" je jediné, v čem je výhoda psaní a navíc, v realu by to šlo vždy nějak zkrouhnout pohledem na "taktickou obrazovku", kde po sobě jde třicet rudých teček ☺ A třeba se CGI podstatně zlevní, jak se tak dívám na videa z dnešních her, tak nejsme daleko od efektů viděných ve Final Fantasy filmu - jenže dneska to běží v reálném čase, bez hodin vypočítávání nebo skriptování jedné scény.

Původně rovněž první akčnější scéna, rozdávání jídla civilistům, byla mnohem jednodušší, naši pilotu k ní jeli jako normální důstojníci, ale to mi přišlo příliš jako vykrádající BSG a její Gideonský masakr, takže jsem to jaksi upravil ke krytí aut z letadel.

Stejně tak mělo bitev být více, ale podle mě stačí několik záběrů na různé přestřelky a pak jedna bitva na konci, aby čtenář získal ten dojem války. Souboj na elektrárnou neměl být původně past a měl se odehrávat teprve v 2. aktu, například.

Pierson a jeho nerozhodnost. Nejsem si tak úplně jistý, že nejde spíše o nerozhodnost scénáristů ☺ Pierson totiž není nějaká hlavní postava seriálu, původně měl být spíše čímsi jako našim Hammondem, tj. chlápkem co přijde ke Gummymu nebo Liu a zadá jim (často špatný) úkol. Jako taková je jeho postava vcelku dobrá, byla by i dobrá pro sitcom, ale jakmile má dojít na vojenské rozhodnutí, je tu už problém, jak ho napsat. Není to úchylný génius, jako jistý kulhající doktor, nikdy do armády vlastně nechtěl (což má společné více postav Odyssey), takže jsme z toho vybruslili tvrzením, že Pierson sice nemá kreativní myšlení co do taktiky, ale zato má dokonale naučené všechny poučky (jeden by mohl říct, že jde o Rimmerovi direktivy...), a to se může taky často hodit. Problém jeho nevelení ale postupně stále narůstá, nebyl schopný velet Odyssey, natož městu a základně a v Breaking Point navíc řešit problém s uprchlíky. Není to bezcitný parchant, ale zároveň má do značné míry xenofobní k mimozemšťanům, takže byla otázka, jak se bude vyrovnávat s velením a těžkými rozhodnutími. A naše váhavá odpověď je, že se s nimi nevyrovnává dobře a nemůže to skončit jinak, než tragedií – tím, že skončí na Zemi. (teď mě tak napadlo, sice tohle Za oponou vychází až po Downfallu, ale noví čtenáři, kteří by ji četli hned po Crimson Skies by asi byli rozladěni spoilery). Což nám zároveň dalo možnost trochu z jeho postavy udělat silnějšího vůdce a vojáka, protože si nedovedu představit, že by jinak bylo uvěřitelné jeho budoucí velení Odyssey, nebo jiné lodi v exilové flotile. Říkejme tomu vývoj postavy. S tím souvisí i Piersonovo procitnutí během bitvy na elektrárnou, která, teď už si vzpomínám, vlastně není jen past na letadla, ale i odlákání letadel od základen. Líbí se mi, jak na to přijde Pierson (údajně) jen podle naučených pouček a ne právě nějakou podivnou detektivní konstrukcí, jako jiné kreativní postavy v jiném seriálu.

Což mi připomíná, jak Pierson seřve ty důstojníky ve velící místnosti a pak heroicky kamsi jde... Nemám nejmenší tušení, kam to vlastně odchází ☺ Jen jsem při psaní cítil, že by tam dobře zapadlo, že teď po tom dialogu odejde a tak, holt, odešel. Asi se šel podívat na to světlo, až dopadnou bomby.

Několika větama k technofetišismu, který se asi bude objevovat v ději. Nejsem technik, ani voják, ale myslím, že popisovat jednou za díl nějaké zajímavější scény související s bojem, technikou a scifi má smysl. V téhle episodě tedy kvůli rušení Hegemonie & poničené atmosféře nejde používat vysílačky, takže na letadlech jsou nějaké otočné laserové přijímače a vysílače (bylo by divné psát dogfight bez dorozumívání mezi piloty), je tu výškový nálet al' keshů, byť v seriálu nikdy nic podobného nebylo, bomby keshů jsou takové menší atomovky a stejně tak atomovky používají i naši piloti ve vzdušném souboji, což se myslím i plánovalo, USAF snad nějaké neřízené atomové rakety do letadel vyvíjela a zavedla.

Krátce k off-world ději aneb Liu ve vězení. U Liu je podobný problém jako u Piersona, alespoň tedy z mého pohledu neschopného scénáristy. Byla by dobrá pro sitcom, ale ve vážnějším dramatu bude muset projít nějakým očistcem, jinak by jsme ji nemohli uvěřitelně zadat důležitější úkoly, a bez nich by jsme mohli dělat seriál vlastně jen o Samuelovi a Ivanovové, jak se rozhodují a zadávají do Dillovi. Vždycky jsem cítil, že Liu by spíše dezertovala a složila se, než po ztrátě Země pomáhala aktivně získat ji zpět. Nakonec, v Nightfallu, part 3 namísto smysluplného pomáhání v ex-SGC jen brečela a křičela. Umístit

ji do vězení “za lenost” tedy dává smysl, vlastně ještě větší smysl by dávalo poslat ji někam do dolů... Jak to ale rozetnout? Líbí se mi, že ji přijde zachránit Radek, vůbec se tím docela dost rozšíří vztahy mezi postavami, tímhle oddělením postav na Zemi a mimo ní, ale o tom jsem myslím už psal.

Vedlejší děj mimochodem kompletně celý napsal skvěle stalker.

Mno, nic více mě momentálně nenapadá. Gripeny letectva J.A.R., rozhodnutí vyprávět obléhání Země zprvu z pohledu nějakého zapadákova, jihoafrické postavy, je tam myslím ještě pár zajímavých věcí, ale už nebudu dále plýtvat místem. Příště se potkáme u Separated, spolu se stalkerem a duší i s Aranou. Tak zatím na viděnou.