

RANKO MUNITIĆ

ČUDOVIŠTA KOJA SMO VOLELI

5



Kreativni centar

Ranko Munitić
Čudovišta koja smo voleli 5

Urednik
Ljiljana Marinković

Redaktor i lektor
Violeta Babić

Dizajn
Neda Dokić

Indeks imena i pojmova izradio
Zoran Penevski

Priprema za štampu
Nebojša Mitić

Izdavač
Kreativni centar, Beograd
Gradištanska 8
Tel.: 011 / 3820 464, 3820 483, 2440 659
e-mail: info@kreativnicentar.rs
www.kreativnicentar.rs

Štampa
Grafiprof

Tiraž
1.500

ISBN 978-86-7781-885-2

Zahvaljujemo Biblioteci *Jugoslovenske kinoteke* na ustupljenim fotografijama.

CIP - Каталогизација у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

791.221.8/.9
791.632:792.026]:821

МУНИТИЋ, Ранко, 1943-2009

Čudovišta koja smo voleli. 5 / Ranko Munitić ; [indeks imena i pojmova Zoran Penevski]. - Beograd : Kreativni centar, 2011 (Beograd : Grafiprof). - 239 str. : ilustr. ; 24 cm

Tiraž 1.500. - Na presavijenom delu kor. lista autorova slika i beleška o njemu. - Registar.

ISBN 978-86-7781-885-2

а) Филм - Мотиви - Фантастика б) Филм - Ликови - Чудовишта с) Књижевно дело - Филмска адаптација
COBISS.SR-ID 186913292

RANKO MUNITIĆ

ČUĐOVIŠTA KOJA SMO VOLELI 5



Kreativni centar

SADRŽAJ

GROF GENERAL ZAROFF

Lovac s tajanstvenog ostrva 7

ZOMBI SA HAITIJA

Praunuci Lazarovi 17

LARRY TALBOT, VUKODLAK

Košmarni mužjak 29

MUTANT IZ BAJKE

Kroz kapiju dubokog sna 49

MUTANT IZ ATOMA

Godina 1984 61

BOND, JAMES, 007

Umireš samo dvaput 71

PSYCHO

Mamica iz podruma 89

SIMIUS SAPIENS, PREDAK I NASLEDNIK

Planeta majmuna 105

BEBE ROSEMARY WOODHOUSE

Ave Satanas 119

ZVEZDANA BEBA

Kino-imperija uzvraća udarac 137

EPILOG

Galaksije slika 151

INDEKS IMENA I POJMOVA 171

41 GROF GENERAL ZAROFF

Parče kopna na okeanskom bespuću – otuđeni mikrokosmos –
osmatračnica s budnim stražarom – dvorac na usamljenoj hridi – zvekir
u obliku nasmejane žabe – brlog konačne tajne – oči crne poput noći
– čovek naviknut da komanduje – obitavalište feudalnog barona –
najveći i najsavršeniji trofeji – koja je divljač najopasnija? – monolog
zvezde-čudovišta – lov kao nastrano umeće – zamorno savršenstvo
– život je za jake – obavezna partija lova – taktika lisice, malajska
klopka za čoveka i burmanska zamka za tigra – lepota slike i površnost
dramaturgije – idealni tiranin klasičnog „horra“ – vojna protiv
ostatka sveta – simbolička i stvarna hajka na ljude – utelovljeni fatum
– *cherchez la femme!* i umešana ženska sila – arhetip luka i strele – pad
među razjarene kerove – igra smrti i erotska koreografija – senzualnost
hollywoodske groze – hipnotska privlačnost mraka – šekspirovski
strasnik i drski izazivač – pustolovina van blede jave

LOVAC S TAJANSTVENOG OSTRVA

Tamo negde, na desnoj strani, nalazi se veliko ostrvo. Prilično je tajanstveno...

Već u prvoj rečenici *The Most Dangerous Game*, najpoznatije pripovetke Richarda Connella iz 1925. godine, nalazimo prvi tradicionalni stereotip fikcijske avanture: parče kopna bačeno na okeansko bespuće, grudvu kamena i peska otkinutu od ljudske zajednice, deo zemlje s neznanih meridijana kao otuđeni mikrokosmos, epicentar poremećenih i najčešće opasnih vibracija. *Tajanstveno ostrvo* – usamljena osmatračnica – a na njoj budni stražar nekog drugog reda i sistema vrednosti...

Nije manje tipična ni mornarska glasina o neznanom predelu:

More beše glatko poput ogledala. Približavali smo se ostrvu. Ono što osetih, pravi studen leda, stvori u mom duhu neku vrstu nenadanog užasa...

Mali svet velikih misterija, naravno, okružen je bedemima tame:

– Tako je mračno – pomisli – da bih mogao spavati ne zatvarajući oči; noć bi mi zamenila očne kapke...

Približavanje izolovanom lokalitetu otkriva divlji i nimalo umirujući pejzaž – pravi dekor za ustaljeni narativni limit preko kojeg se iz našeg, stvarnosnog, prelazi u tuđi, nadstvarni region:

Raskidane stene kao da srljaju u neprozirnu tamu... Gusta džungla prostire se sve do ruba stena... Kakve opasnosti krije guštara stabala i grmlja?

Onda odjednom iznikla nastamba, ukras i poenta začudnog zabrana:

Sumorna tmina obavijala je more i džunglu kad Rainsford opazi svetla. Otkri mu ih okuka kamenite obale. Pomisli prvo da se nalazi pred selom, jer beše mnogo svetlosti. No, kako je napredovao, na svoje zaprepašćenje shvati da sva svetla dolaze iz jedne ogromne građevine, zdanja silne visine, čije su se šiljate kule gubile u visini, u mraku. Pogledom razazna nejasne obrise veličanstvenog dvorca. Stajao je na uzvišenoj hridi. Sa tri strane beše okružen stenama strmoglavo sunovraćenim u more...

– *Priviđenje – promrmlja Rainsford. No, otvarajući glomazni metalni portal od rešetaka nalik kopljima, shvati da se ne radi o varci. Kamene stepenice behu stvarne. Masivna kapija sa zvekirom u obliku nasmejane žabe bila je takođe stvarna, a opet, iz svega je zračio utisak nestvarnosti...*

Eto našeg junaka na sledećem limitu – na pragu što „prelaznu zonu“ ostrvskog pejzaža deli od brloga konačne tajne.

Podiže kruti zvekir, koji škripnu kao da nikada ne beše pomaknut. Pusti ga da padne i poskoči od tutnjave njegovog udarca. Vrata se otvoriše naglo, kao da ih pokreće opruga, a Rainsford stade, zaslepljen snažnim talasom svetlosti što odande izbi...

Onda nov tipičan obrt, naime, besprekorno odeven i odnegovan gospodin kao domaćin namerniku zalutalom u divljini.

Čovek je silazio širokim mermernim stepeništem, vitak, pravog stasa, u večernjem odelu. Priđe Rainsfordu i pruži mu ruku: „Zadovoljstvo je i čast što mogu pozdraviti Sangeru Rainsforda, slavnog lovca. Čitao sam vašu knjigu o lovu na snežnog leoparda sa Tibeta. Ja sam general Zaroff“... Ono što najpre općini Rainsforda beše neobična lepota čovekova, zatim izuzetnost, skoro neobičnost njegovog lica. Bio je visoka stasa, u godinama, bleštavobeke kose. Obrve pak i oštri brkovi behu tamni poput noći iz koje je Rainsford stigao. Imao je crne oči, istaknute jagodice, fino ocrtan nos, mršavo lice, taman ten, izgled čoveka naviknutog da komanduje: aristokratska pojava...

Kao što se moglo i pretpostaviti, u dvorcu je sve bilo prvorazredno: luksuzno uređene prostorije, najfiniji nameštaj, odela sašivena kod najpoznatijeg london-skog krojača, skupocena srebrnina i porcelan, probrane đakonije – „sve je podsećalo na obitavalište bogatog feudalnog barona“... Kao što kaže sam general: *Nalazimo se van utabanih staza...*

A to brzo biva potvrđeno u večernjem razgovoru o lovu: neizbežnoj temi, jer posvud oko zadivljenog gosta vise po zidovima ispunjene glave lavova, tigrova, slonova, jelena, medveda – „najveći i najsavršeniji primerci što ih je Rainsford ikada video“.

– *Oduvek sam mislio – reče Rainsford – da je od sve krupne divljači najopasniji južnoafrički bivo.*

General ne odgovori odmah. Na usnama mu se pojavi čudnovat osmeh.

– *Varate se, gospodine, južnoafrički bivo nije najopasnija divljač... Pijuckao je vino sa uživanjem. – Ovde, u mom rezervatu, na ovom ostrvu, lovim najopasniju divljač!*



... Što nije izrečeno naprečac, jer grof lovi – čoveka. Divljač najopasniju zato što raspolaže razumom.

Sledi onda još jedan obavezan ritual žanra, naime – poduži monolog u kojem *master ghoul*, to jest *čudovište zvezda zapleta* (ljudsko ili neljudsko, smrtno ili besmrtno, od prirode ili veštački stvoreno), ispoveda partneru i svakom čitatelju svoj karakter, delatnost i misiju. Evo šta nam, po tim pitanjima, saopštava Zaroff, kozak i oficir, begunac iz carske Rusije:

Bog stvara izvesne ljude pesnicima. Od jednih pravi kraljeve, od drugih prosjake. Što se mene tiče, stvorio me lovcem. Moja ruka je stvorena za obarač, govorio mi je otac... Naravno, život sam proveo loveći: grizlija u Stenovitim planinama, krokodila u Gangesu, nosoroga i bivola u Africi, jaguara u Amazoniji... A onda, jedne noći pod šatorom pade mi na um strašna misao. Lov je počinjao da me zamara! Iscrpeo sam sve njegove mogućnosti. Prestao me nagoniti da uzdrhtim. Ne izlažem se više pravoj opasnosti. A ja, gospodine, živim za opasnost: lov beše čitav moj život... I taj lov postao je odviše lak. Nikada nisam promašio plen. Nikada. A ništa nije tako zamorno kao savršenstvo!... Trebala mi je, dakle, nova divljač. I našao sam je. Kupih ovo ostrvo, sagradih dom, sada tu lovim...

Na Rainsfordove proteste odgovara general stilom svih pravih silnika fikcijske pustolovine:

Život je za jake, jaki treba da ga prožive, jaki mogu da ga oduzmu. Slabi su na ovom svetu da pruže zadovoljstvo jakima. Ja sam jak. Pa što taj dar ne bih koristio? Ako želim loviti, zbog čega da to ne činim? Lovim zemaljski talog, mornare unajmljene na teretnim brodovima, krijumčare i gusare, crnce, Kineze, belce, meleze. Jedan čistokrvni ili rasni pas vredí više od dvadeset takvih... Zato se njima služim. To mi pruža zadovoljstvo. Oni misle, u većoj ili manjoj meri. Znači da su opasni... Ovo ostrvo zove se „klopka za brodove“. Ponekad u svom gnevu bog plime ih šalje amo. Ponekad sâm pomažem providnosti...

Veštím rasporedom varljivih svetiljki po obali general ume da na hridi navuče neoprezne brodove. Preživelimá pak ostavlja jednu jedinu šansu.

Radi se o igri, zar ne? Svakom od njih predlažem partiju lova. Dajem im namirnice i jedan odličan lovački nož, onda prednost od tri sata. Dogovor je da ga sledim s pištoljem malog kalibra i kratkog dometa. Pa ukoliko mi moja divljač uspešno izmiče tri puna dana, dobila je partiju. Ukoliko je pronađem – gubi...

– A ukoliko pobedi? – zapita Rainsford.

– Do danas nisam izgubio nijednu partiju – reče general široko se osmehnuvši...

Uloga Zaroffove divljači očekuje, naravno, i Rainsforda: prvi put uspeva da zavara progonitelja služeći se taktikom lisice, drugi put se uspešno služi malajskom klopkom za čoveka, treći put burmanskom zamkom za tigra, ali mu na kraju ne preostaje ništa drugo nego da sa hridi skoči u more, dokopa se zamka i sačeka generala kad ovaj krene na počinak...

Ali što dalje odmiče pripovetka dvoznačnog naslova (jer se *game* može prevesti i kao *divljač* i kao *igra*), sve očitije postaju spisateljske slabosti Richarda Connella, kovača zanimljivih slika i situacija, ali lošeg dramaturga i još goreg pripovedača. Pa *The Most Dangerous Game* stiće slavu (i biva uvršćena u dvadesetak antologija između 1925. i 1960. godine) daleko više zbog impozantne centralne persone nego zbog oblikovne veštine njenog knjiškog roditelja.

Ovako ili onako, priključenija generala Zaroffa morala su privući pažnju hollywoodskih tragača za crnim senzacijama početkom tridesetih, u cvetnim sezonama klasičnog „horror“: nakon *prometejske teme* pobunjenog naučnika (doktori Frankenstein, Miracle, Moreau, Griffin, Jekyll i Gogol) i *haronske teme* avetinjskog povratnika s drugog sveta (vampir Dracula, mumija Kharis, zombi), Connellov elegantni lovac na ljude savršeno je otelotvorio treću temeljnu opsesiju filmadžija tog burnog doba, *temu silnika* koji vrši odmazdu nad mnoštvom svojih bližnjih, sićušnih smrtnika. Odvojen od sveta, ispunjen dubokim prezirom prema čovečanstvu, dovoljno domišljat i zao da smisli neviđene dokaze vlastite superiornosti, Zaroff je *idealni tiranin* čitavog tog višegodišnjeg ciklusa groze, paradigmatika figura subverzivne kinematografske vojne povedene protiv tradicionalnog reda i kodifikovanih zakona postojanja; jedno od konačnih i uzornih otelovljenja struje koja se, umesto fantastikom, služila hipertrofijom stvarnosnih fenomena. Kao što King Kongova prepotopna džungla sa Skull Islanda u izvesnim trenucima postaje veoma bliska savremenoj betonskoj džungli New Yorka, tako isto otvorena Zaroffova hajka na ljude deluje kao simbolički sublimat prikrivene ali jednako stvarne hajke, kakvoj katastrofalne socijalno-ekonomske prilike epohe izlažu običnog smrtnika. Na svoj morbidno-viteški način, kozački general je čak daleko pošteniji; u surovu igru on ulaže vlastitu veštinu i glavu! Ukratko, ta tema čovekolikog, dakle stvarnosnog – iz života a ne mašte poniklog fatuma – moćno nadnesenog nad svakidašnjicu i u skrovitoj busiji spremnog na smrtonosni skok, dobiće u celom tadašnjem kino-panoptikumu samo još jednog rivala i dostojnog partnera: orijentalno rafiniranog doktora Fu Manchua...

Zaroff je hollywoodski Caligari, a celokupna razlika između nemačkog ekspresionizma dvadesetih i američkog „horror“ tridesetih godina prošlog veka može se pročitati iz karakteristika hipnotizera i lovca, dva brata po snazi i surovosti, kojima se okreću protiv ostatka sveta...

Samo što je pre ekranizacije valjalo Connellov sastav podvrgnuti temeljnoj karakternoj i dramaturškoj preradi. Na najbolji mogući način taj posao obavlja



scenarista James Ashmore Creelman: umesto nesprenog pada preko palube, na ostrvo će Rainsforda (Joel McCrea) dovesti podmetnuti brodolom, u raskošnom dvorcu pronaći će neophodnu partnerku, lepu Evu Trowbridge (Fay Wray), od sedog generala Zaroff postaje crnokosi grof izrazitog mužjačkog magnetizma (Leslie Banks), a ceo proces njihovog mučkog i lovačkog nadmetanja garniran je erotskim šarmom prisutne heroine. Potera po džungli i močvari, kojima grof lovac ganja Evu i Rainsforda, dobija tako sasvim novo značenje, baš kao i prikladnije oružje progonitelja – luk i strela – što sve kulminira u finalnim sekvencama kad Rainsford smrtno ranjava grofa služeći se strelom kao bodežom, a ovaj se, dok mladi par beži sa ostrva, u hropcu sunovraća među svoje razjarene kerove...

Münchhausenovski „suva“ storija o lovačkim i političkim muškim strastima postaje tako fina varijacija na teme Erosa i Thanatosa; o sudbini silnika i monomanijaka ne odlučuje više samo njegova volja i veština već i umešana ženska sila. Baš kao u *King Kongu*, remek-delu što će ga Ernest B. Schoedsack godinu dana kasnije realizovati s M. C. Cooperom – ne ubija Zaroffa protivnikovo oružje, nego još jednom lepotica usmrćuje zver...

Na temelju Creelmanovog teksta, Schoedsack i Irving Pichel režiraju 1932. jedan od najpregnantnijih, izvana i iznutra najnapetijih filmova epohe: 78 minuta *The Most Dangerous Game* jeste slojevit kaleidoskop zagušljive, preteće atmosfere, sjajno snimljene (Henry Gerrad) i muzikom naglašene (Max Steiner) u ambijentima klaustrofobičnog zamka, magličaste močvare i tamnih veduta džungle. Stalna težnja „horror“ da se otvoreni prirodni pejzaž izmeni u zatvoreni, maglom i sumrakom sputani zabran strave, kulminira u sablasnim sekvencama lova: prastara i večna po ikonografiji, diluvijalna Zaroffova močvara postaje u psihološkom smislu pustopoljina zaumnog košmara – kao neka ogromna ukleta materica što svoju ljudsku i nadljudsku decu natrag, u vlažnu tamu, hoće usisati... A kovitlac razularenih strasti stalno spoljašnju igru smrti bojadiše unutarjom erotskom koreografijom: od noćne pučine, brodoloma i tajanstvenog ostrva, preko bajkovitog dvorca i grabežljivog gospodara, do prašume, baruštine, potere i obračuna rivala, sve što je Connell naslutio, no u priču uspeo da ugradi tek kao stereotip, oživljava, odjednom, podstaknuto scenarističkim i rediteljskim umećem, postaje još neviđena parabola o ljubavi i smrti s one strane svakidašnjeg, o susretu lepote i zveri u vanvremenskoj, arhetipskoj sferi.

Senzualnost američkog „horror“, napipana kod *Frankensteina* i *Dracule*, raspevana potom kroz *Ostrvo izgubljenih duša*, *Dr. Jekylla* i *Mr. Hyde*a, *Mumiju*, *Ludu ljubav*, *King Konga* i *Nakaze*, stiže tad do novog klimaksa. Ni pre ni posle tridesetih godina XX veka ne sabija kino-strava u sebi toliko životnih sokova i stvarnosnih izazova; od egzodusa iz svakidašnjeg okruženja, elementarnog prkosa i borbe za opstanak, preko suočavanja sa hipnotskom privlačnošću mraka, do erotskog nagona koji demona uništava, a čoveku pruža energiju za trijumf nad ništavilom – *Najopasnija*

divljač nudi čitav jedan spoljašnji (ikonografski) i unutrašnji (psihološki) registar znakova, kristalisan i brušen u Hollywoodu tih „zlatnih sezona“ groze. Atraktivan i dinamičan, temeljni model onda usavršenog „horra“ još stoji kao kinematografski vrhunac „crne poetike“: globalni domet ravan apoteozu koju će „science fiction“ doživeti četrdesetak leta docnije...

Connellovom novelom inspirišu se još Robert Wise (*A Game of Death*, 1945) i Ralph Brooke (*Bloodlust*, 1962), motiv lovca na ljude javlja se kod Teda Tetzlaffa (*Johnny Allegro*, 1949), Maxa Nossecka (*Kill or Be Killed*, 1950) i Royja Boultinga (*Run for the Sun*, 1956). No, pravi Zaroff, šekspirovski strasnik i drski izazivač čovečanstva, bio je moguć, izgleda, jedino na ekranu s početka tridesetih, u vremenu velike krize, ne samo kapitala nego i morala, vere i uverenja, krize što bez milosti usitnjava vrednosti i principe, te stoga prave pobede i dostojne poraze mora potražiti na bioskopskom platnu... Beše moguć đavolji grof samo u dobu kad besne strasti i nastaju preterane a ipak strahotno istinite priče o ljubavi i smrti, u možda poslednjem silovitom uzletu crnoromantičnih kinematografskih snova... Mòra, bolje rečeno: prizori crne okretne senke što naoružana lukom i strelom sledi jednog muškarca i jednu ženu kroz otrovna isparenja nestvarne močvare ... zrači jezom kakvu bismo sami, bez obzira na cenu, rado još jednom van blede jave proživeli.



1



2



3



1 2 3 Leslie Banks kao Zaroff
u filmu *The Most Dangerous
Game* Ernesta B. Schoedsacka i
Irvinga Pichela (1932)



KNJIGA 5

- 41. **GROF GENERAL ZAROFF**
- 42. **ZOMBI SA HAITIJA**
- 43. **LARRY TALBOT, VUKODLAK**
- 44. **MUTANT IZ BAJKE**
- 45. **MUTANT IZ ATOMA**
- 46. **BOND, JAMES, 007**
- 47. **PSYCHO**
- 48. **SIMIUS SAPIENS,
PREDAK I NASLEDNIK**
- 49. **BEBA ROSEMARY WOODHOUSE**
- 50. **ZVEZDANA BEBA**

ISBN 978-86-7781-885-2



9 788677 818852



www.kreativnicentar.rs