

HLAVNÍ EDITOR  
**GUY HALEY**

PŘEDMLUVA  
**STEPHEN BAXTER**



# KRONIKA SCI-FI

OBRAZOVÉ DĚJINY NEJSLAVNĚJŠÍCH DĚL  
SCIENCE FICTION V CELÉ GALAXII

KRONIKA  
SCI-FI



# KRONIKA SCI-FI

OBRAZOVÉ DĚJINY NEJSLAVNĚJŠÍCH DĚL SCIENCE FICTION V CELÉ GALAXII

HLAVNÍ EDITOR

**GUY HALEY**

PŘEDMLUVA

**STEPHEN BAXTER**

Elspeth Beidas (hlavní editor): Kronika sci-fi

Copyright © Quintessence Editions Ltd., 2014

Translation © Dina Podzimeková, 2015

Z anglického originálu *Sci-fi Chronicles* vydaného v Londýně v roce 2014  
nakladatelstvím Quintessence přeložila Dina Podzimeková

Odborná redakce Milan Krejčí

Odpovědný redaktor Michal Hrubý

Sazba Radka Konvíčková

Vydalo nakladatelství Volvox Globator jako svou 1051. publikaci

Volvox Globator

Štítného 17, 130 00 Praha 3

[www.volvox.cz](http://www.volvox.cz)

Adresa knihkupectví VOLVOX GLOBATOR

Štítného 16, Praha 3 – Žižkov

Veškerá práva vyhrazena. Žádná část této knihy nesmí být reprodukována v jakékoli podobě bez písemného souhlasu majitelů práv.

Vydání první

**ISBN 978-80-7511-169-2**

**ISBN 978-80-7511-187-6 (pdf)**

# obsah

	předmluva <i>stephen baxter</i>	8
	úvod	10
	jak pracovat s touto knihou	12
<b>kapitola 1</b>	<b>1818–1925</b> počátky science fiction: zrození žánru	16
<b>kapitola 2</b>	<b>1920–1950</b> pulpové dny: „zlatý věk“ science fiction	56
<b>kapitola 3</b>	<b>1950–1970</b> atomová éra: zázraky a nebezpečství vědy	128
<b>kapitola 4</b>	<b>1970–1990</b> temná budoucnost: apokalypsa a válka ve vesmíru	276
<b>kapitola 5</b>	<b>1990–současnost</b> dobrodružství pokračuje: moderní sci-fi	432
	slavná vesmírná plavidla	536
	chronologie science fiction	540
	definice žánrů	546
	příspěvatelé	549
	rejstřík	552
	autorství fotografií	568







Jako autora science fiction se mě lidé zřejmě nejčastěji ptají: „Proč se i nadále věnujete vědeckofantastické literatuře, když dnes už žijeme v budoucnosti?“ Je jisté pravda, že řada věcí, které si science fiction v minulosti vysnila, se již naplnila, zatímco jiné vyšuměly. A skutečně se zdá, že žijeme v době stále se zrychlujících změn. Ale pokud se někdo domnívá, že science fiction nemá v dnešním světě místo, nejspíš mu uniká samotný smysl tohoto žánru. Pokud si přejete zjistit, jakýže smysl to je, tato mimořádná kniha vám na vaši cestě poslouží jako průvodce.

Ve vědeckofantastických příbězích se jen zřídka objevují jednoznačné předpovědi pro budoucnost. Jde spíš o vyjádření napětí, obav a snů doby, ve které příslušná díla vznikají. Science fiction je odezva na změny. To platí i o samotných kořenech žánru. Tento druh literatury lze považovat za odnož starších předchůdců, jako jsou například fantastické cestopisy, ale odborníci – jak ukazuje tato kniha – vysledovali kořeny žánru v jeho moderní podobě k *Frankensteinovi* (1818) Mary Shelleyové, k dílům Julese Verne a H. G. Wellse z 19. století a k americké revoluci pulpových časopisů, do jejíhož čela se ve 20. letech postavil Hugo Gernsback. Co mají tato nesourodá období společného? Ve všech případech jde o časy nestability a změn v oblasti vědecké, technologické či filozofické. Viktoriánská společnost času H. G. Wellse byla prostoupena mohutným šokem z evoluční teorie, a tak jeho slavný román *Stroj času* (1895) ve skutečnosti nepředstavuje futurologickou předpověď pro L.P. 802 701, ale ztrápené přemítání o důsledcích darwinismu pro pozdně viktoriánské lidstvo.

I v době, kdy Wells ještě pracoval na své knize, ovšem vznikala nová média, nové způsoby vyprávění příběhů. Wellse osobně velmi zaujaly možnosti kinematografie a jeho *Stroj času* obsahuje některé velmi obrazově pojaté pasáže. Od počátku 20. století science fiction získala kanály pro vizuální vyjadřování v podobě filmu, televize, počítačových her, komiksů a grafických románů, manga a řady dalších.

Jak se posouvala ohniska našich obav, vzniklo v podání sci-fi celé široké spektrum „budoucností“. Z tohoto přehledu vyplývá, že zatímco *Frankenstein* byl literárním ztvárněním nočních můr z vědeckého pokroku, v science fiction let 50. a 60. ve 20. století se často vyskytovaly příběhy o zkáze světa, jako například ve *Dni trifiků* (1951) Johna Wyndhama, ale také báječné sny o tom, co to znamená být člověkem v obydlí vesmíru, jako třeba v díle Arthura C. Clarka *2001: Vesmírná odysea* (1968). Počítačová revoluce 80. let vedla ke vzniku „kyberpunkových“ fantazií, jakou představuje *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona, sen o budoucnosti, která přesahuje lidství.

S postupem času samozřejmě část těchto děl ztrácí aktuálnost. První kroky Neila Armstronga po povrchu Měsíce v roce 1969 odsunuly do škatulky překonaných rozsáhlou oblast vědeckofantastických snů o průzkumu zemské oběžnice, přesto nikoho ani nenapadlo odstranit z žánrového kánonu knihu H. G. Wellse *První lidé na Měsíci* (1901). To, co přetrvává, je literatura, nikoliv věda. Archiv žánru tak s časem stále roste, stával se bohatším, hlubším, složitějším a přibývalo v něm odkazů na sebe sama.

---

A právě v téhle oblasti je obrovsky přínosné grafické zpracování této knihy. Například heslo *Frankenstein* doprovází nejen chronologický přehled knih Mary Shelleyové, který poslouží jako průvodce textem, ale také časová osa zaznamenávající řadu různých zpracování jejího příběhu počínaje první filmovou verzí z roku 1910, která nás s bohatým obrazovým doprovodem dovede až k účinkování Benedicta Cumberbatche v roli monstra v divadelním zpracování Dannyho Boyla z roku 2011. *Frankenstein* patří k padesátce slavných děl či tvůrců, kterým je zde poskytnut podobný prostor.

Již několik desetiletí trvá také úspěch některých samostatných a fanoušky velmi milovaných franšíz, jako je *Doctor Who* nebo *Star Trek*. Na jejich základě vznikly propracované mytologie, na nichž se svým příspěvím podílela řada profesionálů i amatérů: mimořádná díla „metafikce“, která jsou patrně příliš rozsáhlá, než aby je dokázal pojmout jediný člověk. Důmyslný způsob záznamu hesel o zhruba 25 těchto franšízách nabízí detailní informace o tom, jak se tato díla v průběhu času vyvíjela, a zkoumá jejich fikční vesmíry.

Již jen samotné grafické zpracování této knihy vám přiblíží obsah a kontext nejvýznamnějších děl žánru a poskytne vám potřebné srovnání. Jádrem této publikace jsou však samozřejmě slova řady přispívajících odborníků a najdete tu pečlivě vypracované zápisy o autorech sci-fi od Gerryho Andersona po J. G. Ballarda.

Sci-fi se i dnes nepochybně neustále vyvíjí. Haley v heslech z nedávné doby zachycuje, jak se *Avatar* (2009) stal komerčně nejúspěšnějším filmem všech dob a jak franšízy jako *Hunger Games* přetvářejí staré náměty pro nové publikum mladších dospělých, takže žánr je v současné době rozsáhlejší než kdy dřív. Science fiction tedy zkoumá důsledky změn, ale je to způsob, jak se s nimi vyrovnat, poznat je a zvnitřnit, nikoliv proroctví, spíš jakási davová terapie. A její historie ještě není u konce. V nebezpečných a vzrušujících stoletích, která nás čekají, budeme mysli schopné poradit si se změnami potřebovat víc než kdykoliv dřív.

Potřebujeme science fiction. Potřebujeme pochopit, proč je významná. A potřebujeme knihy, jako je tato, aby se nám staly průvodci k bohatému odkazu tohoto žánru.



Science fiction je patrně ten nejméně strhující mezi všemi žánry. Žádný jiný druh příběhů neformuje podobu naší kultury tak jako ona, ani není tak oblíbený. I když sami sebe možná nepovažujete za fanoušky sci-fi, zapřemýšlejte nad tím, co jste naposledy viděli v televizi, případně jakou jste si zahráli počítačovou hru. Ať už jste kdokoli, některé z vašich oblíbených titulů se objeví na následujících stránkách. Před začátkem práce na této knize jsme si museli zodpovědět jednu otázku: Co je to science fiction? Může to vypadat jednoduše, ale formulovat odpověď bylo ve skutečnosti dost obtížné. Nakonec jsme se usnesli na následující definici:

Science fiction je součástí skupiny žánrů, u kterých způsob odvíjení děje závisí na událostech, technologiích, společenských poměrech atd., které jsou nemožné, neskutečné nebo jsou líčeny jako součást jakéhosi času v budoucnosti, v minulosti nebo sekundárně vytvořeného světa. Tyto atributy se velmi výrazně liší, pokud jde o aktuálnost, pravděpodobnost, možnost a záměr, s nímž je tvůrce uplatňuje. Zásadní rozdíl mezi science fiction a ostatními „fantastickými žánry“, fantasy a hororem, spočívá v tom, že tento druh fikce má racionální základ. Vědecké závěry, které z této racionality vyplývají, mohou být spekulativní, z velké části chybné, ba dokonce nemožné, ale jejich vysvětlení jsou každopádně podávána z hlediska materialistického pohledu na svět. Není zde odvolání na nadpřirozeno (které nicméně může být součástí některých scén současně s lákadly sci-fi). Science fiction může být čistá fantasy, na kterou je navlečena nepovedená vědecká zástěrka – je to nepodstatné, pokud je geografie příběhu nominálně realistická, a nikoliv magická. V tomto smyslu patří k science fiction právě tak film *Armageddon* (pojednávající o obřím asteroidu, který zasáhne Zemi) jako *Godzilla* (příběh o ohromném atomově zmutovaném ještěru), přestože první z nich je možný, zatímco druhý nikoliv. Oba patří k science fiction, protože jazyk používaný k zarámování zmíněných událostí je vědecký.

Ve vztahu k science fiction se projevuje určité snobství. Mainstreamoví kritici vám řeknou, že díla jako *1984*, *Cesta* nebo *Potomci lidí* nejsou science fiction. Zdá se ovšem, že kritérium na základě kterého to tvrdí, spočívá v tom, že tato díla jsou „umění“ a že „umění“ prostě nemůže být science fiction. Spisovatelka Margaret Atwoodová jednou tento žánr popsala jako „mluvící chobotnice ve vesmíru“, přestože její díla jsou sotva něčím jiným než sci-fi. Proč by se za to měla stydět?

Může za to především nezměrná šíře science fiction. Občas se vyžívá v absurdních únicích před skutečností. Například franšiza *Power Rangers* není „umění“, ale naprosto dokonale se hodí jako zábava pro malé děti.

Další problém představuje závažný omyl týkající se vztahu vědeckofantastických děl k budoucnosti. I když se může zdát, že je tomu právě naopak, cílem science fiction není předpovídat budoucnost a její vize světa, který má přijít, rychle zastarávají. V historii se vyskytlo pár příkladů jednotlivých technologií, které prorokovali autoři sci-fi – nic víc. Spisovatelé z počátku 20. století například prakticky vůbec nedocenili význam počítačů. Science fiction není prediktivní žánr. Jeho obchodním artiklem je „Co kdyby?“.

Má ovšem na budoucnost jistý vliv.

Science fiction je produkt své doby. Budoucí světy 50. let jsou světy atomových raket a inženýrů kouřících dýmky, v 60. letech se to hemží základnami

---

na Měsíci a volnou láskou, zatímco světy, které si vysnili autoři let 80., jsou pod nadvládou zlořících korporací či byly smeteny nukleární apokalypsou. Právě touto svou omezeností však sci-fi naplňuje důležitou úlohu. Nastavuje zrcadlo své přítomnosti, a je tedy obrazem své doby. Nemusí se ale řídit jejími pravidly a často bývá neplodnější, když je postavena do přímého rozporu s nimi. Když Orwell psal své 1984, o hrůzách stalinismu se ještě obecně nevědělo. Morloci a eloilové H. G. Wellsa představují zničující svědectví o sociální nerovnosti 90. let 19. století. První polibek dvou osob nestejných ras přinesl na americká filmová plátna Star Trek. Science fiction nám prostřednictvím přehnaných nebo zjednodušených verzí reality otevírá oči vůči pravdě našeho světa, a tím se může stát dokonce preventivním prostředkem proti katastrofě.

Divoké a velkolepé vize sci-fi inspirují skutečné vědce. Nežřídka bývá možné slyšet badatele či technology, kteří říkají: „Viděl jsem to ve vědeckofantastickém filmu a zajímalo mě, jak by se to dalo uvést do praxe.“ Obzvlášť vlivný je Star Trek, kterému můžete poděkovat za své mobilní telefony, ale také za pokračující výzkum možnosti teleportace a nadsvětelného cestování. Podobně již science fiction prozkoumala řadu problémů přežití, které by nastaly v případě, že bychom někdy kolonizovali jiný svět, a kdybychom se někdy náhodou setkali s myslícími mimozemskými bytostmi, mohli bychom čerpat z řady scénářů, které pro nás science fiction (záměrně, jak tvrdí někteří zastánci teorií spiknutí) připravila.

Nezaskočí nás ani, pokud zjistíme, že jsme ve vesmíru sami. Science fiction poskytuje prostor pro posvátno v sekulární společnosti. Je to duchovní a duševní cvičiště moderní západní společnosti.

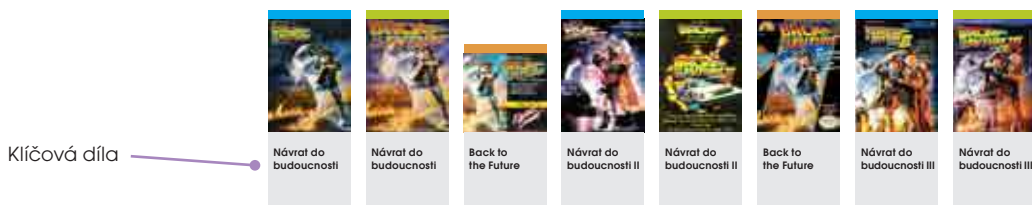
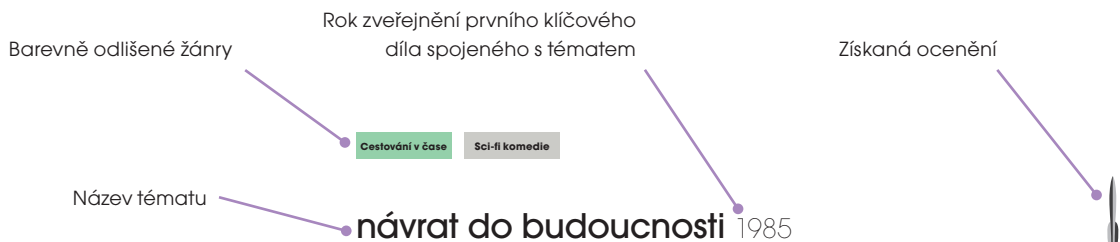
V určitých dobách science fiction hrála roli kouřové clony disentu a poskytovala spisovatelům prostor pro kritiku represivních režimů.

I tento žánr má své chyby. Za svou uzavřenost si prakticky jistě může sám. Jako výtvar myslí, které patří převážně mužům západního světa, umí být povýšenecký a plný předsudků. Může být fušerský, infantilní a rušivý. Ale i když to tak je, vždy bývá přinejmenším zábavný a často krásný.

Nejspíš si uvědomujete, že science fiction je velmi široké pole, které zahrnuje řadu dílčích žánrů. Není možné, abychom se zabývali všemi. Proto jsme se pokusili pro vás vytvořit jakýsi přehled, který dokresluje dějiny science fiction, její šíři a vliv. Všechna opomenutí jsou nutně poněkud subjektivní, ale bohužel nevyhnutelná.

Science fiction se možná nesnaží být prorokem, ale my to uděláme – předpovíme, že budoucí učenci budou ve zpětném pohledu sci-fi hodnotit jako stěžejní část kultury 20. a 21. století. Přidejte se tedy k nám na naší dobrodružné cestě minulostí a současností tohoto podivuhodného žánru a pokochejte se ohromným množstvím budoucností, které pro nás vytvořil.

# jak pracovat s touto knihou



Film *Návrat do budoucnosti*, který vynesl k celosvětové slávě Michaela J. Foxe, představuje jeden z těch vzácných případů, kdy se kritici spojili k jeho hlučné chvále a který si zároveň získal obrovský komerční úspěch.

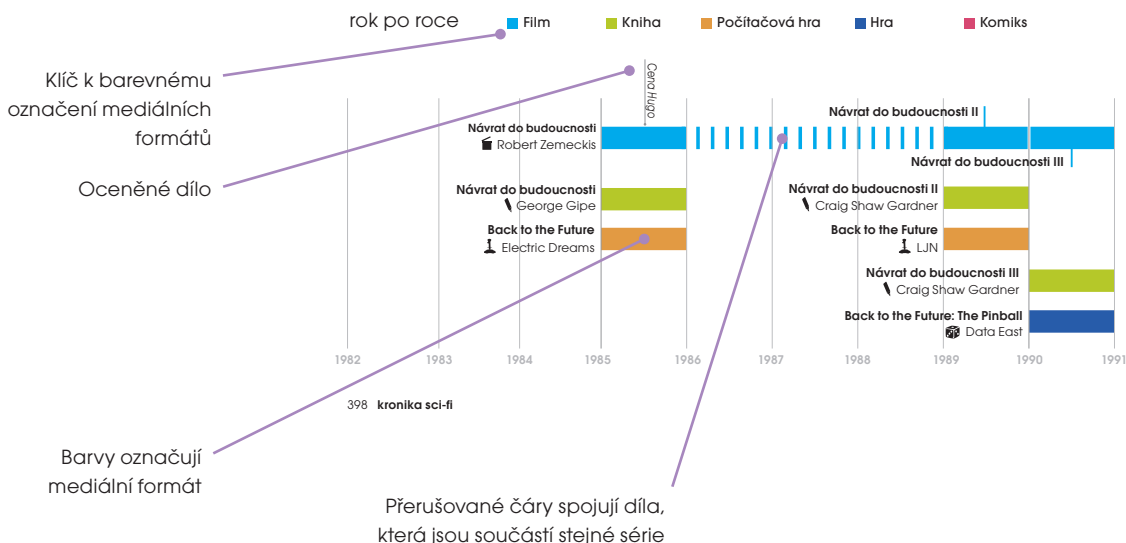
Film pochází z „továrny na sny“ Stevena Spielberga. Ten se jako producent podílel na řadě fantasy blockbusterů z 80. let, včetně snímků *Poltergeist*, *Gremlins*, *Rošťáci* a *Falešná hra s králikem Rogerem*, a zdálo se, že plakat s jeho jménem je zárukou velké podívané a zábavného fantastického dobrodružství. Jako režiséra získal Roberta Zemeckise, pro kterého to byl teprve čtvrtý film a vůbec první snímek z oblasti sci-fi.

*Návrat do budoucnosti* pojednává o teenagerovi Marty McFlyovi (Fox), jehož přítel, excentrický vynálezce Doc Brown (Christopher Lloyd), vytvořil stroj času, který má podobu upraveného sportovního vozu DeLorean. Jedné noci jsou Doc a Marty přepadeni teroristy. Marty unikne v DeLoreanu, ale omylem se přenesl o 30 let nazpět v čase do roku 1955. Brzy se setká se svými rodiči, což má za následek, že jeho matka – místo aby se zamilovala do jeho otce, provdala se za něj a měla syna – zaujme samotný Marty. Aby zjistil, že v důsledku toho nepřestane

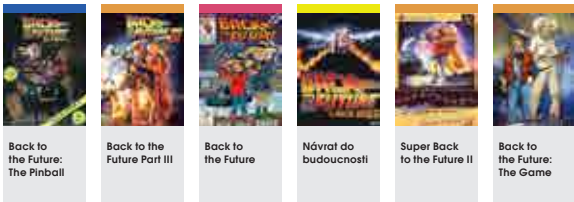
existovat, musí to Marty zařídit tak, aby se do sebe jeho matka s otcem zamilovali. Úkol mu ztěžuje násilnický Biff Tannen, který šikanuje Martyho otce a nadbíhá jeho matce. Dramatické události vrcholí na maturitním plesu, kde Marty musí dát dohromady své rodiče a sám se „navrátit do budoucnosti“ tak, že bude v přesně ten správný čas u DeLoreanu – ve chvíli, kdy do městských hodin uhodí blesk, který prostřednictvím hromosvodu dodá jeho vozu energii.

Existuje řada důvodů, proč je *Návrat do budoucnosti* taková lahůdka: péče a pozornost, s níž je příběh vystavěn, bujarost obsazení, zejména Foxe (ten opožděně nahradil Erica Stoltze, s nímž již byly natočeny některé scény) a Lloyda, neodolatelný děj, ve kterém se mísí romantika, humor a sci-fi, a drobné detaily, které spojují obě vyličené éry. Mezi řadou poct, kterých se filmu dostalo, byla i cena Hugo.

Závěrečné chvíle filmu ponechaly prostor pro pokračování, které začalo být záhy na základě kasovních příjmů nevyhnutelné. Následný příběh byl rozdělen do dvou částí, které se natáčely v těsném sledu po sobě.



24,1 mil. dolarů *Návrat do budoucnosti* (1985)  
52,4 mil. dolarů *Návrat do budoucnosti II* (1989)  
34 mil. dolarů *Návrat do budoucnosti III* (1990)



Příjmy z prodeje (všechna čísla byla upravena o inflaci, a pokud není uvedeno jinak, jsou platná celosvětově)

Barvy označují mediální formát

*Návrat do budoucnosti 2* se odehrává ve třech časových zónách. Marty a Doc se nejprve vydají do roku 2015, který přetéká létajícími skateboardy a trojrozměrnými reklamami na *Čelisti 19*, ale nedopatřením změni svoji minulost – Biff Tannen jim ukradne DeLorean a odcestuje s ním do roku 1955, kde předá almanach se sportovními výsledky svému mladšímu já. Díky výhrám v sázkách na sportovní události získá ohromné bohatství a stane se místním bossem. V důsledku toho má rok 1985, do kterého se Marty navrátí, podobu noční můry plné bujícího zločinu, chudoby a nespokojenosti. Když mu dojde, co se stalo, vrátí se zpět do roku 1955, aby Biffovi zabránil ročenku převzít. Celkové vyznění *Návratu do budoucnosti 2* je sice malinko temnější než v případě jeho předchůdce, přesto je to mimořádně zábavné pokračování, které bývá často podceňováno (například *Halliwel's Film Guide*) mu neudělili jedinou hvězdičku. Je to film, který dovádí možnosti cestování časem na absolutní hranici a využívá se ve vznikajících paradoxech a v napínavých Martyho pokusech změnit (nebo změnit zpět) budoucnost. Internetový slovník *The Encyclopedia of Science Fiction* k němu říká: „Je to možná nejsostfistikovanější film o cestování v čase, jaký kdy vznikl.“

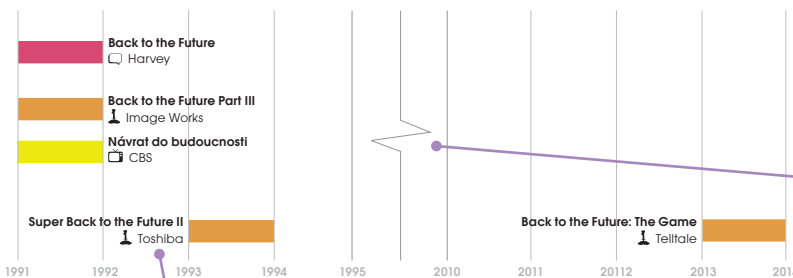
Třetí film cyklu navazuje tam, kde skončil druhý. Hlavní postavy se v něm dostanou opět do jiné časové zóny, do roku 1885, kde žije poklidným životem Doc Brown, kterého sem na konci *Návratu do budoucnosti 2* zanesl jeho DeLorean. Když Marty z náhrobního kamenu zjistí, že jeho přítel zemřel rukou psance, rozhodne se vrátit se zpět a zachránit ho. To také udělá, následují ovšem další komplikace, když Doc zachrání před smrtí učitelku místní školy Claru Claytonovou a poté se do ní zamiluje.

Tato část trilogie je sice možná nejméně zajímavá, přesto je *Návrat do budoucnosti 3* energickým díllem, které vrcholí napínavou scénou na železnici. Film má každopádně z celé trojice nejdále k science fiction a po většinu času více připomíná veselý western – bez ohledu na železniční scénu, v níž musí vlak, který před sebou tlačí DeLorean, dosáhnout určité rychlosti (140 km/h), aby se stroj času mohl vrátit zpět do současné doby.

Christopher Lloyd se role Docu Brownu ujal znovu i v televizi, kde se objevil v krátkých hraných upoutávkách na animovaný seriál jménem *Návrat do budoucnosti*, který vzešel v letech 1991 a 1992 z produkce CBS. **RL**

Iniciály přispěvatele

■ Animovaný televizní seriál



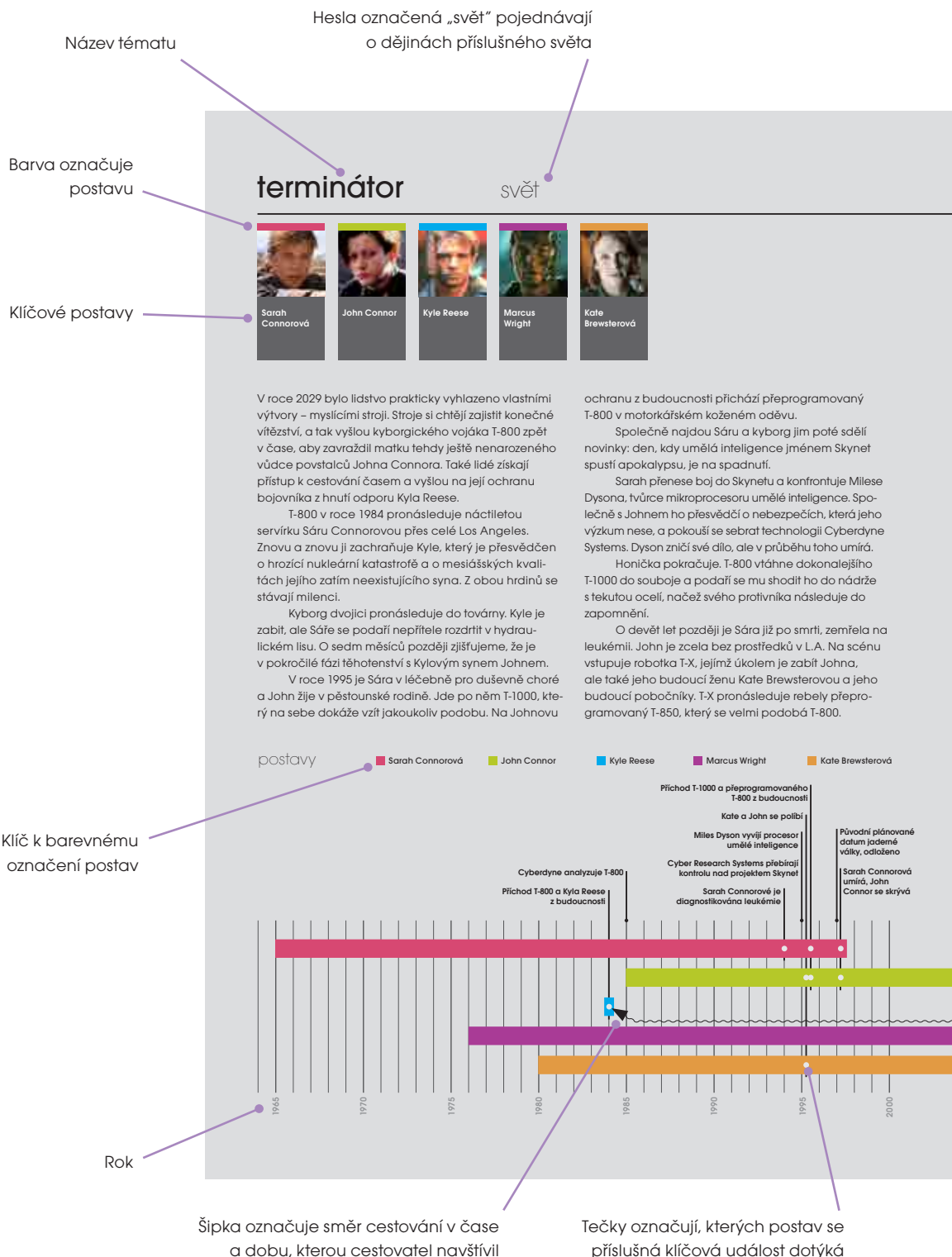
Zalomená linka naznačuje skok v čase

Téma a číslo stránky

Jméno autora díla

Rok

# jak pracovat s touto knihou pokračování



John, Kate a T-850 naleznou skryté zbraně v Sářině hrobce, ze které následně uprchnou v pohřebním voze. T-850 se chce ujistit, že přežijí nadcházející jadernou válku. John má v úmyslu jí zabránit. T-850 nyní odhaluje, že ho vyslala starší varianta Kate z roku 2032.

Kontrolu nad projektem Skynet ovšem mezitím převzal jménem USAF Katin otec Robert Brewster a trojice přichází příliš pozdě, než aby mu zabránila umělou inteligenci aktivovat. Umírající Robert řekne Johnovi, aby vyřadil z činnosti systémové jádro Skynetu v Crystal Peak v pohoří Sierra Nevada. T-X převezme kontrolu nad T-850 a využije ho jako zbraň proti Johnovi, ale jeho ochránce se sám vypne. Cestují do hor pronásledováni T-X, která je zničena posledním palivovým článkem T-850.

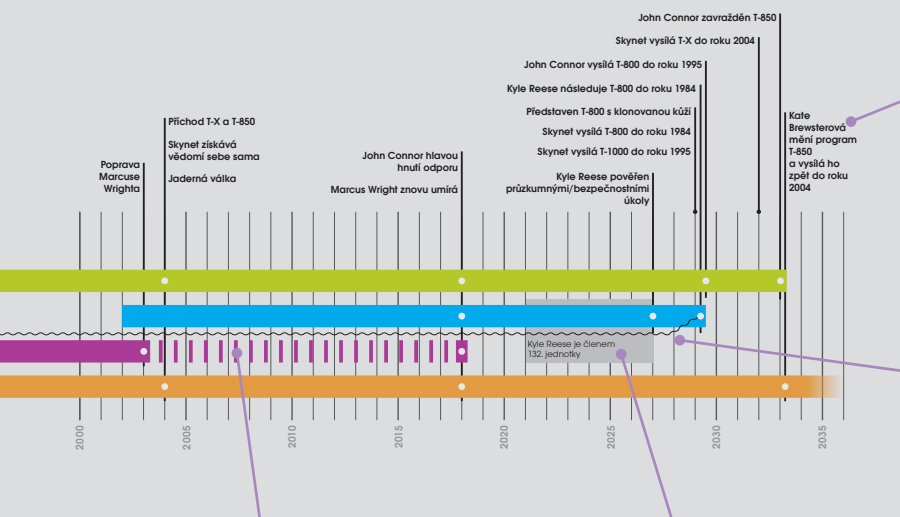
Systémové jádro však není v Crystal Peak. Skynet tak není možné vypnout a nastává Den zúčtování. Během jaderného konfliktu je vyhlazena většina lidstva. John převezme úlohu vůdce přeživších.

V roce 2018 Skynet ovládá Zemi a John vede stále zoufalejší bitvu. Zjistí, že plánovaný nový druh Terminátora

je tvořen kovem a organickou tkání. Po jaderném útoku na rebely přežijí pouze dva z nich: John a Marcus Wright, který zachrání mladého Kyla Reese a dívku jménem Star před T-600. Kyle a Star vzápětí upadnou do zajetí.

Na základně plánuje John s generálem Ashdownem útok na základnu Skynetu v San Franciscu. Zadrženy seznam lidí určených k likvidaci odhaluje, že Johnova smrt je na něm co do priority na druhém místě po smrti Kyla Reese, jeho budoucího otce. Ukáže se, že Marcus je kyborg, který se domnívá, že je člověk. John nařídí jeho zničení, ale Marcus prokáže svou věrnost tím, že Johna zachrání před útočícími hydraboty. John ho zrekrutuje pro záchranu vězňů.

Vychází najevo, že Marcus byl stvořen, aby Johna vylákal na panství Skynetu, kde bude zabit. Marcus odstraní svůj skynetový hardware a společně s Johnem bojuje s T-800. Za pomoci terminátorových palivových článků zničí základnu Skynetu a poté je vyzvedne letadlo. Marcus obětuje své srdce, aby zachránil umírajícího Johna – a válka proti strojům může pokračovat. **TH**



Klíčové události

Zvlněná čára označuje cestování v čase

Přerušovaná čára naznačuje přestávku v činnosti postavy

Šedé podbarvení označuje konkrétní dobu

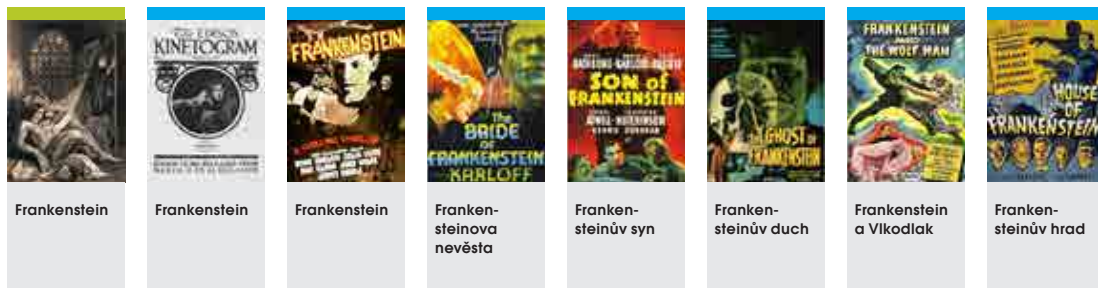




# počátky science fiction: zrození žánru 1818–1925

Frankenstein.....	18	Ostrov doktora Moreau.....	41
Jules Verne.....	24	Válka světů.....	42
Cesta do středu Země.....	26	Cesta na Měsíc.....	46
20 000 mil pod mořem.....	30	Altneuland.....	47
Kurd Lasswitz.....	34	Gullivar of Mars.....	48
Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše.....	35	John Carter, pán Marsu.....	49
H. G. Wells.....	36	Ztracený svět.....	50
Stroj času.....	40	Tarzan.....	51
		H. P. Lovecraft.....	52

# frankenstein 1818



Frankensteinův původ sahá k létu 1816, „roku bez léta“, kdy lord Byron, Percy a Mary Shelleyovi, lékař John Polidori a další přebývali ve vile Diodati poblíž Ženevského jezera. Výbuch sopky Tambora v předcházejícím roce s sebou přinesl vulkanickou zimu a počasí bylo natolik příšerné, že je přimělo krátkit si čas vyprávěním duchařských historek. Polidori přitom přišel s povídkou *Upír*, která si ve své době získala značnou oblibu a položila základ vzniku moderního upířího mýtu. Autorkou románu, který měl později vstoupit do dějin jako první dílo science fiction, však byla 19letá Mary.

Shelleyová sepsala svůj příběh v dopisech, což byla tehdy velmi oblíbená literární forma. Čerpala z tradice gotických románů, z níž převzala představu úděsných hrůz a zkoumání věcí mravních, a vetkala do nich romantismu vlastní lásku k přírodě a důraz na emoce. Zakotvením příběhu ve vědě se však gotické tradici vzdálila. Právě proto bývá *Frankenstein* často označován za první skutečný sci-fi román, i když se jeho zápletka točí spíše okolo důsledků touhy po poznání než okolo vědeckých mechanismů, které za nimi stojí.

Román se ve své době setkal se smíšeným přijetím. Pro řadu aspektů (byť ne pro rychlost, s níž se monstrem naučilo mluvit a psát) měl slova chvály sir Walter Scott. Další recenzenti už tak laskaví nebyli. Veřejnosti se ovšem příběh líbil a kniha byla úspěšná. První divadelní hry na jejím základě vstoupily na divadelní prkna ve 20. letech 19. století.

První filmovou verzí *Frankenstein* se stal 16minutový snímek z dílny společnosti Edison Company z roku 1910. Jeho nejslavnější podoba ovšem vznikla až v době zvukového filmu, režíroval ji James Whale a stálo za ní studio Universal Pictures. To také během 30. a počátkem 40. let vyprodukovalo řadu dalších snímků o netvorech, počínaje Drákulou. *Frankenstein* vstoupil na plátna kin ve stejném roce, 1931. Jeho vizuální podobě velmi prospěl příchod vlny německých filmařů, kteří s sebou na úprku z nacistického Německa přinesli tamní stylizovanou estetiku expresionismu. Znepokojující dojem z filmů o netvorech z dílny Universalu tak podtrhlo používání dramatických stínů a zneklidňujících natáčecích úhlů.

Pokud by se této chvíli dožil (a pokud by v MGM byli ochotní ho Universalu propůjčit), byl by logickou volbou pro roli monstra Lon Chaney st., jehož schopnost proměňovat sebe sama byla legendární. Místo toho byl s nabídkou hlavní úlohy osloven Bela Lugosi, který ji odmítl, protože nešlo o mluvenou roli. Ujal se jí Boris Karloff (jeho jméno je ovšem z úvodních titulků vypuštěno a nahradil je provokativní otazník), kterému přineslo uvedení filmu do kin obrovskou slávu.

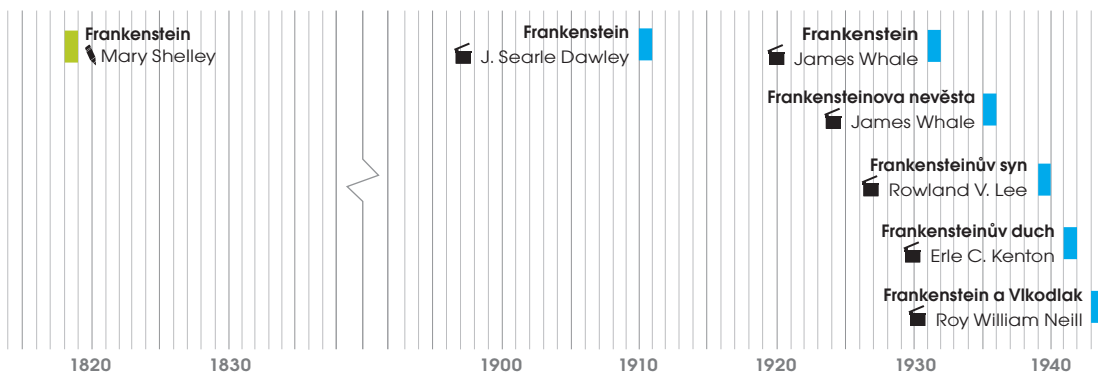
Bezprostřední pokračování *Frankenstein* putovalo do kin v roce 1935 pod názvem *Frankensteinova nevěsta*. Příběh začíná oním dávným setkáním přátel ve vile Diodati. Monstrem hrál opět Karloff pod režijní taktovkou

rok po roce

■ Kniha

■ Film

■ Divadelní hra



184 mil. dolarů (USA) 58 mil. dolarů (USA) 176 mil. dolarů

Frankenstein  
(1931)

The Curse of  
Frankenstein  
(1957)

Frankenstein  
(1994)



Bud Abbott  
and Lou  
Costello Meet  
Frankenstein



The Curse of  
Frankenstein



Franken-  
steinova  
pomsta



Franken-  
steinovo zlo



Frankenstein  
Must Be  
Destroyed



Mladý  
Frankenstein



Frankenstein



Frankenstein

Jamese Whala. Mary Shelleyovou i Nevěstu ztvárnila Elsa Lanchesterová.

Kvalita filmů Universalu v průběhu času upadala a tento osud se nevyhnul ani frankensteinovské franšize. *Frankensteinův syn*, *Frankensteinův duch*, *Frankensteinův hrad* a *Frankenstein a Vikodlak* nedosáhly úspěchu filmů z Whalovy dílny. Ke konci 40. let již filmy o netvorech patřily do starého železa, což z nich dělalo skvělý materiál pro parodie. Komické duo Abbott a Costello záhy přišlo se snímkem *Bud Abbott and Lou Costello Meet Frankenstein* (1948), který se stal prvním ze série jejich setkání s nestvůrami ze stáje Universalu.

Navrátit příběhu o Frankensteinovi jeho šokující kvalitu se podařilo teprve na jiném světadíle a v nové generaci. Studio Hammer v roce 1957 vypustilo na stříbrná plátna snímek *The Curse of Frankenstein*, ve kterém si Victora Frankensteina zahrál Peter Cushing a monstrem Christopher Lee. Frankensteinova podoba z filmů Universalu podléhala autorským právům, a tak hammerovský netvor vypadá daleko víc lidsky než jeho předchůdce s hranatou hlavou ze 30. let. Film, který vznikl se skromným rozpočtem, vydělal ve Spojených státech 7 milionů dolarů a stal se motorem úspěchu Hammeru. Studio – stejně jako předtím Universal – využilo pozitivního přijetí prvního filmu k vytvoření řady pokračování. Victora Frankensteina hrál ve většině snímků této série vždy

elegantní Cushing, jehož sláva v jejich průběhu vystoupala ke hvězdám. A i když se tvorba Hammeru v průběhu desetiletí stávala čím dál tím násilnější a ubývalo jí na kvalitě, frankensteinovský cyklus z toho vyšel lépe, než většina ostatních.

Zatím posledním filmovým zpracováním příběhu se stal *Frankenstein* (1994), ve kterém účinkoval a rovněž ho režíroval Kenneth Branagh, zatímco role monstra se ujal Robert De Niro. Film se sice původního příběhu drží věrněji než většina ostatních, jeho kritické přijetí však bylo nevalné.

Frankenstein se posléze navrátil i na londýnská divadelní prkna, kde se o role Viktora a jeho netvora v mimořádně úspěšném představení Dannyho Boyla střídali Johny Lee Miller a Benedict Cumberbatch.

Do populární kultury vstoupila idea Frankensteina převážně díky úspěchu filmů Universalu. Film Mela Brookse *Mladý Frankenstein* (1974) jim přímo, byť komediální formou, vzdává hold a Karloffovo filmové vzezření inspirovalo podobu Hermana Munstera. Román Mary Shelleyové ovšem dal vzniknout i řadě dalších děl, která s ním jinak mají pramálo společného. Patří k nim snímek z roku 1957 *Was a Teenage Frankenstein* či muzikál *The Rocky Horror Show* (převedený na filmové plátno v roce 1975). Knihy, které si pohrávají s původními myšlenkami Shelleyové, sepsali autoři tak různorodí jako Spike Milligan, Peter Ackroyd a Brian Aldiss. Maryin netvor jen tak nezemí. **MM**

