

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

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
kapitola 1	1818–1925 počátky science fiction: zrození žánru	16
kapitola 2	1920–1950 pulpové dny: „zlatý věk“ science fiction	56
kapitola 3	1950–1970 atomová éra: zázraky a nebezpečství vědy	128
kapitola 4	1970–1990 temná budoucnost: apokalypsa a válka ve vesmíru	276
kapitola 5	1990–současnost 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 jistě 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 kdokoliv, 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. Nežádka 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.

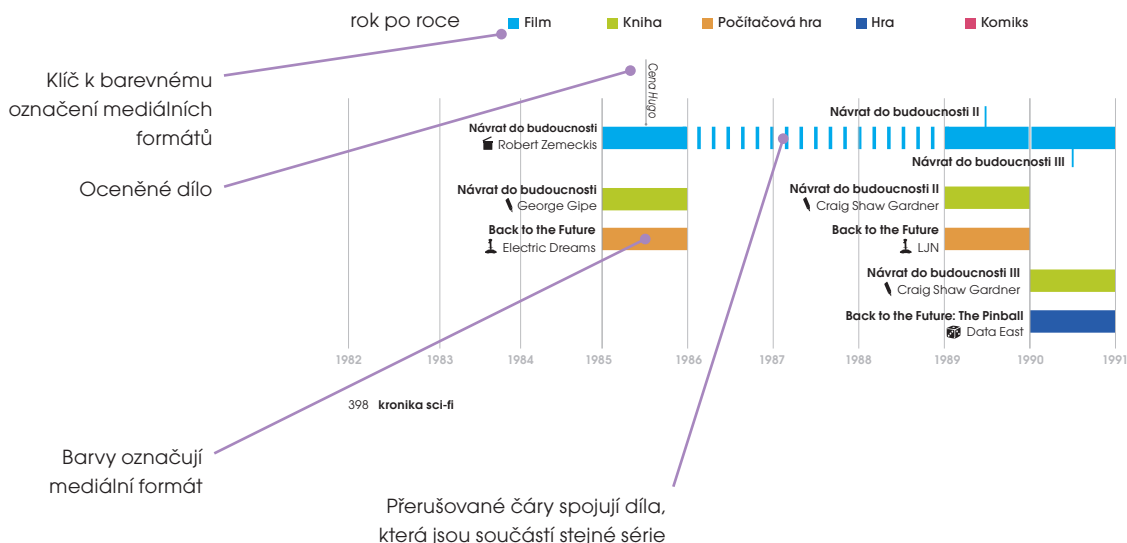
Film pochází z „továrny na sny“ Stevena Spielberga. Ten se jako producent podílel na řadě fantasy blockbustérů z 80. let, včetně snímků *Poltergeist*, *Gremlins*, *Rošťáci* a *Falešná hra s králíkem Rogerem*, a zdálo se, že plakát s jeho jménem je zárukou velké podívané a zábavného fantastického dobrodružství. 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 Martym 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 matku – místo aby se zamilovala do jeho otce, provdala se za něj a měla syna – zaujme samotný Marty. Aby zajistil, 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 uhoří 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.

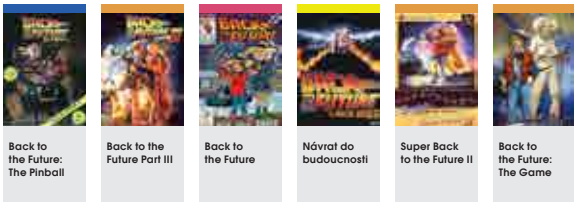
Závěrečné chvíle filmu ponechaly prostor pro pokračování, které začalo být záhy na základě kasovních příjmů nevyhnutelné. Následný příběh byl rozdělen do dvou částí, které se natáčely v těsném sledu po sobě.



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.“

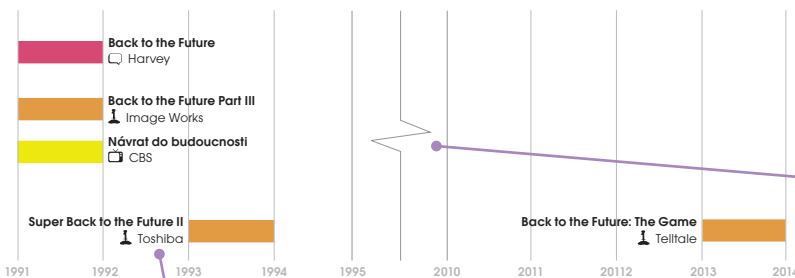
Třetí film cyklu navazuje tam, kde skončil druhý. Hlavní postavy se v něm dostanou opět do jiné časové zóny, do roku 1885, kde žije poklidným životem Doc Brown, kterého sem na konci *Návratu do budoucnosti 2* zanesl jeho DeLorean. Když Marty z náhrobního kamenu zjistí, že jeho přítel zemřel rukou psance, 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



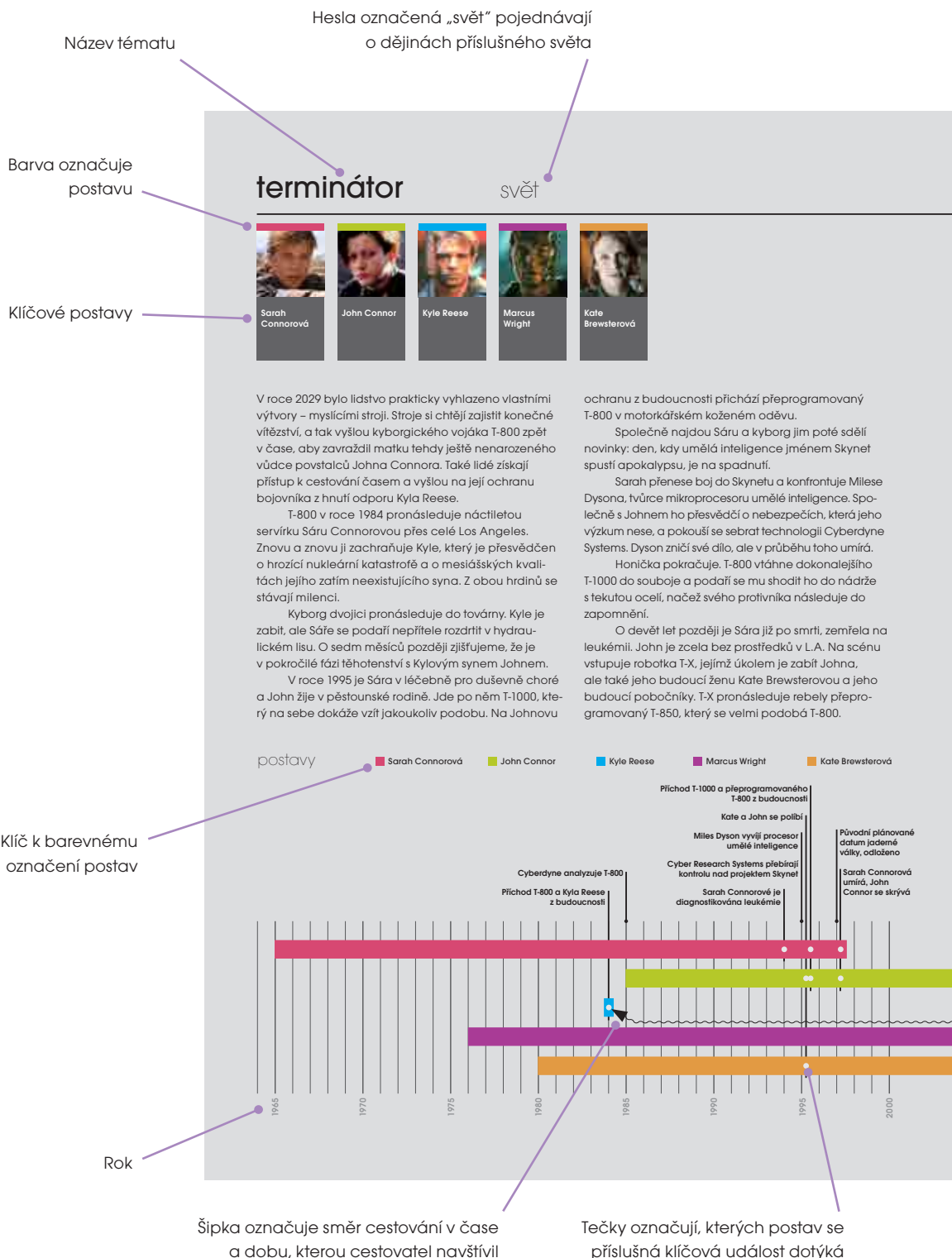
Zalomená linka
naznačuje skok
v čase

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.

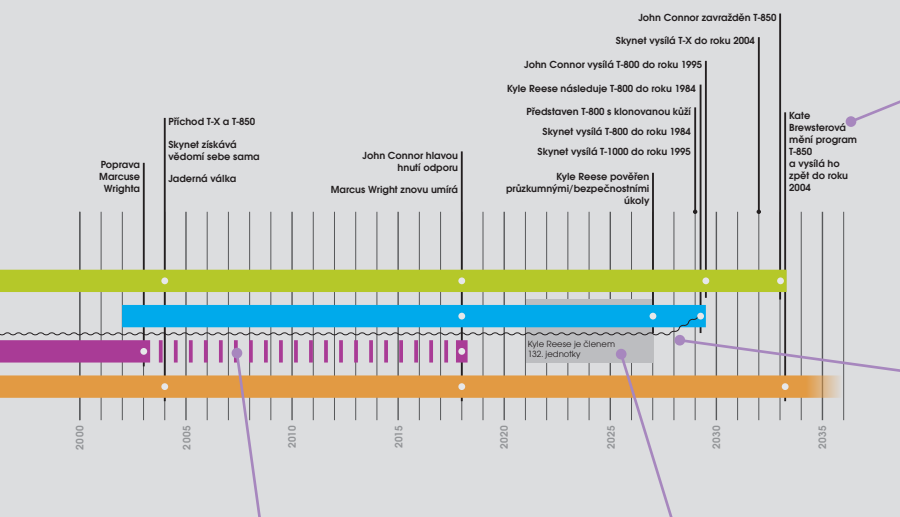
Systémové jádro však není v Crystal Peak. Skynet tak není možné vypnout a nastává Den zúčtování. Během jaderného konfliktu je vyhlazena většina lidstva. John převezme úlohu vůdce přeživších.

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

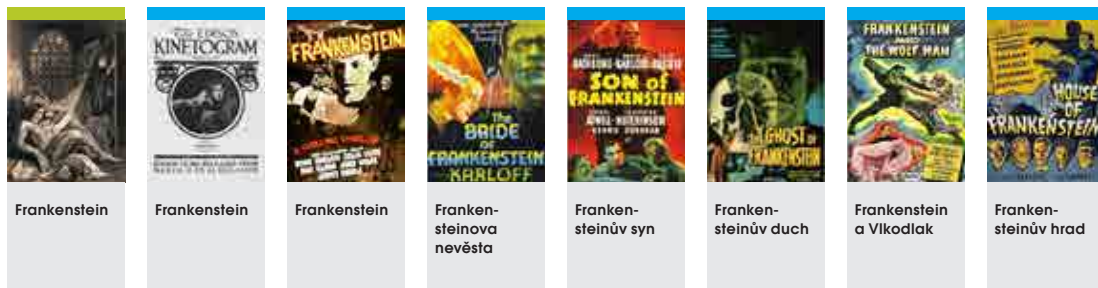
Šedé podbarvení označuje konkrétní dobu



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 zápleтка točí spíš 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.

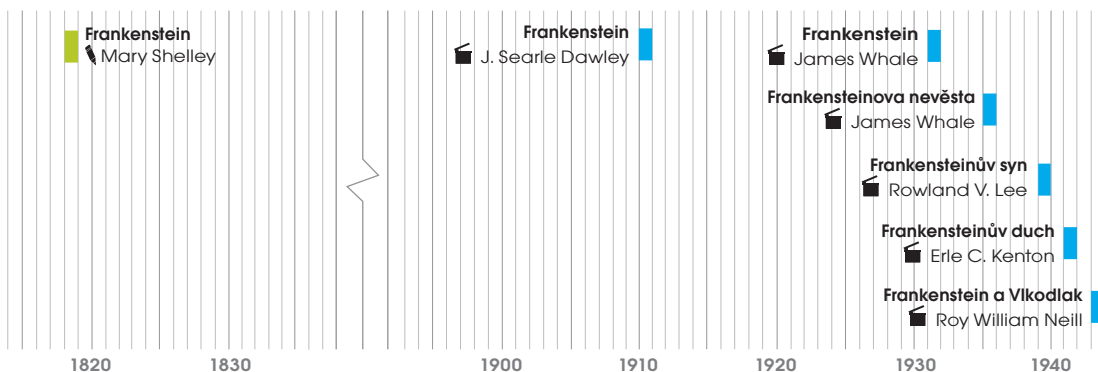
Bezprostřední pokračování *Frankenstein* putovalo do kin v roce 1935 pod názvem *Frankensteinova nevěsta*. Příběh začíná oním dávným setkáním přátel ve vile Diodati. Monstrum hrál opět Karloff pod režijní taktovkou

rok po roce

■ Kniha

■ Film

■ Divadelní hra



Bud Abbott
and Lou
Costello Meet
FrankensteinThe Curse of
FrankensteinFranken-
steinova
pomstaFranken-
steinovo zloFrankenstein
Must Be
DestroyedMladý
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 franšíze. *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.

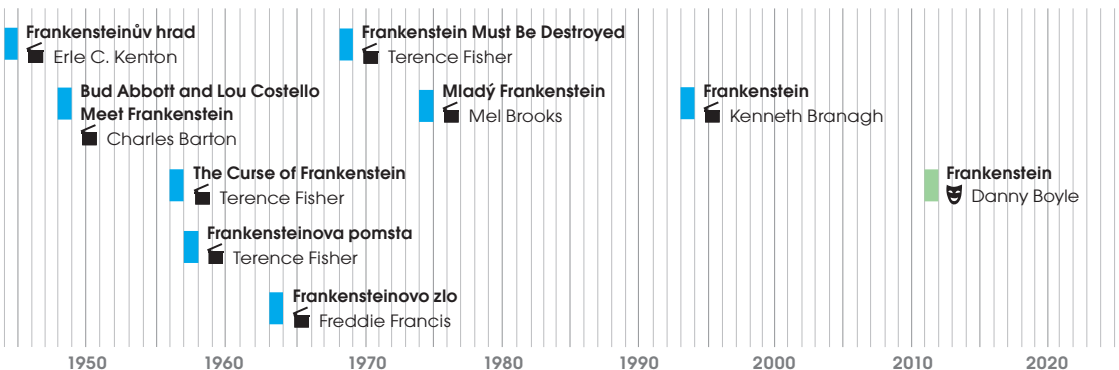
Navrátit příběhu o Frankensteinovi jeho šokující kvalitu se podařilo teprve na jiném světadíle a v nové generaci. Studio Hammer v roce 1957 vypustilo na stříbrná plátna snímek *The Curse of Frankenstein*, ve kterém si Victora Franksteina zahrál Peter Cushing a monstrem Christopher Lee. Frankensteinova 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 Franksteina 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 Franksteina 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**



frankenstein svět



Viktor Frankenstein



Henry Clerval



Elizabeth Lavenza



Monstrum



William Frankenstein

Viktor Frankenstein prožije idylické dětství, během kterého se silně spřátelí s Henrym Clervalem. Ve 13 letech nalezne knihu o alchymistovi Corneliu Agrippovi a její čtení ho uchvátí. Když je mu 15 let, do dubu poblíž jeho domova udeří blesk. Otec mu poté za pomoci pokusů předvede, jakou sílu má elektřina.

Zatímco se nyní 17letý Viktor připravuje na studia na univerzitě v Bavorsku, jeho adoptivní sestra Elizabeth onemocní. Paní Frankensteinové se podaří jí přivést zpět ke zdraví, ale sama nemoci podlehne.

Viktor stráví dva roky studiem. Ve své posedlosti tajemstvím života sestrojí z jednotlivých tělesných částí monstrum, které oživí za pomoci elektřiny, ale výsledek jím oříse. Zatímco u něj počíná záněť mozkových blan, dorazí na místo Clerval a monstrum uniká. Henry o svého přítele pečuje po několik měsíců. Uzdravený Viktor odchází na další rok na univerzitu, ale poté se rozhodne k návratu domů.

Monstrum mezitím prchá do lesů. Setkává se s lidmi, kteří k němu mají odpor kvůli jeho ohyzdnosti, a ukryje se v chatrči poblíž rodiny, kterou následně sleduje, a tak se naučí mluvit a psát. Poté odhalí identitu svého stvořitele z dopisů v kapsách oděvu, který má na sobě.

Monstrum touží po společnosti. Jednoho dne, když jsou mladší členové rodiny pryč, rozmlouvá s jejich slepým otcem. Jeho potomci se vracejí a netvora zaženou. Netvor přisáhá lidem pomstu.

Během hledání svého tvůrce netvor zachrání topící se dívku, ale je postřelen mužem, který se domnívá, že ji napadl. Když dorazí do Ženevy, potká v lesích Viktorova mladšího bratra Williama a doufá, že dítě nezatížené předsudky by se mohlo stát jeho přítelem. Vyděšený William mu v naději, že ho tím zastraší, řekne o své rodině. Stvůru ovšem jméno Frankenstein rozzuří natolik, že Williama zabije. Z jeho těla vezme medailon, který ze zášti vloží do kapsy spící dívky.

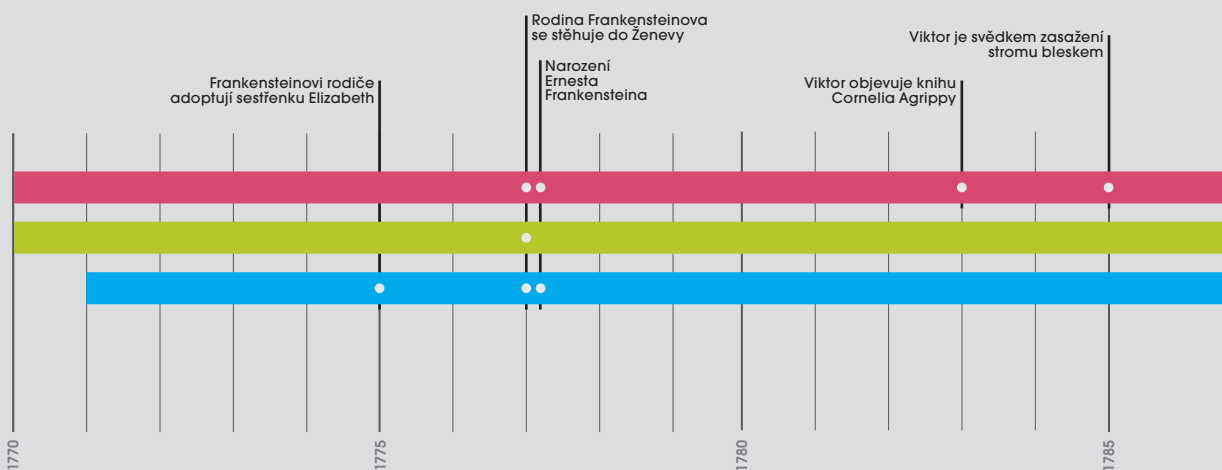
postavy

■ Viktor Frankenstein

■ Henry Clerval

■ Elizabeth Lavenza

■ Monstrum



Viktor se dozvídá o Williamově vraždě. Vrací se domů, kde zjišťuje, že z vraždy byla obviněna Justýna, chráněnka jeho matky, u které byl nalezen medailon. Justýna je nevinná, ale ke zločinu se přiznává a je popravena.

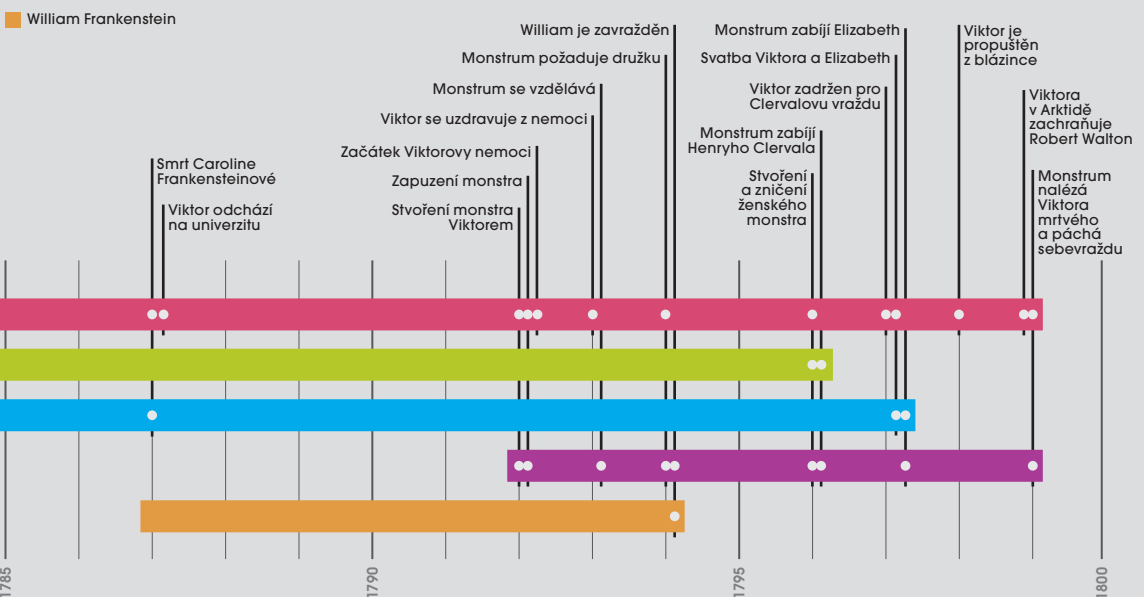
Viktor je přesvědčen, že pachatelem zločinu je jeho monstrum. Mučí ho výčitky svědomí, které ho vedou k tomu, že se vydává na osamocené vycházky a vyjíždky. Vysoko na ledovci poblíž města Chamonix se s netvorem znovu setkává. Monstrum mu slíbí, že dá lidem pokoj, pokud mu Viktor stvoří družku.

Viktor odjíždí do Anglie, aby mu – spolu s Clervallem – vyhověl. Odjíždějí na sever do Skotska, odkud Viktor již sám pokračuje dál na Orknejské ostrovy. Na opuštěném ostrově tam netvorovi stvoří družku, ale následně ji zničí ve strachu, jaké zlo by z toho mohlo vzejít. Rozzuřený netvor mu vyhrožuje: „Budu s tebou o tvé svatební noci.“

Viktor vypluje na moře, do kterého svrhne pozůstatky ženského monstra. Jeho loďku však strhne proud, který

ho zaneše do Irska, kde je obviněn z vraždy. Když ho přivedou k tělu oběti, ukáže se, že jde o Clervalu, který byl uškrcen. Viktor utrpí další záchvat zánětu mozgových blan. Když přijde k sobě a prokáže se, že byl v době vraždy na Orknejských, vrací se do Ženevy. Domnívá se, že ho monstrum přijde zabít o jeho svatební noci, a tak souhlasí se sňatkem s Elizabeth. Pošle ji napřed do postele a čeká, až k němu netvor přijde. A ten se skutečně dostaví – aby místo něj uškrtil jeho nevěstu.

Viktor monstrum pronásleduje do Arktidy, kde ho polomrtvého nalezne na ledové kře cestovatel Robert Walton. Viktor je přenesen na Waltonovu loď a vypoví mu svůj příběh. Plavidlo ovšem uvízne v ledu, Viktor onemocní a zemře. Walton vstoupí do jeho kajuty, ve které najde monstrum. Jeho stvořitel je mrtev, netvor přísahá, že zničí sám sebe a odchází. Walton nabírá směr k domovu. **MM**





Frankenstein (1910)



Frankenstein (1931)



Jako první monstrum na plátně ztvárnil Charles Ogle, který byl také tvůrcem této jeho podoby.



Kostým Boris Karloff byl natolik nepohodlný, že se přidal k nově vytvořenému hereckému odborovému svazu, založenému na ochranu svých členů.



Frankensteinova nevěsta (1935)



Role Mary Shelleyové i nevěsty připadla Else Lanchesterové. Shelleyová podle herečky „měla pěkný zevněšek, ale pod ním to vělo. V nitru měla démony. (Režisér) James Whale to chtěl zdůraznit.“ Nevěsta setrvala na plátně sotva 12 minut, což jí ale nezabránilo stát se kulturní postavou.



Abbott & Costello Meet Frankenstein (1948)



Frankenstein Must Be Destroyed (1969)



Mladý Frankenstein (1974)



Frankenstein (1994)



Frankenstein (2011)



Nový život vdechli franšíze Glenn Strange, Lou Costello a Bud Abbott s pomocí Lona Chaneyho ml., který se znovu ujal své role **Vikodaka** z roku 1941.





„Kdo by mě chtěl vidět jako Hamleta?“ poznamenal Peter Cushing (na snímku se Simonem Wardem a Freddieem Jonesem). „Jen málokdo. Ale miliony lidí touží vidět mě jako Frankensteina.“



V láskyplné parodii Mela Brookse si zahráli Peter Boyle a Gene Wilder. „Můj nejoblíbenější film vždycky byl buď **Frankstein**, nebo Fred Astaire,“ prohlásil Brooks.



Příběh Mary Shelleyové znovu ožil v roce 1994 zásluhou Roberta de Nira a Kennetha Branagha. „Tento námět má shakespearovský rozsah a velikost,“ řekl Branagh časopisu Interview.



Benedikt Cumberbatch a Jonny Lee Miller si zahráli v divadelní verzi **Franksteina** od Dannyho Boyla. **Frankstein**, řekl Cumberbatch, je „ústřední román o špatných rodičích.“

jules verne 1849



Cesta do středu Země



Ze Země na Měsíc



20 000 mil pod mořem



Okolo Měsíce



Tajuplný ostrov



Na kometě



Ocelové město



Zemí šelem

Jules Verne a H. G. Wells bývají dnes často označováni za otce zakladatele science fiction. Společně totiž ve věřavě konce 19. století vymezili její oblast zájmu. Oba muže ovšem ve skutečnosti dělil rozdíl jedné generace – nejpovedenější Vernova díla vznikla v době, kdy Wells ještě sedával ve školních lavicích.

Verne, narozený v roce 1828, patřil k hnutí francouzské imaginativní literatury, která vzkvétala v polovině 19. století. K jeho současníkům patřili Alexandre Dumas, Gustave Flaubert a Guy de Maupassant. Na rozdíl od Wellsových prorockých varování je většina Vernova díla nadějná, optimistická a vzrušující.

Vermův otec očekával, že syn půjde v jeho šlépějích a stane se právníkem. Jules ovšem dorazil do Paříže v době politických nepokojů roku 1848 a začal si vydělávat na živobytí psaním, nejprve pro divadla, posléze pro časopisy. Uplatnil tak svůj talent, který mu umožňoval na základě pečlivého vědeckého a zeměpisného bádání ve francouzské Národní knihovně bohatě a dopodrobna líčit místa, která nikdy nenavštívil.

V roce 1862 se Verne setkal s Pierrem-Julesem Hetzelem, který vydával díla Victora Huga, Émila Zoly a Honorého de Balzac. Hetzel tehdy připravoval projekt časopisu, v němž se měla pojit zábavná fikce s výchovou k vědě. Odmítl Vernovu *Paříž ve 20. století* (která se dočkala publikace až po 131 letech), ale přijal jeho *Pět neděl v balóně*, první z Vernových 54 *Podivuhodných cest*. Po dalších čtyřicet let psal Verne vždy alespoň jednu knihu ročně, kterou Hetzel (a po roce 1886 jeho synové)

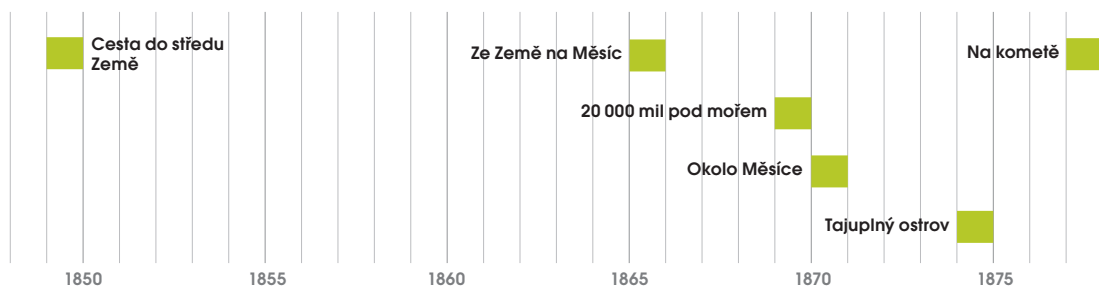
přetvořil v seriál a posléze publikoval jak ve velké, tak i šestákové edici.

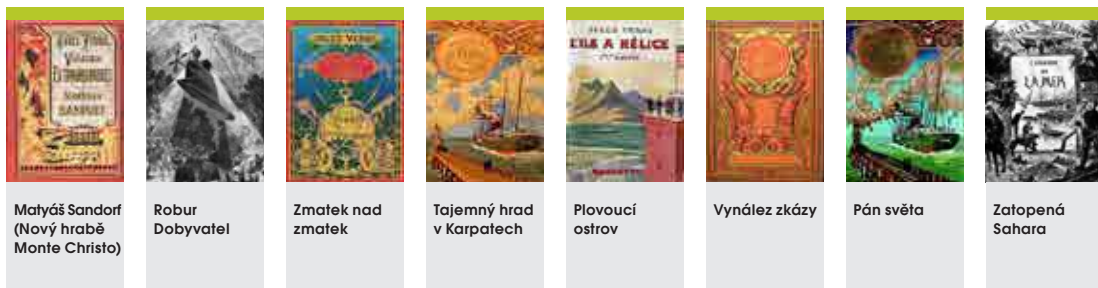
Verne obdivoval Edgara Allana Poea, jehož román *Dobrodružství Arthura Gordona Pyma* se dotýká teorie „dutozemě“. Verne se témuž tématu věnoval v *Cestě do středu Země* z roku 1864 a později sepsal i vlastní pokračování Poeova příběhu pod názvem *Ledová sfinga*.

Mezi Vernovými díly se k vědecké fikci nejjednodušeji řadí román *Ze Země na Měsíc*, který se stal velmi vlivným a jako svůj inspirační zdroj ho označili průkopníci raketové techniky včetně Konstantina Ciolkovského, Roberta Goddarda a Hermanna Obertha. Šlo o dobu krátce po skončení americké občanské války a ve Vernových představách (které byly přesné, i když o 80 let předešly svou dobu a vyplnily se až po jiné válce) měli mistři zbrojaři, jejichž schopnosti nebyly v danou chvíli potřebné, obrátit svou pozornost k vesmírnému cestování. Román vypráví o tom, jak členové Baltimorského klubu střelných zbraní navrhnu, sestrojí a odpálí masivní projektil, který vynese trojici z nich na Měsíc (což je další téma, jemuž se věnoval i Poe). Jacques Offenbach v roce 1875 příběh zpracoval do operní podoby. Kniha končí po vypuštění střely, Verne ovšem o pět let později přišel s jejím pokračováním *Okolo Měsíce*, v němž se vesmírné plavidlo bezpečně vrátí na Zem. Jen málo známé je třetí účinkování Baltimorského klubu střelných zbraní v knize *Zmatek nad zmatek*, v níž jeho členové postaví uvnitř hory Kilimandžáro dělo, které je dostatečně silné, aby dokázalo zrušit náklon zemské osy.

rok po roce

■ Kniha





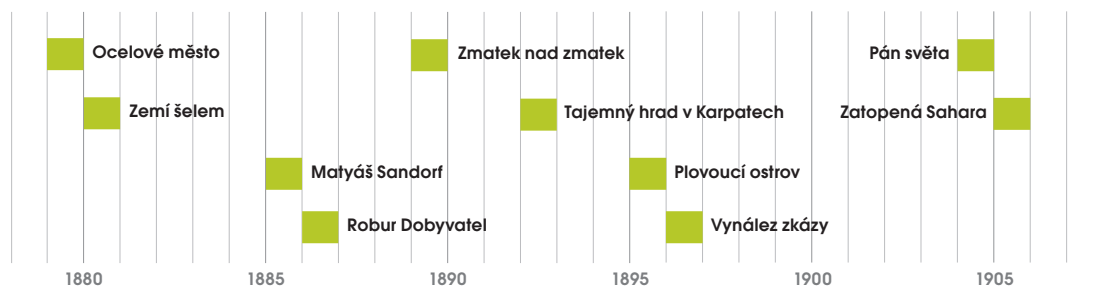
Vernova nejslavnější a nejčastěji zpracovávaná díla jsou *20 000 mil pod mořem* a *Cesta kolem světa za osmdesát dní* (ta však nepatří do žánru sci-fi). V *Tajuplném ostrově* – společném pokračování knih *20 000 mil* a *Děti kapitána Granta* (ani tento román není sci-fi) – Verne rozvinul svou metodu nakládání s tím, co je dnes považováno za science fiction, zcela stejným způsobem jako v běžném dobrodružném příběhu.

Ve Vernově nejvýstřednějším románu, *Na kometě*, vymrštit náhodný zásah komety do vesmíru odštěpek planety Země s 36 obyvateli. Pomineme-li absurdní počáteční předpoklad (který ve skutečnosti není o moc pitomější než výchozí bod seriálu *Space: 1999* od Gerryho Andersona), odvedl zde Verne svou obvyklou přepečlivou práci při propočítávání vědeckých fenoménů, ke kterým by při takové události mohlo dojít.

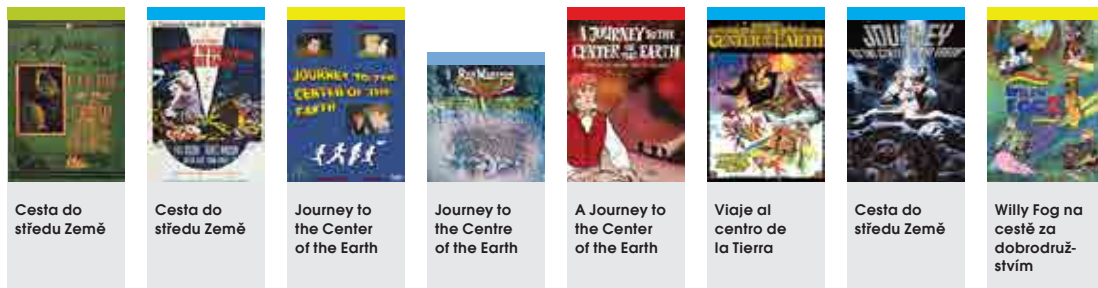
Vernovo dílo po roce 1871 ovlivnila prusko-francouzská válka, během které spisovatel sloužil ve francouzské národní gardě, a technologické pokroky ve zbrojařství, kterých si během konfliktu povšiml. Nejpatrnější je to v *Ocelovém městě*, v němž vystupuje válekytívný německý diktátor, který vystaví opevněné město a superzbraň, jež má na nepřátelské město vypustit střely naplněné plynem. Pokročilé zbrojní technologie a těžce opevněná základna se objevují také v Matyáši Sandorfovi, a to dávno předtím, než tyto věci uvedli do módy padouši z příběhů Jamese Bonda. Vědecko-fantastický námět knihy *Zemí šelem* je o poznání mírumilovnější: Román vypráví o putování napříč Indií v mobilní budově, kterou táhne mechanický slon poháněný párou.

V řadě Vernových knih se objevují balóny. *Robur Dobyvatel* je odrazem soudobých vědeckých debat, které vyvolalo dílo Otta Lilienthala, zda budou tyto dopravní prostředky časem nahrazeny letouny těžšími než vzduch. Robur, aeronautický kapitán Nemo, sestrojí masivní létající stroj poháněný vrtulemi, který předvede světu, ale domnívá se, že by neměl patřit žádnému národu. Robur se vrátil ještě v pokračování *Pán světa*. *Plovoucí ostrov* se odehrává na ohromném umělém plovoucím letovisku pro milionáře. *Vynález zkázy* pojednává o další superzbraň. *Tajemný hrad v Karpatech* vypráví o holografickém projektoru a Vernův poslední román *Zatopená Sahara* mapuje ohromný projekt civilního inženýrství, jímž bylo zaplavení saharské poušti. Vernova popularita si během jeho života udržovala stálou úroveň, dnes však jsou z jeho tvorby po roce 1880 všeobecně uznávány jen dva romány o Roburovi.

Vernova díla se dočkala publikace v řadě jazyků, ale jeho pověst v zahraničí na dlouho poškodily velmi slabé překlady do angličtiny. Další osm *Podivuhodných cest „Julese Verna“* bylo vydáno po jeho smrti, jejich autorem je však zčásti Verne a jsou proto považovány za apokryfní. Verne se nicméně dožil toho, že mohl spatřit adaptaci svého díla *Ze Země na Měsíc*, které se v ruce Georgese Mélièse stalo vůbec prvním klasickým filmem žánru sci-fi. Od té doby se jeho příběhy dočkaly nesčetných dalších převodů na filmové plátno. **MJS**



cesta do středu země 1864



Mezi dvěma nejznámějšími případy „dutozemě“ v science fiction existují významné rozdíly. Zatímco v románu Edgara Rice Burroughse *Do středu Země* (1914, česky vyšel také pod názvem *Cesta do nitra Země*) a v knihách, které na něj navazovaly, jde o dutou zemi v pravém slova smyslu, tedy o prázdnou kouli, na jejíž vnitřní straně kypí život a platí tu jakási převrácená gravitace. Jules Verne se v *Cestě do středu Země* zabývá hlubokými jeskyněmi a podzemními moři. Vědecký základ Vernova díla je vědecktější než v případech Burroughsovy série *Pellucidar*, ale příběh sám není o nic méně fantastický.

Cesta do středu Země je třetí z *Podivuhodných cest* a jde o jedno z mála Vernových děl, která byla původně vydána v knižní, a nikoliv seriálové podobě. Hlavními postavami románu jsou impulzivní historik/přírodovědec profesor Lidenbrock (jeho jméno se v různých překladech a adaptacích píše různě, v některých je i zcela odlišné) a jeho synovec Axel, plachý student, který touží po klidném životě se svou láskou.

Lidenbrockův zájem vyvolá kryptická poznámka zapsaná (fiktivním) islandským alchymistou jménem Saknussem o vstupu do nitra Země skrz kráter vyhaslého vulkánů a o cestě daleko do její hloubi. Axel a profesor v doprovodu silného a čestného lovce Hanse sestupují do podzemního světa nekonečných jeskyní.

Po řadě dobrodružství při jejich průzkumu se tři muži dostanou k rozlehlému podzemnímu oceánu, který obývají prehistorická zvířata. Postaví si vor a na druhé straně moře objeví zemi plnou obřího hmyzu a 3,6 metru vysokých opičích mužů. Při odstřelu závalu, který jim brání v další cestě, zůstanou na voru a jsou na něm vtaženi do sopečné jeskyně a poté doslova vystřeleni z kráteru na jižním cípu Itálie.

Verne v *Cestě* stále ještě hledal svůj styl. Většina kritiků se shoduje, že se v knize až příliš dlouho věnuje úvodnímu dešifrování poznámky, a obří člověku příbuzné bytosti a hmyz, pro které nebyl v tehdejší vědě žádný základ, jsou pro zpravidla velmi pečlivého autora zcela netypické. V pozdějších *Podivuhodných cestách* Verne shledával skutečný svět dostatečně pozoruhodným, aniž by bylo potřeba vymýšlet si nové živočišné druhy.

Celková soudržnost vyprávění a přímočarý popis postav však *Cestě* přinesly dlouholetou oblibu u čtenářů i u filmových tvůrců. Jakýmsi filmovým pravozorem příběhu zůstává verze Henryho Levina z roku 1959, ve které si zahráli James Mason a Pat Boone a která do příběhu zavedla často opakovaný motiv konkurenčního badatele s nekalými úmysly. Velkorozpočtový film z roku 2008 s Brendanem Fraserem v hlavní roli se stal hitem a dal vzniknout pokračování (již bez Fräsera) na motivy *Tajuplného ostrova*, který v literární podobě ve skutečnosti navazoval na *20 000 mil pod mořem*.

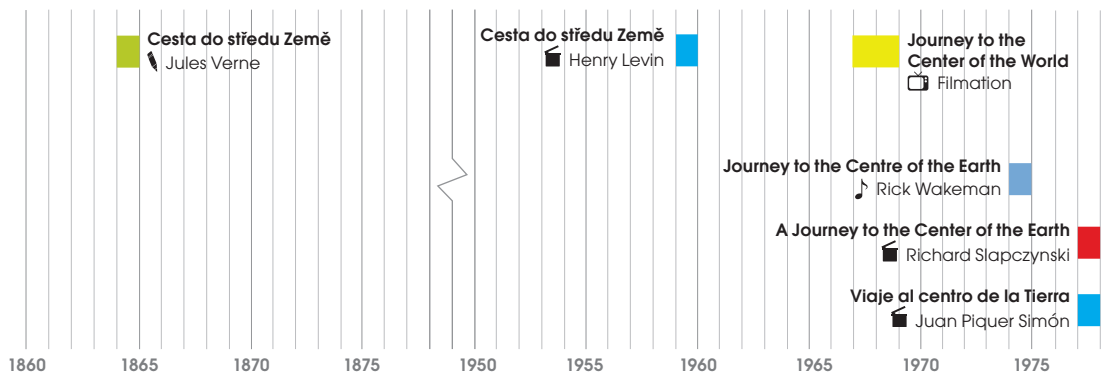
rok po roce

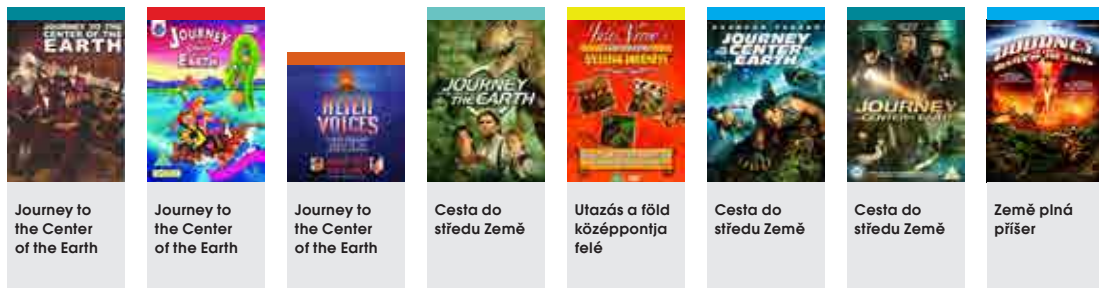
■ Kniha

■ Film

■ Animovaný televizní seriál

■ Album





V mezidobí mezi nimi vznikla v režii Juana Piquera Simóna kuriozní španělská verze příběhu *Viaje al centro de la Tierra* (známá také pod anglickými názvy *Jules Verne's The Fabulous Journey to the Center of the Earth* a *Where Time Began*), v níž si profesora Otta Lindenbrocka zahrál Kenneth More. Tento poměrně nezajímavý film z roku 1976 se vcelku věrně drží předlohy, přestože jeho reklamní kampaň slibovala mnohé – včetně obří gorily okopírované bezostyšně podle remaku *King Konga*, který v onom roce uvedl režisér John Guillermin – ale nic z toho nakonec nespĺnila. Simón režíroval také *Tajemství ostrova příšer* (1981), volnou adaptaci Vernova monster prostého románu o trosečnicích *Škola robinsonů* z roku 1982.

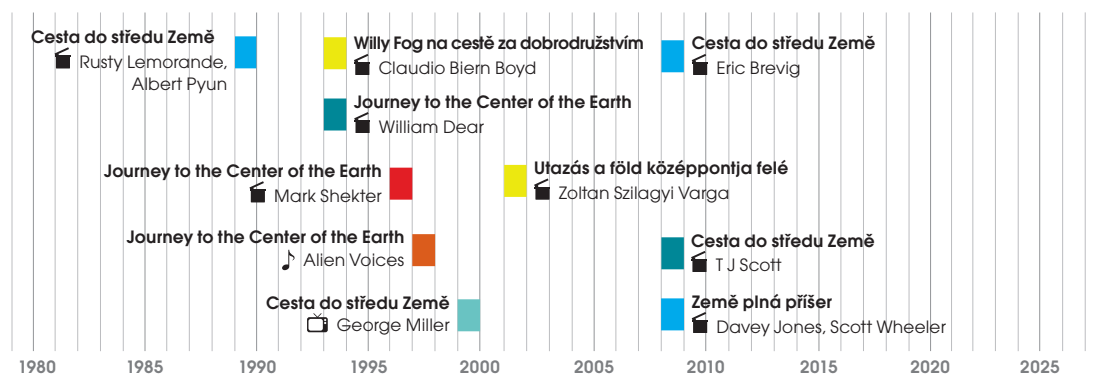
Narážka na Verna se objevila i ve snímku plodného amerického režiséra béčkových filmů Alberta Pyuna z roku 1988 *Alien from L.A.*, ve kterém servírka jménem Wanda Saknussemová (hrála ji supermodelka Kathy Irelandová) v podzemí hledá svého otce, cestovatele Arnolda, a náhodou narazí na podzemní město Atlantidu. Pyun se následně pustil do vlastní verze *Cesty*, která částečně navazuje na zmíněný snímek a částečně se zakládá na osmi minutách nedokončené adaptace Vernova románu, které v roce 1986 natočil Rusty Lemorande. Výsledná splácanina několika neslučitelných stylů se nikomu nelíbila a stala se kasovním propadákem.

V televizi tvořily příběhy *Cesta do středu Země* a *20 000 mil pod mořem* pod souhrnným názvem *Willy Fog na cestě za dobrodružstvím* dvě poloviny druhé série španělského kresleného seriálu o *Willy Fogovi* – první byla založena na *Cestě kolem světa za 80 dní*. Kreslený cyklus *Cesta do středu Země* z roku 1967 tvořilo 17 půlhodinových epizod, do kterých byly začleněny prvky z filmu z roku 1959. Televizní film z roku 1993 i minisérie z roku 1999 se v obou případech silně odchýlily od původního Vernova příběhu, ze kterého zůstalo jen málo kromě jména a dobrodružství pod zemí.

Rockový hudebník Rick Wakeman nahrál v roce 1974 živé konceptuální album *Journey to the Centre of the Earth*, které namluvil David Hammings a které vyšplhalo na vrchol britských žebříčků a dalo vzniknout opožděnému pokračování *Return to the Centre of the Earth* (1999), jemuž tentokrát propůjčil svůj hlas Patrick Stewart. V roce 2012 bylo album nahráno znovu a během svého turné v roce 2014 Wakeman hrál materiál z obou desek – jednak na oslavu 40. výročí vydání původní nahrávky, jednak i 150 let od publikace Vernova románu.

Jistá rozhlasová divadelní skupina přišla v roce 1997 s dramatisací *Cesty*. Pravděpodobně nejvěrnější adaptací Vernova díla je francouzsko-belgický animovaný film z roku 2001. Není ale ani zdaleka tak zábavný jako kanadská kreslená verze z roku 1996, která k původní sestavě přidává ještě mluvící morče. **MJS**

■ Animovaný televizní film ■ Televizní film ■ Audio ■ Televizní seriál

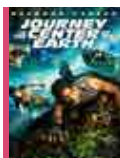




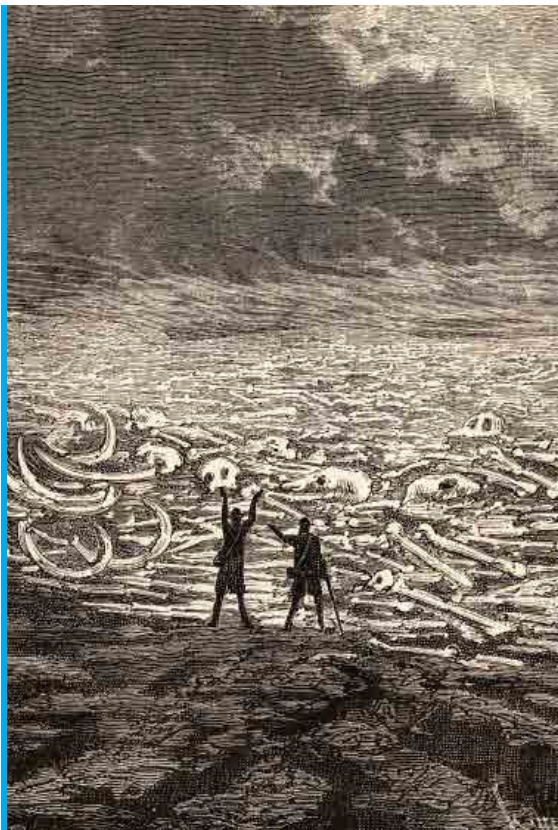
Cesta do středu Země
(1849)



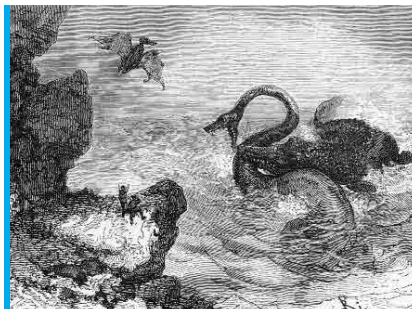
Cesta do středu Země
(1969)



Cesta do středu Země
(2008)



Ilustrace z jednoho z prvních vydání Vernovy *Cesty do středu Země*.



Jiná raná tiskěná verze Vernova díla zachytily nástrahy oceánu...



... a úlevu cestovatelů, že jimí prošli bez úhony.



Ve filmovém zpracování *Cesty do středu Země* z roku 1959 si roli studenta Aleca McEwana zahrál popový zpěvák Pat Boone.



Scéna z *Cestly do středů Země* (2008), kterou natočil Eric Brevig.



Podoba voru v *Cestě do středů Země* byla zjevně ovlivněna vzhledem Kon-Tiki, na kterém v roce 1947 Thor Heyerdahl překonal Pacifik.

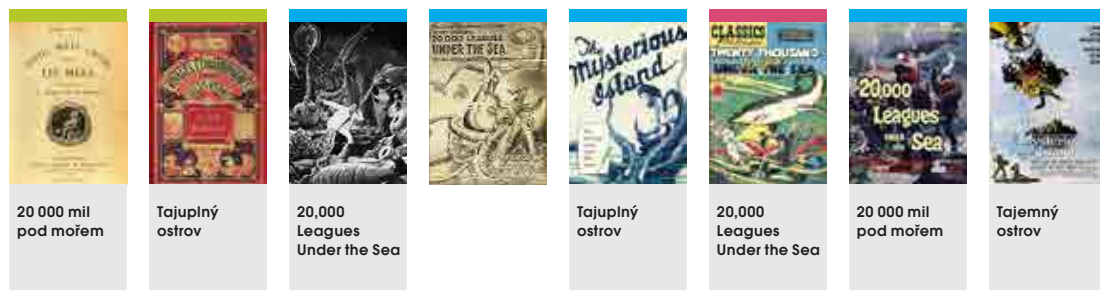


Hvězdy *Cestly do středů Země*: (zleva) Josh Hutcherson, Brendan Fraser a Anita Briemová.



Profesor Trevor Anderson (Brendan Fraser) se v *Cestě do středů Země* pokouší překonat v běhu tyranosaura.

20 000 mil pod mořem 1870



První ponorky vznikly v 17. století, ale teprve v době americké občanské války v 60. letech 19. století byly vyvinuty podvodní koráby, které byly skutečně využitelné v praxi. Právě jimi se Jules Verne inspiroval při tvorbě svého nejslavnějšího díla z oblasti science fiction. Román *20 000 mil pod mořem* vyšel v roce 1870 jako šestý příběh z cyklu *Podivuhodných cest*, dosáhl mimořádného úspěchu a dal vzniknout řadě filmových i televizních zpracování.

Osazenstvo příběhu tvoří nepočetné, typicky verneovské postavy: vzdělaný muž z vyšší vrstvy, mořský biolog profesor Arronax, jeho věrný sluha Conseil a počestný a silný muž z lidu, harpunář Ned Land. Trojice se připojí k expedici, která se vydá na lov mořské nestvůry napadající lodi, z níž se vyklube nesmírně technologicky pokročilá ponorka.

Nautilus (pojmenovaný po ponorce, která byla postavena v roce 1800 ve Francii) je vynálezem tajemného kapitána Nemá (latinsky „nikdo“), který se po smrti své rodiny obrátil zády k lidstvu a brázdí oceán, přičemž se věnuje jednak vědeckému výzkumu, jednak osobní mstě v podobě útoků na lodi. Nemo všechny tři muže zachrání, jedná s nimi s veškerou slušností, ale řekne jim, že nikdy nesmějí opustit *Nautilus*, protože by ho zradili. Po sérii podvodních dobrodružství zajatci během útoku na válečnou loď uprchnou.

Verne v příběhu propojil podrobné popisy exotických lokalit a podmořského života (sepsané na základě vlastního

bádání ve francouzské Národní knihovně) a vlastní nápadité výtvořiny a vytvořil z nich vědeckou pohádku. Zlatým hřebem knihy (a většiny jejích adaptací) je bitva s obří chobotnicí, bájným stvořením, jehož existenci věda poprvé řádně zdokumentovala v roce 1853. V jádru románu se ovšem nachází samotný Nemo, který patří mezi Vernovy výtvořiny k nejvíce strhujícím, okouzlujícím a morálně nejsložitějším.

Podle Vernova původního záměru byl Nemo polského původu, ale v pokračování příběhu v *Tajuplném ostrově* z roku 1874 se ukáže, že jde o indického prince, který uprchl ze své domoviny po neúspěšném povstání z roku 1857. Děj *Tajuplného ostrova* je zasazen do doby 16 let po událostech z *20 000 mil*, ale zároveň (což neodpovídá) ke konci občanské války. Vypráví příběh pětice vězňů, kteří uprchnou z konfederálního vězení v balónu a přistanou na vzdáleném atolu v Pacifiku, kde se setkají s jednou z hlavních postav dalšího Vernova románu *Děti kapitána Granta*. Na ostrově působí jakási tajemná síla, která malé kolonii poskytne zbraně, nástroje a další pomoc a z níž se nakonec vyklube kapitán Nemo. Ostrov mu sloužil jako tajná základna, ale nyní je celá jeho posádka mrtva a on žije sám na palubě *Nautilus*. Ke konci knihy Nemo umírá, sopka ve středu ostrova vybuchuje a trosečníci jsou zachráněni v poslední chvíli.

Potenciálu obou knih se záhy povšimli filmaři. Oba romány posloužily jako základ pro ambiciózní němý

rok po roce

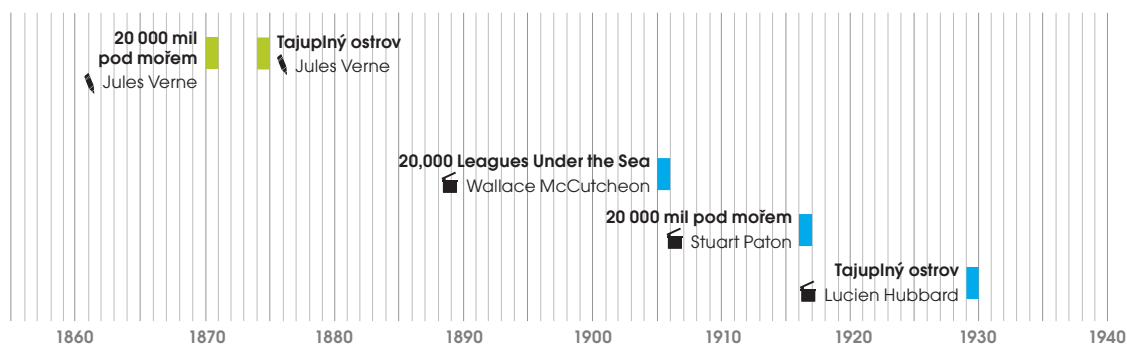
■ Kniha

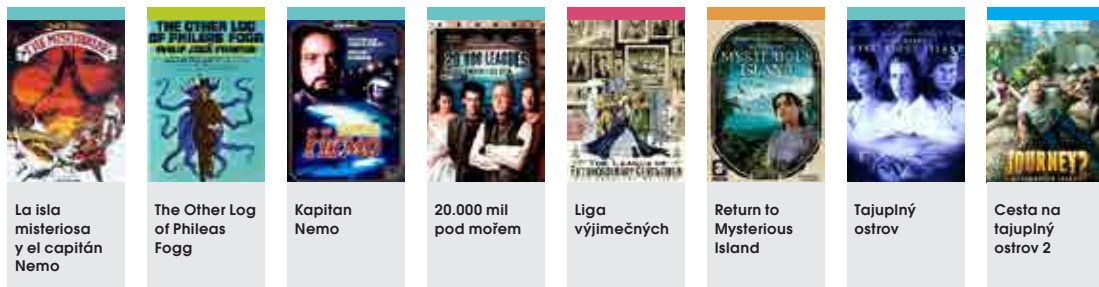
■ Film

■ Komiks

■ TV seriál

■ Počítačová hra





celovečerní film z roku 1916. Nejslavnější z dlouhé řady verzí *20 000 mil* ovšem zůstává hraný film z Disneyovy produkce, který vznikl v roce 1954 (krátce po vypršení autorských práv předlohy), se svou již kultovní podobou ponorky *Nautilus*, silnými hereckými výkony – včetně Jamese Masona jakožto ukázkového, byť zcela neindického Nema – a strhující bitvou s chobotnicí, při níž byly použity velmi složité zvláštní efekty.

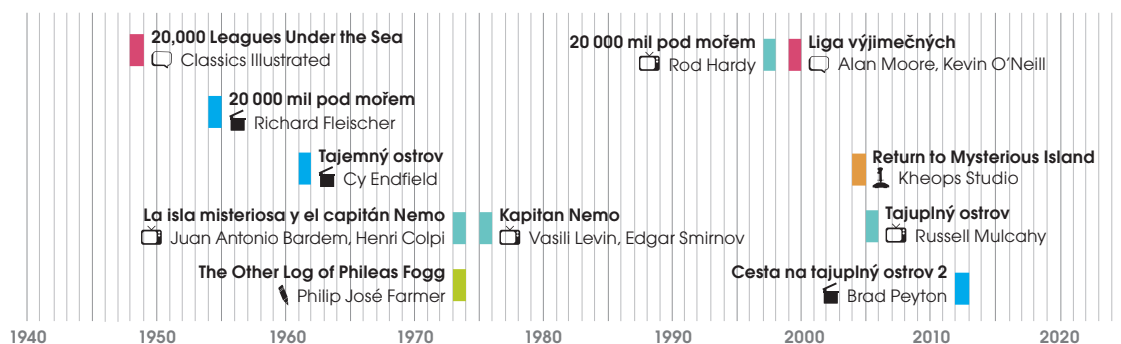
Nema si v průběhu času zahráli tak proslulí herci jako Patrick Stewart, Michael Caine, Omar Sharif, José Ferrer a Herbert Lom. Vzniklo několik animovaných verzí obou příběhů a ke konci 90. let 20. století celá vlna velkorozpočtových adaptací *20 000 mil*, z nichž ta patrně nejslavnější – velkolepý příběh ve steampunkovém duchu a v režii Christopa Ganse, který měl předcházet ději románu – bohužel nikdy nespatřila světlo světa. Také *Tajupnému ostrovu* se dostalo řady zpracování. Jeho nejslavnější verzi představuje film z roku 1961, který využívá efektů stop-motion animace z dílny Raye Harryhausena.

Vzhledem k tomu, že obě knihy – jako ostatně většina „verneovek“ – stojí více na jednotlivých příhodách než na celkovém charakteru, filmovým tvůrcům nečinilo prakticky žádné obtíže kombinovat je s dalšími díly. Ruská minisérie *Kapitan Nemo* (1975) propojuje *20 000 mil* s rovněž Vernovou knihou *Zemí šelem*, která pojednává o putování Indií za pomoci mechanického slona poháněného párou. *Cesta na tajupný ostrov 2* (2012) pak

není pouze adaptací *Tajupného ostrova* a pokračováním *Cesty do středu Země*, ale její vyprávění obsahuje také prvky z *Ostrova pokladů* od Roberta Louise Stevensona a z *Gulliverových cest* Jonathana Swifta. V průběhu času se také ukázalo, že postava Nema je dostatečně životaschopná, aby přežila transfer do původních příběhů několika dalších autorů.

Román Philipa Josého Farmera *The Other Log of Phileas Fogg* (1973) spojuje Vernovu *Cestu kolem světa za osmdesát dní s 20 000 mil* a s *Tajupným ostrovem* a nesrovnalosti mezi dvěma posledně jmenovanými překonává tak, že do kotle přihazuje ještě Sherlocka Holmese a Moriartyho, oba z dílny Arthura Conana Doylea. Podobnou fiktivní směs potom zavádá do extrému série komiksových knih Alana Moora *Liga výjimečných* (počínaje rokem 1999), v níž Nemo vystupuje po boku dalších postav viktoriánské fikce, včetně Neviditelného muže z pera H. G. Wellse, Stevensonova Dr. Jekylla a Allana Quartermaina, kterého stvořil H. Rider Haggard. Všichni společně pak tvoří jakýsi steampunkový superhrdinský tým. Obrazovou podobu příběhu vtiskl Kevin O’Neill, který Nema správně zobrazil jako indického prince – v kritiky rozcupované filmové adaptaci z roku 2003 ho ztvárnil Naseeruddin Shah.

A těm, kdo touží po výletu na *Nautilu*, nabízejí disneyovské zábavní parky v kalifornském Anaheimu, v Orlandu na Floridě, v Paříži a v japonském Tokiu projíždka na základě filmu z roku 1954. **MJS**





20 000 mil pod mořem (1870)



Tajuplný ostrov (1929)



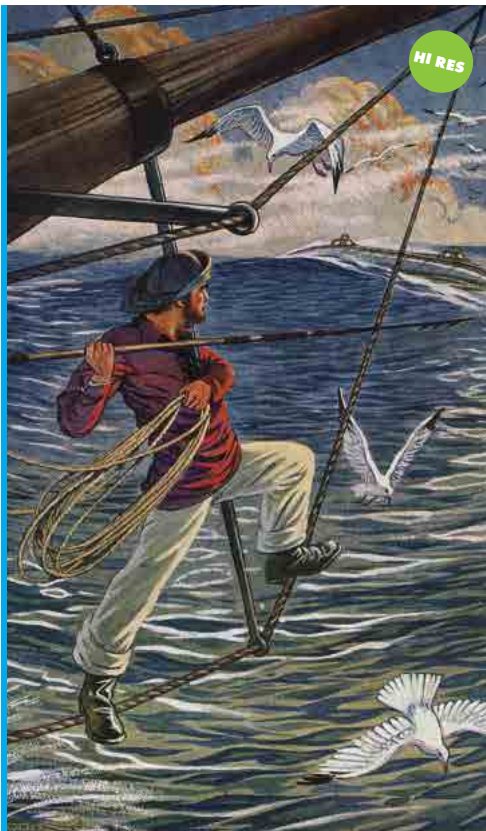
20 000 mil pod mořem (1954)



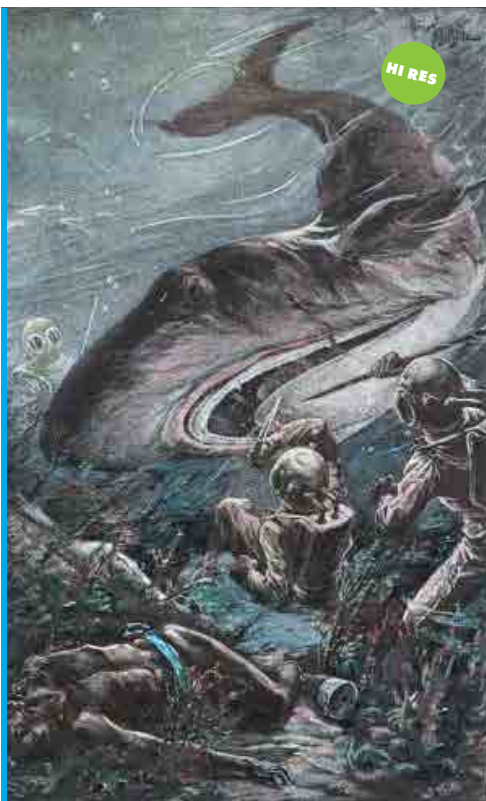
Tajemný ostrov (1961)



Cesta na tajuplný ostrov 2 (2012)



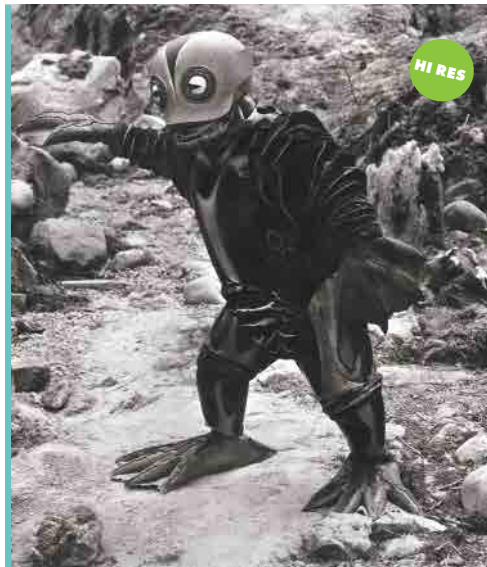
Kanadský mistr harpunář Ned Land. Jeden z cestovatelů z **20 000 mil pod mořem**.



Žralok útočící na potápěče na barevné ilustraci z jednoho z prvních vydání **20 000 mil pod mořem**.



Boj s impozantní obří chobotnicí.



Od doby **Tajuplného ostrova** (1929) v režii Luciena Hubbarda filmové nestvůry nabývaly na důsупlnosti...



... ale tehdejší filmoví roboti obstojí v moderním zkoumání o poznání lépe.



James Mason (vlevo) si zahrál kapitána Nema v *20 000 mílech pod mořem* (1954) v režii Richarda Fleischera.



Mason versus chobotnice ve Fleischеровě filmu.



Trosečníci v *Tajném ostrově* (1961) se vypořádali s ptákem.



Útočící langusta v *Tajném ostrově* (1961).



Cesta na tajupný ostrov 2 (2012) odlehčuje nebezpečí a napětí humorem.

kurd lasswitz 1871



Kurd Laßwitz (do češtiny se jeho jméno zpravidla přepisuje Lasswitz), který proslul jako „otec německé science fiction“, byl fyzik a matematik, na jehož literární dílo měli vliv především vědci Wernher von Braun a Walter Hohman, ale také – prostřednictvím textů Huga Gernsbacka – americká sci-fi obecně. Podle slov E. F. Bleilera v knize *Science in Fiction: The Early Years*: „Gernsback prosakoval Lasswitzovými knihami a jeho teoretický postoj liberalismu zakotveného v technologii a řada jeho drobných vědeckých vrtochů se podobá myšlenkám v Lasswitzových dílech.“

Lasswitzův první vědecko-fantastický příběh se jmenoval „Bis zum Nullpunkt des Seins“. Šlo o vyobrazení života na Zemi v roce 2371. Jak bylo typické i pro jeho pozdější knihy, šlo o fikci založenou na analogiích. „Řadu souvislostí ohledně budoucnosti lze načerpat z historického vývoje civilizace a ze současného stavu vědy. A analogie se fantazii sama nabízí jako vhodný spojenec,“ napsal v roce 1878 v předmluvě ke své knize *Bilder aus der Zukunft*, v níž vyšla kromě *Nullpunkt* ještě další podobná povídka.

Lasswitzovým nejslavnějším dílem je *Na Zemi a na Marsu* (v jiném českém vydání *Na dvou planetách*). Kniha vyšla v roce 1897, kdy ještě nebylo dosaženo severního pólu, a vypráví o tom, jak na něm byla objevena marfánská základna.

Lasswitzův Mars se pevně přidržuje představy Percivala Lowella o planetě křížem krážem protkané kanály. (Toto přesvědčení, které ze svých pozorování mylně vyvodil astronom z 19. století Giovanni Schiaparelli, silně přispělo k posedlosti rané science fiction rudou planetou.) Marfané, kteří jsou kromě velkých, citově expresivních očí fyzicky podobní lidem, přicházejí na Zemi při hledání vody, které se na jejich planetě začíná nedostávat. Bojují s pozemšťany o vytvoření protektorátu, ale mezi oběma světy se podaří nastolit rovnováhu a lidstvo vyhlíží vpřed k utopické budoucnosti.

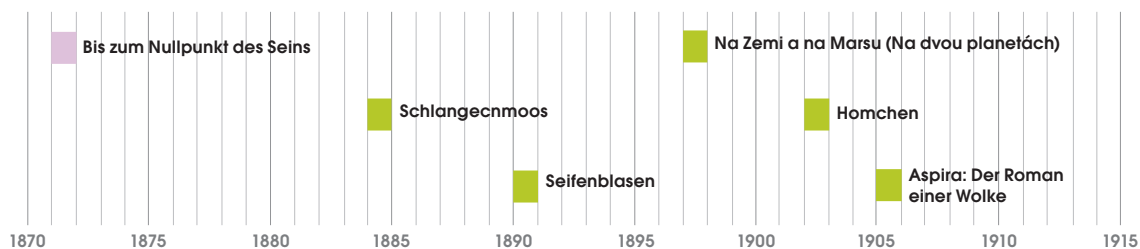
Lasswitzovo dílo je prochnuto soudobým vědeckým výzkumem dokonce ještě silněji než knihy Julese Verne a Lasswitz sám patří k prvním zastáncům tzv. hard sci-fi, která klade velký důraz na vědeckou přesnost a správnost. Jeho vesmírné lodí jsou poháněny „kouzelnou technologií“ antigravitace, ale podrobnosti o cestování mezi Zemí a Marsem, včetně nezbytných úprav směru a správných trajektorií, odpovídají. Jeho literární schopnosti ovšem nejsou natolik rozvinuté jako jeho znalost fyziky.

Lasswitz vystudoval univerzity ve Wroclavi a v Berlíně a svůj profesní život strávil učením filozofie na gymnáziu Ernestinum ve městě Gotha. Psal rovněž experimentální pohádky. V roce 1971 vyšla anglicky zkrácená verze knihy *Na Zemi a na Marsu*, v úplnosti ale nikdy vydána nebyla a Lasswitz zůstává mimo své rodné Německo prakticky neznámou veličinou. **GH**

rok po roce

■ Povídka

■ Kniha



yankee z connecticutu na dvoře krále artuše 1889



Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše



A Connecticut Yankee in King Arthur's Court



A Connecticut Yankee



A Connecticut Yankee in King Arthur's Court



Bugs Bunny in King Arthur's Court



Rylířem na hradě Camelot

Po desetiletích, kdy ohromoval svět jako satirik, romanopisec a veřejný řečník – během své dlouhé kariéry stvořil *Dobrodružství Toma Sawyera*, *Prince a chudáse* a *Dobrodružství Huckleberryho Finna* – vynalezl 54letý Samuel Langhorne Clemens, známější milionům čtenářů pod jménem Mark Twain, celý nový podžánr science fiction. Alternativní historie a příběhy o cestování v čase se samozřejmě objevovaly už před začátkem 90. let 19. století, ale pokud jde o vlivnost, je příběh inspektora z továrny na stříelné zbraně, který upadne do bezvědomí a probudí se v Anglii v šestém století, nazvaný *Yankee z Connecticutu na dvoře krále Artuše*, významnější než kterýkoliv z jeho předchůdců.

Právě vliv *Yankeeho z Connecticutu* je to, co je na příběhu nejpozoruhodnější. Román má podobu bujaré satirické burlesky, která oplývá jen minimálním dějem nebo uceleností atmosféry. Hank Morgan, který je přenesen 1300 let do minulosti, použije své (velmi příhodné) technické schopnosti a přesnou znalost zatmění Slunce v historii, aby přesvědčil krále Artuše, že je mocným mágem, vedle jehož talentu je dvorní kouzelník Merlin pouhý zabař. Hank dostane plnou vládu nad královstvím a začne do něj zavádět průmysl a demokracii ve snaze napravit vše, co se mu na minulosti nelíbí. Spřátelí se s Artušem a snadno předčí Merlina, ale nepřekonatelnou překážkou se ukáže být zpátečnická katolická církev. Román vrcholí vzpourou apokalyptických rozměrů, během které Hank vyhladí tisíce šlechticů elektrickými šoky a utopením. Falešný kouzelník

Merlin nakonec nevysvětlitelně uvede do chodu svou magii a uvrhne Hanka do hlubokého spánku, ze kterého se probudí teprve zpět v přítomnosti.

Twaina až tak moc nezajímá samo cestování časem jako spíš důsledky střetu současnosti s minulostí. Jeho vliv na příběhy o cestování časem, jako jsou *Terminátor*, „Všechny tvé stíny“ Roberta A. Heinleina a *Jatka č. 5* Kurta Vonneguta, je tedy minimální. Skutečný odkaz knihy se projevuje v románu L. Sprague de Campa *Lest Darkness Fall* a ve dvou knižních sériích – *Island in the Sea of Time* S. M. Stirlinga a *1632* Erica Flinta – ve kterých je cesta do minulosti jen prostředkem, který vypravěči umožňuje zavést řeč na jiné téma. V *Yankeeovi z Connecticutu* je tímto jiným tématem americký liberální imperialismus. Hank Morgan je první z dlouhé řady cestovatelů v čase, kteří změní svět, i když v jeho případě experiment s demokracií končí katastrofou.

Yankee z Connecticutu se dočkal řady zpracování, včetně divadelního muzikálu, kreslené verze s Bugsem Bunnym a jedné epizody ze seriálu *Transformers*. Za mnohé mu vědčí pokračování *Smrtelného zla* Sama Raimiho uvedené v Česku pod názvem *Armáda temnot*, stejně jako *Doctor Who* z Hartnellovy doby, film *Skvělé dobrodružství Billa a Teda* a hrdina knih Lea Frankowského Conrad Stargard. Svého vlastního yankee stvořila prakticky každá další generace, počínaje Bingem Crosbym v roce 1949 po Whoopi Goldbergovou v roce 1998. **TH**

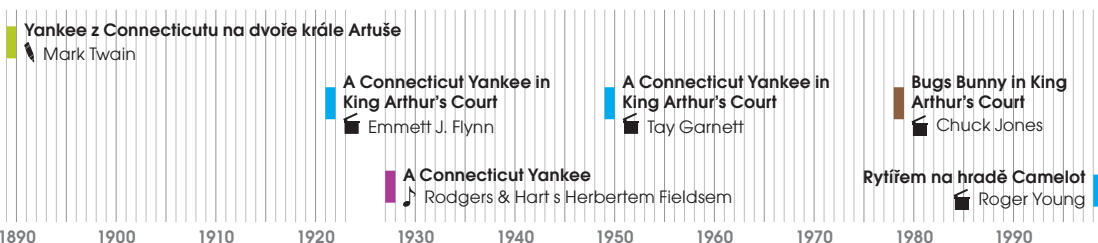
rok po roce

■ Kniha

■ Film

■ Muzikál

■ Animovaný krátký film



h. g. wells 1895



Herbert George Wells je obecně uznáván za jednoho z otců science fiction. Během svého života (1866–1946) vydal více než 50 románů, jeho reputace v oblasti sci-fi literatury se však zakládá zejména na úspěchu jeho raných děl.

Wells se narodil v roce 1866 v anglickém Kentu a poměry jeho rodiny byly skromné: otec byl drobný kramář, který si přivydělával jako profesionální hráč kriketu, matka byla domácí posluhovačka. Jeho vzdělání bylo poněkud živelné – tři roky pracoval jako učeďník v obchodě s látkami, krátce také v prodejně drogistického zboží a jako pomocný učitel ve dvou školách, ale nakonec se mu podařilo získat stipendium na Normal School of Science (pozdější Royal College of Science).

První manželství mu vydrželo pouhé čtyři roky a všechna jeho slavná díla vznikla po jeho druhém sňatku. Jeho druhá žena Jane s ním ovšem neměla jednoduchý život – Wells věřil ve volnou lásku a prožil řadu románek, z nichž vzešly dva nelegitimní potomci.

Wellsův první velký román *Stroj času* vyšel krátce před jeho 30. narozeninami a okamžitě se stal hitem. Stejně jako v jeho ostatních dílech se v něm projevuje vliv jeho zkušeností z dětství, sympatie k socialismu a jeho vzdělání. *Cestovatel časem* (jehož jméno se čtenář nedozví) v něm skočí vpřed do roku 802 701, kde spatří, k čemu vede rozdělená společnost. Majetnější vrstvy se vyvinuly v bezstarostné a okouzující elity, pracující třída v drsné

morloky. Po několika dalších skocích v čase do časů umírání planety Země se *Cestovatel* vrací zpět do své vlastní doby. V následujících třech letech Wells napsal několik dalších významných děl: v roce 1896 vyšel *Ostrov Dr. Moreaua*, v roce 1897 následoval *Neviditelný* a o další rok později *Válka světů*.

Zmíněné knihy neoddiskutovatelně patří k science fiction a myšlenky cestování v čase a mimozemské invaze nepřestávají inspirovat autory sci-fi ani dnes. Wells ovšem na rozdíl od Julese Verne kladl větší důraz na zkoumání morálky ve vědě a společnosti než na to, čeho by věda skutečně mohla dosáhnout. Jak sám říkal: „Život, to jsou dvě věci. Život je morálka, život je dobrodružství... Morálka vám říká, co je správné, a dobrodružství vás posouvá dál.“

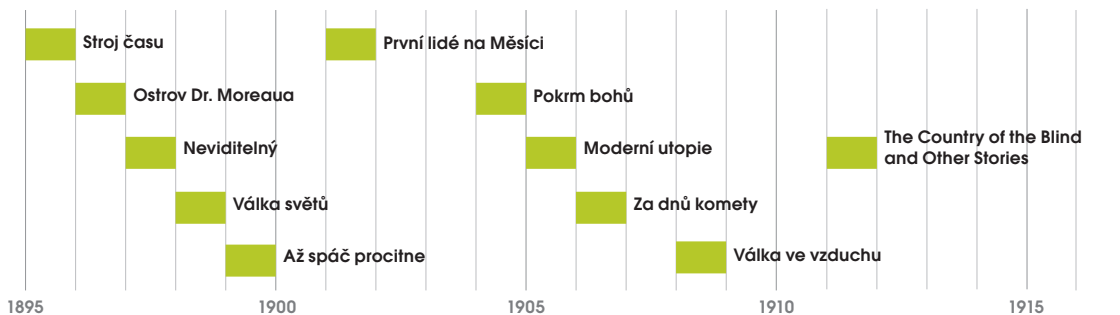
Wellsovy romány z počátku 20. století byly realističtější než jeho vědecko-fantastická díla z 90. let 19. století. V pozdějších spisech se stále častěji věnoval politickým myšlenkám – například hlavní postavy knih *Kípps* a *Pan Polly* v obou případech zápasí s tím, jaké je jejich místo ve společnosti, což Wellsovi poskytlo příležitost k opětnému přezkoumání zkušeností z vlastního mládí a ke kritice britského třídního systému. *Ann Veronica* je kniha věnovaná právu ženy volit si partnera a životní styl.

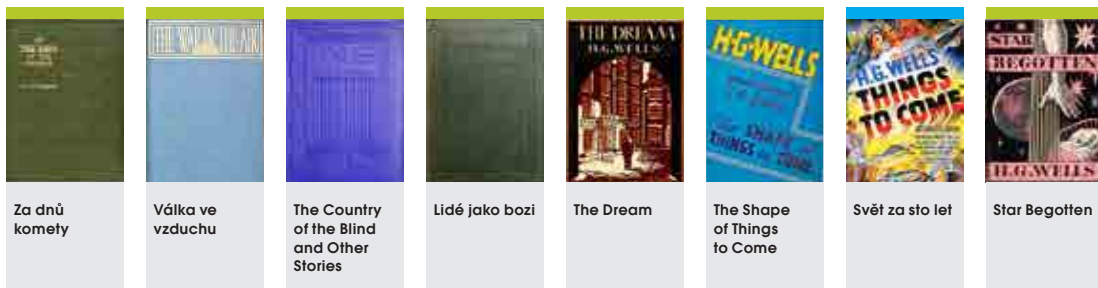
Některé motivy se nicméně prolínají celým jeho dílem. Tím, který se vrací nejčastěji, je představa, že pro rozvoj člověka je klíčovou věcí úsilí. Poprvé je to formulováno ve

rok po roce

■ Kniha

■ Film





Stroj času, kde se říká: „Měli bychom se snažit vítat změny a výzvy, protože právě ony nám pomáhají růst. Bez nich slábneme.“ Toto přesvědčení zůstává i v jeho posledních dílech stejně silné jako kdykoliv předtím.

Wells kromě románů publikoval i několik svazků literatury faktu. V některých z nich nastínil, co by podle jeho názoru mohla přinést budoucnost. Velkého úspěchu se po vydání v roce 1901 dočkala kniha *Anticipations*. K poměrně přesným předpovědím, které obsahovala, patří suburbanizace a sjednocená Evropa. Třísvazkové dílo *The Outline of History* popisovalo minulost a nabízel i určité výhledy do budoucnosti – včetně dalšího globálního konfliktu, což vzbudilo méně než dva roky po skončení první světové války velkou kontroverzi.

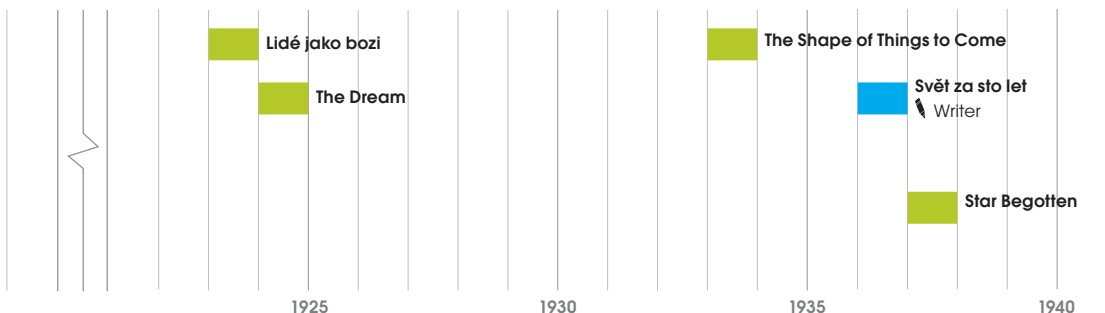
Pouhé psaní o politice ovšem Wellsovi nestačilo, a tak se do ní začal aktivně zapojovat. Byl přesvědčeným zastáncem myšlenky globálního státu. Mezi lety 1903 a 1908 patřil k levicové Fabiánské společnosti, ze které odešel, když se mu nepodařilo přeměnit ji z intelektuální žvanírny ve větší a aktivnější politickou nátlakovou skupinu. V roce 1920 se v Sovětském svazu setkal s Leninem a s Trockým, ale to, co v nedávno založeném komunistickém státě viděl, ho připravilo o iluze. V letech 1922 a 1923 neúspěšně kandidoval ve všeobecných volbách do parlamentu za Labouristickou stranu.

Wellsovo dílo, zejména jeho zásadní romány z prvního období jeho tvorby, zanechaly hlubokou stopu ve filmu, televizi i rozhlasu. V roce 1936 vytvořil pro filmového producenta Alexandra Kordu vlastní adaptaci knihy *The Shape of Things to Come*, ale trvalé místo v panteonu sci-fi mu vynesly filmy, které podle jeho románů natočili jiní.

Georges Méliès prohlašoval za inspirační zdroj své *Cesty na měsíc* (1902) Julese Verna, ale řada prvků ve snímku je zjevně převzata z Wellsova příběhu *Prvních lidí na Měsíci*. *Neviditelný*, jehož se jako první ujala jistá italská filmová společnost v roce 1916, se stal základní součástí zlatého fondu filmů o netvorech. James Whale vytvořil v roce 1933 filmovou verzi příběhu v produkci Universalu a ve 40. letech následovalo několik pokračování. Vícekrát byl zfilmován rovněž *Ostrov Dr. Moreaua*.

Nejširšího spektra adaptací se nicméně z Wellsových knih dočkala *Válka světů*. Za zmínku stojí zejména americká rozhlasová hra Orsona Wellese z roku 1938 pro pořad Mercury Theatre on the Air.

Součástí populární kultury se od té doby stal i sám Wells, který se objevil jako jedna z postav v televizních seriálech, jako je *Doctor Who* (v epizodě „Timelash“ z roku 1985) a *Skladiště 13* (ve kterém je H. G. Wells žena), stejně jako v řadě dalších filmů, knih a komiksů. **MM**





Abbott and Costello Meet the Invisible Man (1951)



Válka světů (1953)



Stroj času (1960)



První muži na Měsíci (1964)



Ostrov doktora Moreaua (1977)



Muž bez stínu (2000)



Stroj času (2002)



Válka světů (2005)



Neviditelný muž (Arthur Franz) pomůže Budu Abbottovi přesunout tělo bezvědomého Lou Costello ve filmu **Abbott and Costello Meet the Invisible Man**. V této verzi příběhu je neviditelným mužem Tommy Nelson, boxer, který byl falešně obviněn z vraždy svého manažera.



Nezapomenutelné létající stroje se siluetou rejnoka, které použili útočníci z Marsu ve **Více světů** Byrona Haskina.



Edward Judd v **Prvních mužích na Měsíci** Nathana H. Jurana, které pro filmové plátno upravil Nigel („Quatermass“) Kneale.



Yvette Mimieuxová a Wah Chang ve **Stroji času** (1960) George Pala. Chang měl ve snímku na starost také zvláštní efekty.



Zroskotaný námořník Michael York ve filmu Dona Taylora **Ostrov Doktora Moreaua** zachraňuje před šíleným vědcem Barbaru Carrerovou.



Kevin Bacon v titulní roli **Muže bez stínu** (2000), hororového sci-fi filmu Paula Verhoevena, jehož volnou předlohou byl **Neviditelný** H. G. Wellse. Kritici sice pro snímek neměli vidných slov, přesto se mu podařilo vydělat 190 milionů dolarů, tedy dvakrát víc, než kolik činily náklady na něj.



Stroj času (2002) režíroval pravnik H. G. Wellse Simon Wells.

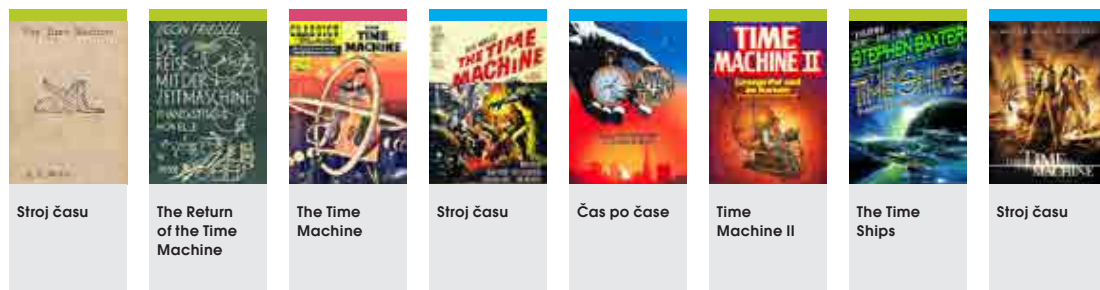


Strašidelně vypadající morlok ze **Stroje času** z roku 2002.



Tom Cruise jako Ray Ferrier ve **Válce světů** (2005) Stevena Spielberga. Pro dvojici představoval tento film již druhou spolupráci v žánru sci-fi po snímku **Minority Report** z roku 2002.

stroj času 1895



V nejlivnějším příběhu o cestování časem vůbec se jistému muži ve viktoriánském Londýně podaří sestrojít stroj, který může uživatele zanést do jakéhokoliv bodu v minulosti či budoucnosti. Hned na začátku *Stroje času* vysvětluje bezejmenný Cestovatel časem svým přátelům, proč chce cestovat do budoucnosti. Ptají se ho, proč neposlal svůj miniaturní stroj do minulosti, a on odpovídá: „Pokud by byl cestoval do minulosti, byli bychom ho viděli, když jsme vstoupili do této místnosti a když jsme tu byli minulý čtvrtek a čtvrtek předtím a tak dále!”

Právě tato nekompromisní logika a jednoduchost skvěle charakterizují Wellse coby vypravěče. V jediném dialogu uvede a vysvětlí časový paradox a zároveň poskytne hlavní postavě důvod, proč hledět do budoucnosti, čímž příběh dostává spád.

Wells – stejně jako jeho Cestovatel – myslí přímočaře. Zajímala ho především společnost a podoba věcí příštích. Napřič celým svým dílem se zasazuje za lepší a spravedlivější svět, což je ve *Stroji času* čím dál patrnější, jak jeho hlavní hrdina cestuje dále a dále do budoucnosti a při hledání domněle dosažitelné dokonalé doby, nalézá pouze hrůzu a děs. Komunismus Karla Marxe tvrdil, že rovnost bude dosaženo, pouze pokud technologie dokáže zajistit potřeby všech. Cestovatel časem má pocit, že tohoto stavu dosáhl, když se katapultuje do roku 802 701 a najde v něm půvabné eloily žijící v mírumilovném světě plném zahrad. Utopie je to ovšem pouze zdánlivá. Ukáže se, že eloilové jsou bezduší

a nevědomí, a – co je ještě horší – Cestovatel zjistí, že představují pouhý dobytek pro drsné, ale technologicky vespělé morloky, kteří žijí pod zemským povrchem.

Jde o napínavý dobrodružný příběh plný fantastických stvoření. Cestovatel svede bitvu s morloky a vydává se dál do budoucnosti. V pasáži, která měla být původně odstraněna, vidí jak lidstvo stále víc degeneruje, až nakonec doputuje na samotný konec Země, kde se na pobřeží barvy vrší monstrózní krabi.

Román si okamžitě získal vliv a od doby svého vydání byl mnohokrát zpracován – nejlivněji ve filmu z roku 1960 v režii George Pala. Odkazuje na něj metadobrodružství *Čas po čase*, které zobrazuje samotného H. G. Wellse při pronásledování Jacka Rozparovače z Londýna do San Franciska 70. let 20. století! Pravuk H. G. Wellse Simon Wells se v roce 2002 režijně podílel na novém zpracování *Stroje času*, které však propadlo kvůli neuvážené aktualizaci viktoriánského citění originálu. Místo aby využilo jednoduchého ducha vědecké zvědavosti, dodalo hrdinovi tragickou motivaci, která působí neautenticky.

Příběhy o cestování časem existovaly i před *Strojem času*, ale popularitu tomuto žánru v rámci sci-fi přinesl teprve Wells. Bez jeho strhujícího viktoriánského dobrodružství by neexistovalo *Město na pokraji věčnosti* (1967, *Star Trek*), *Dvanáct opic* (1995), *Doctor Who* (počínaje rokem 1963), *Vynález* (2004) ani žádné další podobné dílo.

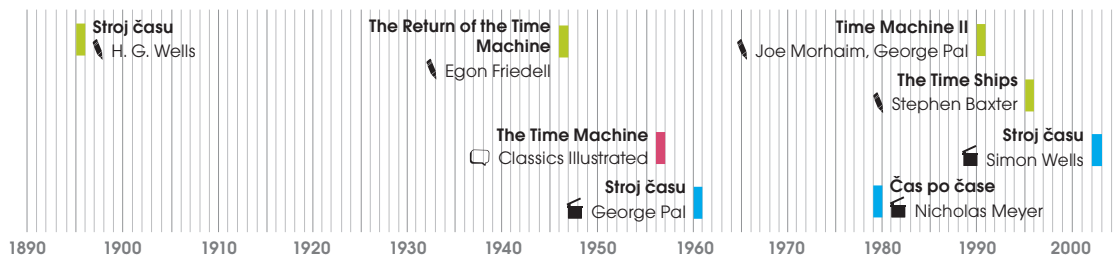
SW

rok po roce

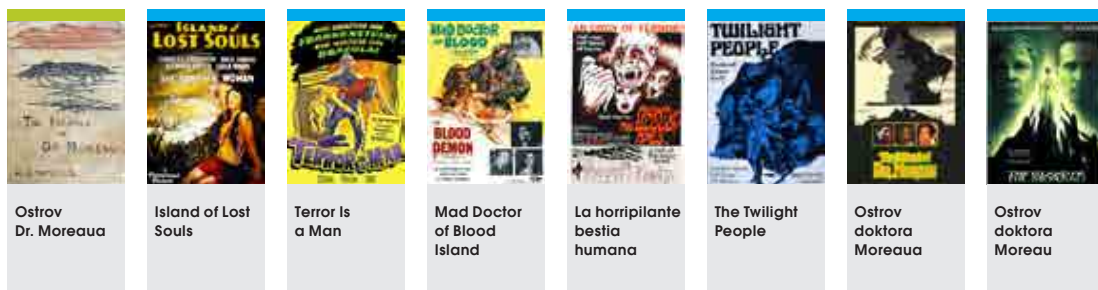
■ Kniha

■ Komiks

■ Film



ostrov dr. moreaua 1896



Ostrov Dr. Moreaua je třetí a nejkontroverznější z románů H. G. Wellse. Vypráví o vzdělaném Angličanovi Edwardu Prendickovi, který ztroskotá na tajemném ostrově. Setká se na něm se samotáckým Dr. Moreauem, vivisektorem, jemuž jeho hrůzné experimenty v rodném Londýně vynesly poněkud neblahou proslulost. Prendick se stane svědkem posledního z Moreauových projektů. Doktor je přesvědčen, že podoba různých tvorů je ve své podstatě tvárná, a pokouší se prostřednictvím operací přetvořit zvířata v lidi. Domnívá se sice, že má úspěch na dosah, ale jeho sbírka téměř lidských zvířat je nedokonalá a má sklony sklouzávat zpět ke své zvířecí přirozenosti. Tato rasa, nazývaná přezíravě „Zvířecí lidé“, se nakonec stane chirurgovou zhoubou, když Moreau umírá v boji s jedním z vlastních stvoření. Moreauovo obydlí i lodi jsou zničeny a Prendick zůstává uvězněn na ostrově s doktorovými tvory, kteří se každým dnem stávají méně a méně lidskými. Jeho plán postavil si vor nevyjde, ale nakonec se mu stejně podaří uprchnout. Po návratu do civilizace předstírá ztrátu paměti, protože jeho příběhu o Moreauových zločinech proti přírodě nikdo nevěří. Nakonec se uchýlí na venkov, protože ho pronásleduje přesvědčení, že se lidé v jeho okolí každou chvíli začnou chovat jako zvířata.

Wells dal publikaci románu v době, kdy probíhala intenzivní debata o výzkumu na zvířatech, jasně najevo svůj nesouhlas. Například ve chvíli, kdy Prendick zaslechne vytí mučené pumy, popisuje zvuk slovy: „Jako by všechna bolest na světě dostala hlas.“

Prvním pokusem o převedení znepokojivého pocitu z Wellsova románu na filmové plátno se stal obskurní francouzský film z roku 1913 *L'île d'épouvante*. Daleko větší věhlas si ovšem získala hollywoodská verze příběhu z roku 1932 *Island of Lost Souls*, v níž pod režijní taktovkou Erla C. Kentona hráli Charles Laughton a Bela Lugosi. Tato bezchybně natočená klasika byla v Británii úplně zakázána kvůli vyobrazení Moreauových vivisekčních experimentů. Promítat se nesměla až do roku 1958 a i poté jen v silně zenzurované podobě.

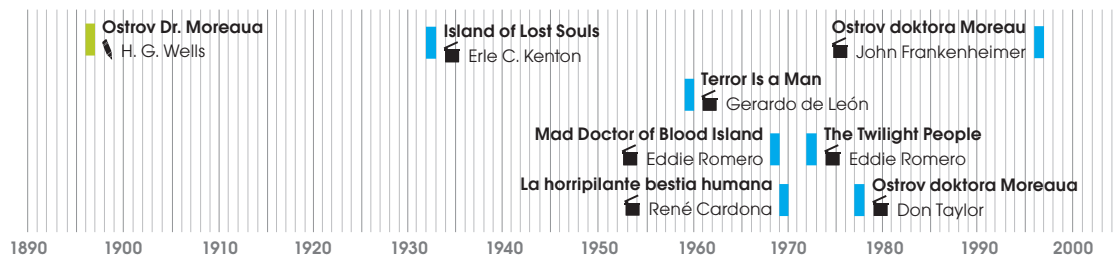
Příběhu o Moreauovi vědci za vznik řada béčkových drasťáků, včetně filmů *Mad Doctor of Blood Island* (1968) a mexického „ohavného videa“ *La horripilante bestia humana* (1969). Zajímavěji dopadl *Ostrov doktora Moreaua* (1977) v podání Dona Taylora (*Útěk z Planety opic*), ve kterém hráli Burt Lancaster a Michael York. I když s Wellsovým původním příběhem zachází poněkud svévolně, jde o řemeslně dobře zvládnuté pulповé-hororové dílo studia American International Pictures s ambiciózními zvláštními efekty.

Další pokus o převod Wellsova díla vyzývajícího k zamyšlení do podoby hollywoodského hitu je bohužel také tím nejméně zajímavým. *Ostrov Dr. Moreau* (1995) si získal negativní publicitu, když byl jeho původní režisér Richard Stanley (*Dust Devil*) vyhozen kvůli údajným hádkám s jedním z protagonistů, Valem Kilmerem. John Frankenheimer, který ho nahradil, už nemohl udělat nic, co by zabránilo katastrofě, která poškodila všechny zúčastněné, včetně další z hvězd filmu, Marlona Branda. **CW**

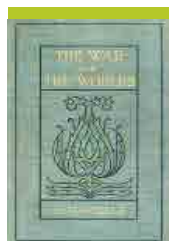
rok po roce

■ Kniha

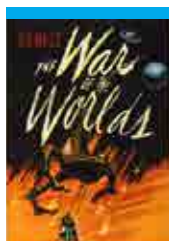
■ Film



válka světů 1898



Válka světů



Válka světů



The War of the Worlds



War of the Worlds



Jeff Wayne's Musical Version of The War of the Worlds



The War of the Worlds

H. G. Wells měl v roce 1897 za sebou již tři ukázková díla science fiction, ale jeho v pořadí čtvrtý román si měl získat ještě větší vliv. Wells v něm propojil vlastní teorie o evoluci a darwinismus s myšlenkami astronomů jako Percival Lowell (který v roce 1895 spekuloval, že na planetě Mars kdysi mohli být živoči) a popsal, jak se Velká Británie, tehdejší nejužší světová velmoc, stala terčem útoku vyspělejší mimozemské civilizace.

Válka světů má podobu věčného líčení toho, jak na Zemi přistanou kovové válce vystřelené z planety Mars. První z nich dopadne v Horsellu poblíž anglického města Woking (kde Wells v době vzniku knihy žil), a když se otevře, zjeví se v něm nestvůrní Marfané. Tito mimozemští tvorové sestrojí trojnohý válečný stroje vybavené nezadržitelnými tepelnými papsky a vydají se s nimi na ničivé tažení. Dojde k vyhlazení celých armád a devastaci Londýna. Konečnou záchranu lidstvu přinesou mikroby a bakterie, vůči kterým útočníci nemají vytvořenou imunitu.

Barvitý a pochmurný příběh *Války světů* je jen minimálně popisný a jde o jedno z řady děl o „invazi“, která vycházela ke konci 19. století a byla dramatickým odrazem rostoucího mezinárodního napětí, jež se projevovalo v představách o útoku cizích mocností na Velkou Británii. Invaze z vesmíru, nikoliv ze zámoří však *Válku*

světů posunula o krok dál za všechny ostatní podobné knihy. V jistém smyslu byl Wellsův fantastický příběh temnou alegorií imperialismu, která zobrazovala útok mimozemských sil na Británii, stejně jako britské impérium využívalo své technologické nadřazenosti k podrobování dalších zemí.

Obrázek trojnohých válečných strojů tyčících se nad svým okolím se brzy vryl do představ veřejnosti. *Válka světů* dosáhla ohromného úspěchu a prakticky od počátku měla masivní a hluboký vliv na celý žánr science fiction.

Její slávu ještě zvýšila řada adaptací, zejména rozhlasová dramatičtace z 30. října 1938, jejímž autorem byl herec/režisér Orson Welles. Hra byla vysílána v rámci halloweenské epizody rozhlasového pořadu *The Mercury Theatre on the Air* a Welles přenesl její děj do soudobého New Yorku, přičemž první dvě třetiny pojal jako zpravodajský pořad, který informuje o přistání Marfanů jako o skutečné události.

Co následovalo je dobře známo – řada posluchačů uvěřila v pravdivost toho, co slyšeli. Někteří lidé hlásili, že cítí otravný plyn, jiní prohlašovali, že zahlédli na obzoru plameny a mnozí se připravovali na útěk ze svých domovů. Skutečný rozsah této paniky mohl být samozřejmě zveličen a je dodnes předmětem debat,

rok po roce

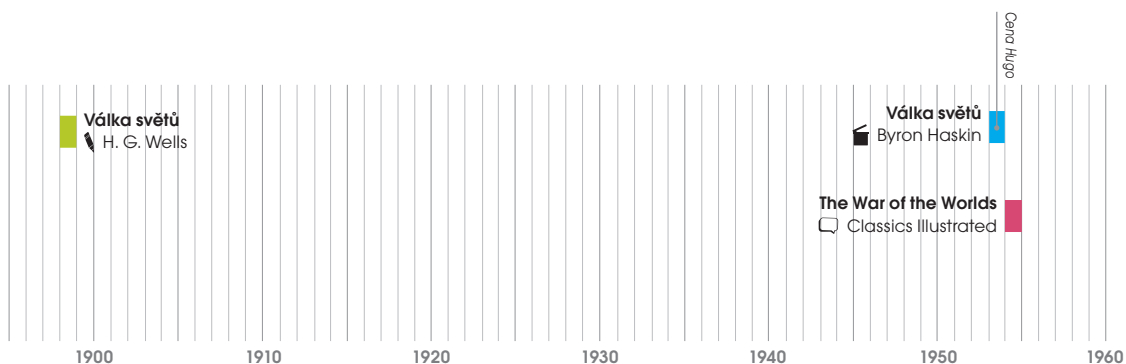
■ Kniha

■ Film

■ Komiks

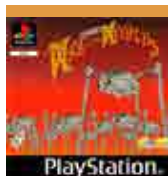
■ Album

■ Počítačová hra

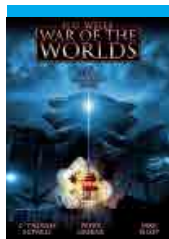




Válka světů



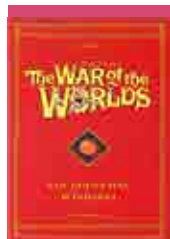
Jeff Wayne's
The War of
the Worlds



Invaze světů



Válka světů



The War of
the Worlds



War of the Worlds 2:
The Next Wave

ale publicita, kterou to s sebou přineslo – a několik jihoamerických rozhlasových adaptací, které tuto myšlenku ve 40. letech okopírovaly – vynesly původní román na nové výšiny slávy.

První hollywoodská filmová adaptace z roku 1953 přistoupila k Wellsovu příběhu volněji. I ona děj aktualizovala a zasadila ho do současnosti, ale doplnila navíc milostnou zápletkou. K dalším změnám patří zvýšený důraz na náboženský rozměr porážky Marfanů bakteriemi, „které Bůh ve své moudrosti poslal na tuto zemi“. Smrtící trojnožky se v této verzi změnilly v jakási vznášedla tvarem podobná rejnoků.

Příběh byl sice zjednodušený, ale působivé zvláštní efekty filmu vynesly Oscara a televizní pokračování natočené o 35 let později. Cyklus o dvou sériích *Válka světů* (1988–90) oživil útočníky, ale přidal ději na krvavosti a ubral na měřítku, takže se nakonec méně podobal originálu a víc paranoidním snímkům, jako je *Invaze zlodějů těl*.

Jednou z nevěrnějších adaptací příběhu se kupodivu stalo progresivně rockové konceptuální album. Deska *Jeff Wayne's Musical Version of the War of the Worlds* zachovává viktoriánské kulisy a prokládá hudební stopy vyprávěním, kterého se ujal Richard

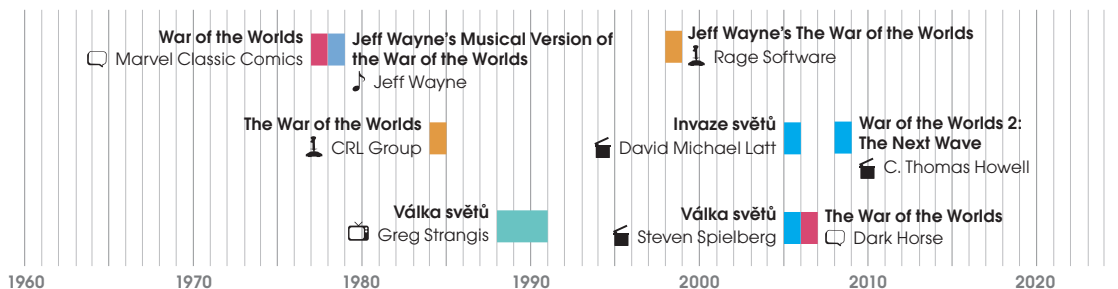
Burton a další účinkující, včetně rockových zpěváků Davida Essexese a Phila Lynotta. Album se drželo na vrchních příčkách prodejnosti po několik desítek let, kdy vycházelo v pravidelných reedicích, konala se k němu turné a vznikaly podle něj počítačové hry a DVD. Jeho bohatý obrazový doprovod (autorů Michaela Trima, Geoffa Taylora a Petera Goodfellowa) dnes pro řadu lidí představuje dokonalé zpodobnění románu.

V průběhu let se objevilo i několik dalších filmů s názvem *Válka světů*, včetně ambiciózního, ale k neúspěchu předurčeného pokusu o verzi věrnou viktoriánské éře. Nejvýznamnější z nich je druhé hollywoodské zpracování románu, které tentokrát režíroval Steven Spielberg.

Také jeho verze z roku 2005 přesouvá děj do současnosti a mění některé detaily příběhu. Jde o vyprávění z doby po 11. září 2001, což činí útok mimozemšťanů na Spojené státy ještě násilnější a pochmurnější, než jak tomu bylo v adaptaci z roku 1953. Slovy jednoho kritika jde o příběh „ušitý na míru publiku, které prožilo šok z nepochopitelného útoku na své domácí půdě.“

Spielbergův snímek jen obtížně slaďuje tradiční hollywoodský způsob vyprávění se zakončením románu, ale v mnoha ohledech zůstává věrný originálu. **SB**

Televizní seriál





The War of the Worlds (rozhlasová adaptace) (1938)



Válka světů (1953)



The War of the Worlds (1977)



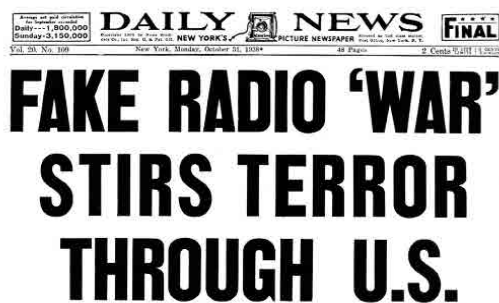
Invaze světů (2005)



Válka světů (2005)



Režisérem a vypravěčem rozhlasové adaptace, kterou stanice CBS odvysílala v roce 1938, byl Orson Welles. Představení ho proslavilo a pomohlo přesvědčit studio RKO k podpoře jeho filmu *Občan Kane*.



Wellesova adaptace byla tak přesvědčivá, že ji někteří posluchači považovali za součást zpravodajství. (To alespoň tvrdí novináři, část historiků se na to dívá skeptičtěji.)



Filmová verze příběhu natočená v roce 1953 Byronem Haskinem děj aktualizovala a přemístila do Kalifornie.



Útok Marfanů v Haskinově *Válce světů*.



Ann Robinsonovou v HH Haskinově *Válce světů* polapí mimozemšťan.



Ilustrace z marvelovské adaptace *Války světů* z edice Classic Comics. Jejich autorem jsou Yong Montano a Dino Castrillo.



Mimozemský stroj ve filmové verzi Davida Michaela Latta z roku 2005.



V kasovním tržáku Stevena Spielberga z roku 2005 *Válka světů* si zahrál Tom Cruise.



Tom Cruise zaplavený martanským světem.



Mimozemské trojžky ve Spielbergově snímku rozsévají zkažu po Spojených státech.

cesta na měsíc 1902



Cesta na Měsíc



Excursion dans la lune

Cesta na Měsíc (*Le voyage dans la lune*) je mistrovské dílo průkopníka kinematografie Georsege Mélièse a bývá považována za první skutečný film žánru science fiction. Snímek vznikl tři měsíce v roce 1902 v Mélièsově vlastním studiu umístěném za jeho domem ve francouzském Monteruilu. Původně byl promítán jak v černobílé, tak i v barevné variantě, pro kterou bylo každé okénko filmu zvlášť ručně kolorováno.

Méliès se živě zajímal o kabaretní magii a sám byl vlastním divadla Robert-Houdin. Filmy natáčel už od roku 1896, původně šlo o krátké snímky využívající optické iluze, později o delší filmy s fantastickými náměty, jako je *Cendrillon* (1899). Ve svých dílech velmi účinně využívá své iluzionistické schopnosti, což mu vyneslo přezdívku „kinemág“.

14minutový snímek čerpá z románů Julese Verna a H. G. Wellse o průzkumu Měsíce a sleduje příběh profesora Barbenfouillise, jehož hrál sám Méliès, který svým astronomickým kolegům předvede svou dílnu, v níž probíhají práce na raketě ve tvaru střely, a přesvědčí je k účasti na expedici na Měsíc. Raketa je poté vystřelena z obřího děla (stejně jako Vernův vesmírný koráb) a přistane přímo v pravém oku Mélièsova měsíce s lidskou tváří, což je scéna, která patří k nejslavnějším v kinematografii vůbec. Zajímavá je i v černobílé verzi, ale v kolorovaném snímku je díky prýšící šarlatové krvi obzvlášť působivá.

Zatímco cestovatelé zkoumají povrch Měsíce, vyjde Země a pozemšťané usnou. Na nebi nad nimi se objeví zosobněná souhvězdí a planety, včetně Velkého vozu, jehož jednotlivé hvězdy jsou zastoupeny ženskými tvářemi,

a vzteklého staříka Saturna. Bohyně Měsíce přivolá sněžení, které průzkumníky probudí a zažene do podzemního úkrytu. Jde o tropickou krajinu s vodopády, houbami a agresivními Selenity (obyvateli Měsíce), kteří v případě napadení vybuchují v obláčku kouře. Cestovatelé jsou jimi zajati a předvedeni před jejich krále a vzápětí způsobí jeho explozi. Poté jsou zahnáni zpět k raketě, a když do ní vlezou, Selenité ji shodí ze skalního výčnělku. Vesmírné pravidlo se prude řítí k Zemi, kde je zachráněn parník, který je vytáhne z vody.

Vliv Vernova románu z roku 1865 *Ze Země na Měsíc*, ve kterém hrdinové dosáhnou Měsíce v kapsli ve tvaru střely vystřelené z ohromného kanónu, přiznával i sám Méliès. Z Wellesova díla z roku 1901 *První lidé na Měsíci* pak převzal Selenity, úrodnou krajinu, zajetí, pronásledování a návrat na Zemi.

Cesta na Měsíc se ve své době stala hitem, sám Méliès z ní však příliš finančního prospěchu neměl. Zástupce firmy Edison v Evropě nelegálně zkopíroval filmovou pásku a takto získaná verze byla promítána ve Spojených státech, aniž by se jakákoliv část ze zisku dostala do autorových rukou. V roce 1908 pak konkurenční společnost Pathé přišla se svou vlastní, až neuvěřitelně podobnou verzí příběhu, což Mélièsovi ještě dále uškodilo.

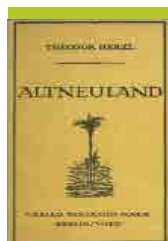
Pozdní fáze Mélièsova života byla poznamenána řadou nezdarů: finančním krachem, zabráním jeho studia pro účely nemocnice během první světové války a demolicí jeho divadla, které muselo uvolnit prostor rozšíření ulice. V roce 1923 Méliès spálil svůj filmový archiv. Z jeho díla se sice zachovalo jen málo, ale *Cesta na Měsíc* patří dodnes k oprávněně opěvovaným snímkům. **MM**

rok po roce

■ Film



altneuland 1902



Altneuland

V knize *Altneuland* (Staronový svět) se mladý židovský intelektuál v doprovodu pruského aristokrata vydává na vzdálený ostrov v Pacifiku. Po cestě se dvojice zastaví v Palestině, řídké osídlené a zaostalé oblasti, která nemá mnoho co nabídnout. O dvacet let později se neohrození cestovatelé vracejí, ale tentokrát na místě nalézají utopický ráj, který vznikl v době jejich nepřítomnosti. Tento nový stát, který založili evropští židé, je vzkvétající demokracií, ale především je plný vědeckých zázraků a velká část knihy je věnována rozsáhlé výpravě po této „staronové zemi“.

Altneuland je ovládána elektřinou. Byly založeny elektrárny, jezdí tu futuristické vznášedlové vlaky, elektrické lodí a auta a svítí se tu – pochopitelně – elektřinou. I pole orají elektrické pluhy.

Od ostatních románů, které popisují dokonalý politický stát a které vznikly ve zhruba stejné době, *Altneuland* odlišuje fakt, že v jejím případě došlo k obrovskému skoku od představitosti spisovatele ke skutečnosti.

Autor knihy, Theodor (Binjamin Ze'ev) Herzl, se narodil v roce 1860 v Budapešti, která byla tehdy součástí rakousko-uherského mocnářství. Jeho rodiče byli sekulární židé. Ve Vídni vystudoval právo a posléze se stal novinářem. Později přesídlil do Paříže, kde v roce 1894 zajišťoval zpravodajství z procesu s Alfredem Dreyfusem, francouzským armádním důstojníkem židovského původu, který byl obviněn z velezrady. Dreyfus byl nevinný, přesto ho vojenský tribunál odsoudil k doživotnímu uvěznění a odhalil tak hluboce zakořeněný francouzský antisemitismus. To přimělo spisovatele Émila Zolu k vydání jeho slavného útoku na

soudní systém v otevřeném dopise nazvaném „J'accuse“ („Žaluji“).

Právě v průběhu Dreyfusovy aféry začal Herzl s formulací svých myšlenek o židovské emancipaci. Herzl, který se hlásil k velmi rozšířenému nacionalistickému hnutí Evropy 19. století, dospěl k přesvědčení, že židovský lid potřebuje vlastní národní stát. V roce 1896 vydal pojednání *Der Judenstaat* (Židovský stát), které si získalo velkou pozornost. V roce 1897 svolal do švýcarské Basileje první sionistický kongres a založil Sionistickou organizaci, což vedlo ke zrodu sionistického hnutí. V roce 1898 navštívil Palestinu a po zbytek svého života nepřestával usilovat o vznik židovského státu – obrátil se přitom na tureckého sultána, německého císaře i na britskou vládu (která židům v rámci takzvaného „ugandského plánu“ nabídla část Britské východní Afriky). V roce 1948 s ustavením státu Izrael se sionistický sen naplnil.

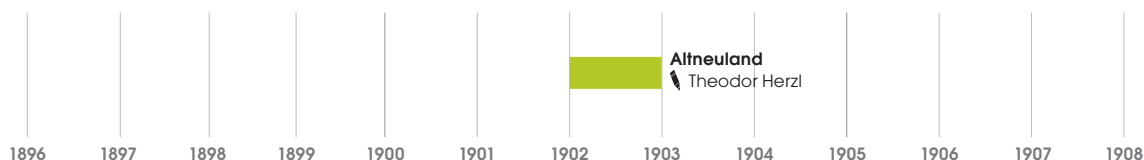
Altneuland není žádné literární veledílo, má ale jedinečný historický význam, který spočívá v jeho příspěvku k rozvoji židovského státu. Rok po svém prvním vydání v němčině byla kniha přeložena do hebrejštiny pod názvem *Tel Aviv*, což znamená cosi jako „lidská stavba u pramene“.

V roce 1910 se jména Tel Aviv dostalo novému městu, které židé vystavěli na východním pobřeží Středozemního moře.

Herzl zemřel v roce 1904, kdy byl *Altneuland* stále ještě vzdálenou fantazií. Jeho knihu dnes čte málokdo, ale její myšlenky patrně ovlivnily moderní svět víc než jakékoliv jiné smyšlené dílo. **LT**

rok po roce

■ Kniha



gullivar of mars 1905



Lieut. Gullivar Jones: His Vacation



Gullivar Jones, Warrior of Mars



Liga výjimečných



Warriors of Mars

Edwin Lester Arnold vyrůstal v Kentu a v Indii, živil se jako novinář a před publikací svého prvního dobrodružného příběhu v roce 1890 vydával knihy o ptáčích. Román *The Wonderful Adventures of Phra the Phoenician* pojednával o vojákovi, který prožil řadu invazí do Anglie i pokusů o ně díky schopnosti pozastavit své životní funkce. Byl to propadák. Komerčně úspěšný nebyl ve své době ani *Lieut. Gullivar Jones: His Vacation* (později vydaný znovu pod názvem *Gullivar of Mars*), dnes je ovšem považován za menší mezník ve vývoji fantastické literatury, a zejména podžánru science fiction – planetární romance.

Román vyšel v mezidobí mezi *Across the Zodiac* (1880) Percyho Gregga a začátkem seriálu *Barsoom* (od 1912), jehož autorem byl Edgar Rice Burroughs. Arnoldův příběh vypráví o pozemském vojákovi z moderní doby, který je přenesen do fantastického světa Marsu tvořeného podivnými tvory a svůdnými princeznami, kde prožije dobrodružství a stane se hrdinou.

Diskuse o tom, nakolik velký vliv měl Arnold na Burroughse, stále pokračuje, nicméně některé podobnosti jsou zjevné. Jones je americký mariňák, jehož na překrásný Mars odnese kouzelný koberec, který čtenáře upomíná, že je třeba dávat si pozor, co si člověk přeje. Jones ze sebe ve chvíli frustrace vyrazí: „Ach, přeju si být kdekoli jinde než tady, kdekoli mimo tenhle svět plný úředníků! PŘEJU SI BÝT NA PLANETĚ MARS!“

A najednou je tam a svět Marsu je plný příšer, opičích mužů, krásných panen rudé pleti a upadajících dekadentních měst, která jsou vzhledem k apatii vůči barbarským nájezdům zdánlivě odsouzena k zániku a potřebují silné pěsti někoho zvenčí, kdo se do věci pustí aktivně a s vervou.

Gullivar of Mars je méně akční než Burroughsovy příběhy o Johnu Carterovi, je plný náhod a podivné civilizace, s nimiž se hrdina, který mnohdy působí nemotorně, setkává. Jsou méně barvitě. Kniha vždy stála v Carterově stínu, ale občasná oživení zájmu o ni zabránila jejímu úpadku do naprostého zapomnění.

Za zmínku stojí šest marvelovských komiksových sešitů ze série *Creatures on the Loose* z roku 1972, které příběh aktualizovaly – udělaly z Jonese mladého veterána z vietnamské války, který se ocitne na Marsu. Tento jasný pokus zopakovat tehdejší popularitu komiksů o barbaru Conanovi měl kreslířsky pod palcem sám velký Gil Kane a potenciál tohoto světa plechových bikin a Řek mrtvých je z něj velmi dobře patrný. Tam, kde se původní kniha vleče a znechucuje, se do toho v Marvelu opřeli – svého prvního barbarského nepřítele s osmahlou pleť a dlouhým ocasem Jones složil na straně čtyři – a jen málokdy nechávají čtenáře vydechnout.

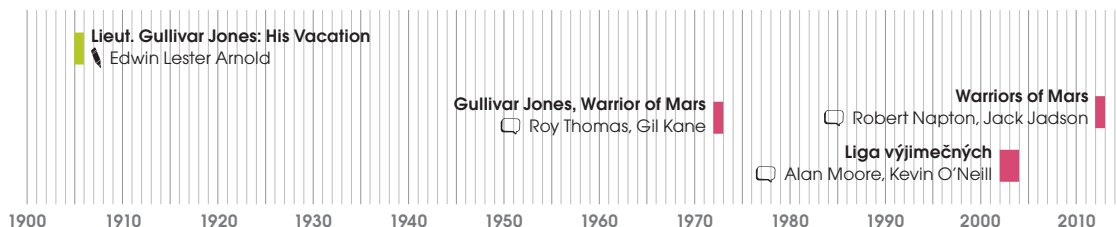
Později vzniklé komiksově série přišly s verzemi Jonese, které jsou bližší originálu, a to zejména v *Lize výjimečných II* (2002–2004) a v cyklu z produkce Dynamite Comics *Warriors of Mars* (2012), která propojila Jonese a Johna Cartera a promísila rovněž jejich mytologie.

Lieut. Gullivar Jones: His Vacation není nijak převratné dílo, které dusí příliš květnatý literární styl a vědecká nevěrohodnost, ale jež si i přesto zachovává vliv. Pokud se dokážete povznést nad povrchní hrdinu, na portrét zlomených lidí, kteří ochaběle sedí a přihlížejí rozpadu svých kdysi velkolepých měst, který kniha vykresluje, jen tak nezapomenete. **MB**

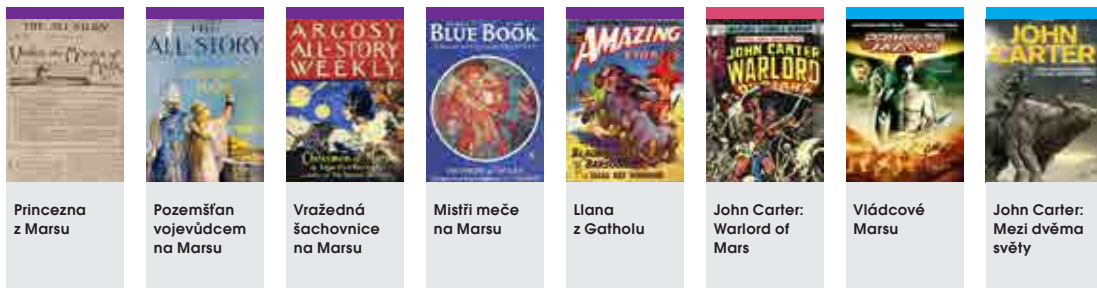
rok za rokem

■ Kniha

■ Komiks



John Carter, pán marsu 1912



Jedním z prvních skutečných hrdinů žánru sci-fi se stala kultovní postava Johna Cartera z Marsu. Poprvé se zjevila v díle Edgara Rice Burroughse, které vyšlo v roce 1912 na stránkách pulpového časopisu *The All-Story*. První z Burroughsových děl, *Princezna z Marsu* (původně vyšlo na pokračování pod názvem *Under the Moons of Mars*), bylo čtenářům předloženo jako „nalezený dokument“, jehož obsahem byly vzpomínky veterána americké občanské války Johna Cartera. Ten je přenesen na planetu Mars, který jeho obyvatelé nazývají Barsoom, a zjistí, že díky nižší gravitaci na Marsu nenadále získal na mrštnosti. Prožije řadu divokých dobrodružství mezi podivnými a hroznými stvůrami a také románky s krásnou marfanskou princeznou rudé pleti jménem Deja Thoris.

Příběh měl podobu pulpového dobrodružství s exotickým smyslem pro záhadu a romantiku. Jeho vědecko-fantastický obsah se často uchýlil ke snové logice (zejména to platí o Carterově cestě na Mars prostřednictvím bezděčně astrální projekce), ale samotný svět Barsoomu byl pestrý, vyvolával vzpomínky a jítřil fantazii a Burroughsovi se podařilo v něm zachytit směr dynamické akce a brakové poetiky, která zůstala nepřekonána až do doby, kdy Robert E. Howard ve 30. letech 20. století stvořil příběhy o Conanovi.

Po prvním dílu následovala řada pokračování, díky kterým mytologie Barsoomu nabývala na složitosti. Převážně se ovšem držela osvědčeného mixu akce a romantiky, jaký čtenářům nabídla už *Princezna s Marsu*. Burroughs na sérii, která se nakonec rozrostla na 11 svazků, pracoval až do počátku 40. let. Sága Barsoom si získala nepopíratelný

vliv na styl a podobu pulpových sci-fi dobrodružných knih, počínaje *Flashem Gordonem* ze 30. let až po kmenové společenství mimozemšťanů z epického příběhu Jamese Camerona *Avatar* z roku 2009.

Přes veškerý svůj úspěch se však John Carter jen málo objevoval v jiných médiích, převážně snad kvůli obtížím, které by s sebou neslo ztvárnění bohatého fantastického světa Barsoomu. Stvořit animovaný seriál krátkých filmů o Johnu Carterovi se v letech 1935–1936 krátce pokoušel animátor společnosti Warner Brothers Bob Clampett, ale nedostal se dál než k natočení krátkého zkušebního snímku. Carterova působnost tak zůstávala téměř výlučně omezena na svět komiksů, z nichž stojí za zmínku zejména série *Marvelu* z let 1977–1979 *John Carter: Warlord of Mars* (objevily se v ní kresby budoucího batmanovského autora/ ilustrátora Franka Millera).

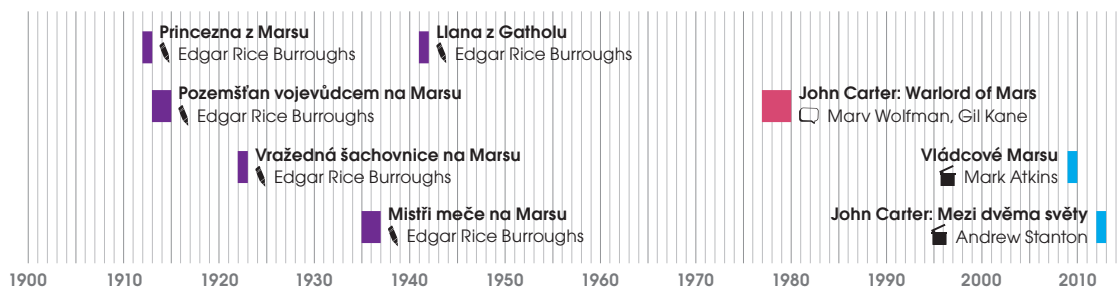
Vznik filmu o Johnu Carterovi umožnila teprve fotorealistická počítačová grafika (CGI). Objevilo se několik potenciálních adaptací a jedna příšerná nízkorozpočtová verze se v roce 2009 probojovala na DVD pod názvem *Vládcové Marsu*. Konečně v roce 2012 byl uveden velkorozpočtový snímek, který byl režijním debutem animátora Pixaru Andrewa Stanton. Komerčně ovšem 250millionový *John Carter: Mezi dvěma světy* propadl. Uškodil mu neohraný způsob vyprávění, a navíc se film až příliš věrně držel svého zdroje. Ve vrcholných chvílích se mu nicméně dařilo divákům předat energii a důvtip originálu. Vznik dalších filmů o Johnu Carterovi je ovšem vzhledem k jeho chladnému přijetí kritikou velmi nepravděpodobný. **SB**

rok po roce

■ Seriál v časopise

■ Komiks

■ Film



ztracený svět 1912



Ztracený svět



Přiliv smrti



Ztracený svět



Země mlhy



Ztracený svět



Ztracený svět



Ztracený svět



Král ztraceného světa

Sir Arthur Conan Doyle sice proslul hlavně díky příběhům o Sherlocku Holmesovi, byl ale také plodným autorem povídek a románů s fantastickou tematikou. Jeho nejslavnější postavou hned po Holmesovi je profesor George Edward Challenger, geniální a nafoukaný vědec s „ryčným, dunivým, hřmotným hlasem“ a s „tváří a vousem asyrského býka“, který se objevil ve třech románech a dvou povídkách.

První z románů o něm, *Ztracený svět*, pojednává o expedici do Jižní Ameriky a jde o prázeklad současných příběhů o dinosaurech. Jeho vliv se dotýká celého podžánru psané, filmové a komiksové science fiction.

Challenger se domnívá, že má důkazy o existenci izolovaného prehistorického ekosystému na náhorní plošině v Amazonii. Na místo odcestuje v doprovodu ambiciózního novináře Edwarda Malona (který je vypravěčem příběhu), lovce/cestovatele lorda Johna Roxtona a svého vědeckého rivala profesora Summerleeho.

Čtveřici ovšem zradí její domorodý nosič, a tak cestovatelé zůstanou uvězněni na planině, kde se setkávají s celou řadou dinosaurů a prehistorických savců i ptáků. Část skupiny zajmou divocí opičí lidé, ale následně je zachráněna primitivními lidmi. Challengerovi a jeho společníkům se nakonec podaří z planiny uniknout a navracejí se do Londýna s chyceným pterodaktylem, který slouží jako důkaz o jejich dobrodružství.

V prvním pokračování nazvaném *Přiliv smrti* (1913) Challenger shromáždí své tři společníky v uzavřené místnosti vybavené kyslíkovými bombami, protože předvídá, že

Zemí čeká průlet oblakem jedovatého éteru. Čtveřice následně zkoumá zpusťošený svět, jehož populace však po 24 hodinách ožije, protože účinky éteru se ukáží být pouze dočasné. Závěrečná kniha o Challengerovi, *Země mlhy* (1926), odráží autorův nový zájem o spiritualismus a dvě povídky se týkají expedice směřující do středu Země a disintegrátoru.

Hollywoodu mezitím došlo, jaké možnosti *Ztracený svět* skýtá, a tak v roce 1925 ohromil publikum němým filmem, který využíval stop-motion efektů Willise „Obieho“ O'Briena a ve kterém si zahrál Wallace Beery. Obie později jako animátor vdechl život *King Kongovi* (1933), jehož dluh vůči příběhům Conana Doylea je o něco méně zjevný.

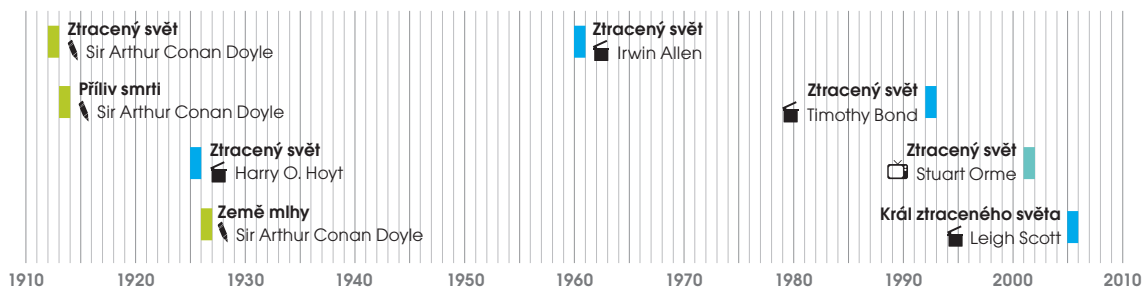
Od té doby se *Ztracený svět* dočkal řady adaptací pro film, televizi i rozhlas, jejichž míra věrnosti předloze i úspěchu byla velmi různorodá. Snímek Irwina Allena z roku 1960 (jehož hvězdou byl Claude Rains) použil místo drahé stop-motion animace ještěřů s nalepenými hřbety. Výsledek byl k popukání. V nízkorozpočtovém filmu z roku 1992 Challengeera ztvárnil John Rhys-Davies, zatímco v minisérii BBC, která využila počítačovou grafiku vytvořenou týmem pořadu *Putování s dinosaury*, se hlavní role ujal Bob Hoskins. V dalších verzích se profesorova partu zhostili Patrick Bergin, Armin Shimerman, Basil Rathbone či Bill Paterson. V laciném *Králi ztraceného světa* z roku 2005 hrál Bruce Boxleitner. Do většiny zpracování byla doplněna nějaká ženská postava s cílem vyvážit tak čistě mužské obsazení původních románů. **MJS**

rok po roce

■ Kniha

■ Film

■ Televizní seriál



tarzan 1912



Tarzan z rodu Opů (Tarzan, syn divočiny)



Tarzan of the Apes



Tarzan nezkrotný



Tarzan a jeho družka



Tarzan of the Apes



Tarzan a město zlata



Tarzan



Tarzan: The Broadway Musical

Tarzan je jeden z nejstálejších a obecně nejuznávanějších hrdinů říše fantastické fikce vůbec. Jde o britského aristokrata, kterého vychovaly afričtí lidoopi, což z něj činí ideální postavu pro dobrodružství jak v západní civilizaci, tak i v srdci černého kontinentu. Zrodil se v pulpových příbězích z prvních let 20. století a od té doby se jen na krátké okamžiky ztratil veřejnosti z očí – vystupuje ve 24 románech z pera svého tvůrce Edgara Rice Burroughse a ve zhruba stovce filmů.

Kromě toho, což je možná ještě působivější, si podrobil prakticky všechna dostupná média – rozhlas, televizi, novinový komiks a počítačové hry – a stal se tak jedním z nejuspěšnějších smyšlených hrdinů, kteří byli kdy stvořeni.

Některá Tarzanova dobrodružství mají podobu přímočarých příběhů o přežití divokého dítěte, které vyroste a bojuje se vším, co ohrožuje jeho adoptivní otčinu zvnějšku. V jiných převažují fantastické prvky, jako jsou pralesní opice mangani, které Johna Claytona, mladého pána Greystoka, vychovaly a které jejich vylíčení v knize jednoznačně odlišuje od goril.

Tarzan je zdatnější a má vyvinutější smysly než jakýkoliv normální člověk. Dokáže ucítit pytláky na vzdálenost celé míle, dorozumívá se se všemi druhy zvířat a úspěšně bojuje s krokodýly, žraloky, nosorožci, lvi, a dokonce i dinosaury. Jeho dobrodružství ho zavedou na řadu podivných míst – do ztracených měst drobných lidí a mluvících goril a do okázalého města Opar, výspy Atlantidy, které překypuje bohatstvím a přítomností krásných žen.

Postava Tarzana vznikla a nabyla konkrétní podoby v knihách, ale většina fanoušků svého hrdinu zná především z široké škály jeho filmových dobrodružství. Úspěšná franšíza nesoucí Tarzanovo jméno začala – po několika němých filmech – v roce 1932 a pokračovala až do let 60. Od té doby se opičí muž na stříbrné plátno i televizní obrazovky mnohokrát vrátil, často v příbězích, které původní děj tím či oním způsobem aktualizovaly. K takovým patří i *Tarzan* z roku 1984, což je pokus o zdrženlivou a realistickou verzi původního příběhu.

Nejslavnější filmová verze Tarzana ovšem pochází z tuctu filmů, které vznikaly mezi lety 1932 a 1948 a ve kterých bývalý olympijský plavec Johnny Weissmuller hrál jednoduchého „ušlechtilého divocha“ hovořícího lámanou angličtinou. V nejlepších z těchto snímků mu po boku stánu Maureen O'Sullivanová v roli hbité, temperamentní a často velmi skandálně oděné verze jeho přítelkyně Jane.

Původní knihy byly plně produktem své doby, a tak lze Tarzana jen obtížně bránit před nařčeními z rasismu a sexismu. Jeho ústřední myšlenka je však až překvapivě životaschopná a postava divokého dítěte a aristokrata v jednom, člověka, který patří do dvou světů, ale ani v jednom se necítí uvolněně, je pro dnešní dobu s jejím zájmem o ekologii aktuálnější než kdy dřív. Jen málokdo by o filmech, jako je nejsmyslnější z Weissmullerových snímků *Tarzan a jeho družka* (1934), nebo o nejlepším z původních románů *Tarzan nezkrotný* (1920) mohl říci, že nejde o dokonalou zábavu. **MB**

rok po roce

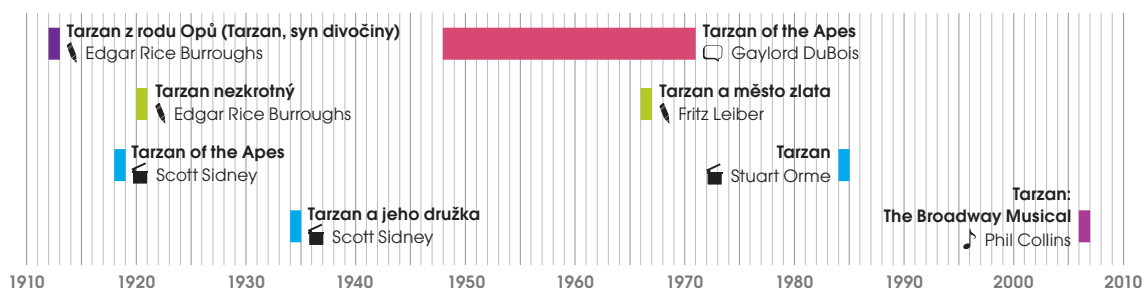
Seriál v časopise

Kniha

Film

Komiks

Muzikál



h. p. lovecraft 1919



Ve 20. století by se našlo jen málo autorů, kteří si získali takový vliv a tak málo čtenářů jako Howard Phillips Lovecraft (1890–1937). Dopad Lovecraftova fiktivního světa, mýtu Cthulhu, na populární kulturu byl dalekosáhlý – velmi mnoho mu dluží nejuspěšnější praktik hororové fikce Stephen King, ale ožívá také v řadě popkulturních děl, jako je *Buffy přemožitelka upírů* nebo komiksová a filmová franšíza Hellboy.

Pro čtenáře jsou ovšem Lovecraftova netečná próza a neurotické fantazírování přitažlivé jen málo. O to obtížnější lze vysvětlit přetrvávající vliv jeho díla.

Pro autorovo dětství byla určující duševní nemoc jeho otce Winfielda Scotta Lovecrafta. Živil se jako obchodní cestující a během pobytu v hotelovém pokoji v Chicagu prodělal závažný duševní kolaps. Spisovatele proto vychovávala jeho matka Sarah Susan Phillips Lovecraftová, její dvě sestry a postarší dědeček a Lovecraft se později ve svých příbězích opakovaně vracel k postavě izolovaného muže, který se propadá do psychotického stavu. Pokud se v jeho díle vůbec objevují ženy, pak jako postavy představující nadpřirozenou hrozbu.

V jazykové oblasti byl Lovecraft od útlého věku zázračným dítětem. Od tří let recitoval poezii, jeho raný tvůrčí rozmach ovšem zbrzdila dědečkova smrt v roce 1904 a hospitalizace jeho matky v ústavu pro duševně choré dva roky před její smrtí v roce 1921.

I přesto se u něj záhy projevil literární talent v oblasti poezie i prózy a Lovecraft si postupem času začal dopisovat s řadou literátů, kteří následně představili jeho dílo veřejnosti. V dospělosti byly jeho příběhy neoddelitelně spjaty s hororovým žánrem, který se tou dobou zásluhou autorů jako Algernon Blackwood postupně rodil z tradice gotické literatury.

Jeho prvním publikovaným dílem byl „Dagon“, příběh, který vyšel v jedenáctém čísle časopisu *The Vagrant* v listopadu 1919. Jde o vyprávění námořníka závislého na drogách o děsivých událostech z doby první světové války. Toto klasické zarámování příběhu bylo v hororové fikci již tehdy obvyklé a stalo se standardní součástí řady pozdějších Lovecraftových povídek. „Dagon“ sice nepatří do světa mýtu Cthulhu, ale objevuje se v něm řada prvků, které sehrály důležitou roli v pozdějších Lovecraftových dílech – v neposlední řadě samo „probuzené“ božstvo Dagon.

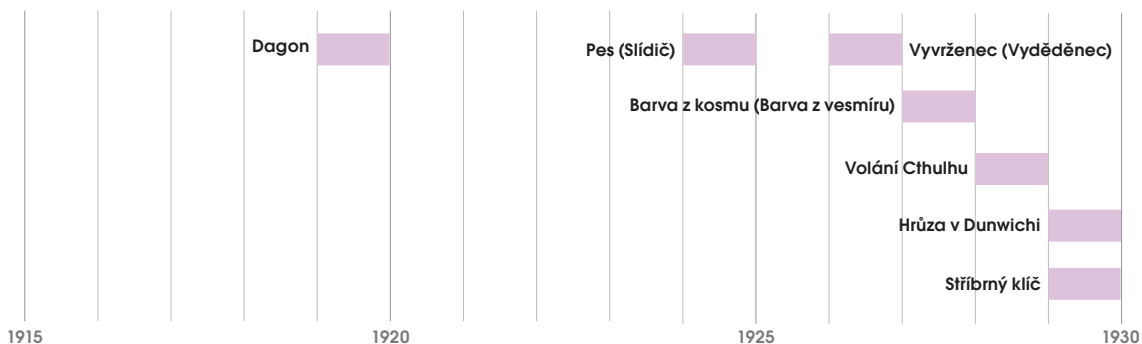
„Dagon“ vedl k Lovecraftovu oboustranně prospěšnému partnerství s časopisem *Weird Tales*. Tento magazín vycházel od roku 1923 a z velké části formoval podobu moderních žánrů horor, fantasy a science fiction. Vycházela v něm díla autorů jako Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Robert E. Howard, Ray Bradbury, Fritz Leiber a Margaret St. Clairová.

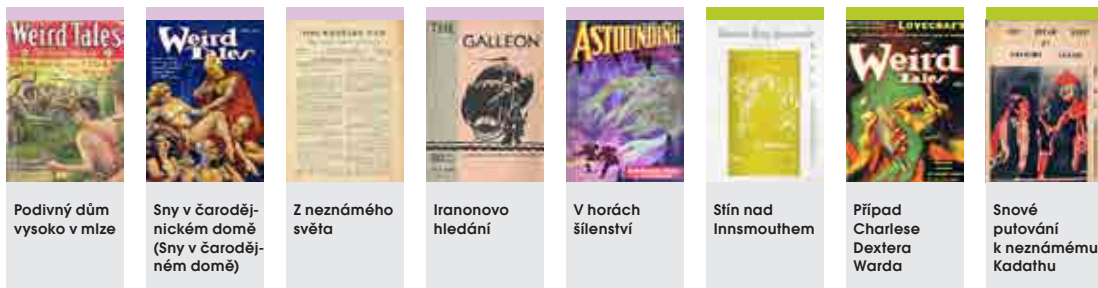
První příběh z cyklu mýtu Cthulhu (Lovecraft sám tento pojem nikdy nepoužil, prosazoval ho správce jeho literární

rok po roce

■ Povídka

■ Kniha





požůstalosti August Derleth) je „Volání Cthulhu“. Začíná objevem basreliéfu v požůstalosti po zesnulém prastrýci hlavního hrdiny, který se poté dostane do konfliktu s vražedným kultem prastaré božské bytosti jménem Cthulhu. Lokální zasazení příběhu do Nové Anglie, směs okultních obrazů a posedlost neeuklidovskou geometrií uvádějí na scénu klíčové prvky světa Cthulhu, který posléze rozšiřoval sám Lovecraft a hrstka pozdějších tvůrců.

Cyklus ze světa Cthulhu pokračuje v povídkách „Barva z kosmu“ (1927), „Hrůza v Dunwichi“ (1929), „Šepot v temnotách“ (1931) a „Sny v čarodějnickém domě“ (1933). Lovecraft v nich znovu a znovu vyjadřoval svou posedlost neúprosnou a nepochopitelnou podstatou kosmu, kterou zastupují spící podoby „prastarých“, a šílenství, které vzniká z pokusů o porozumění čirému chaosu existence.

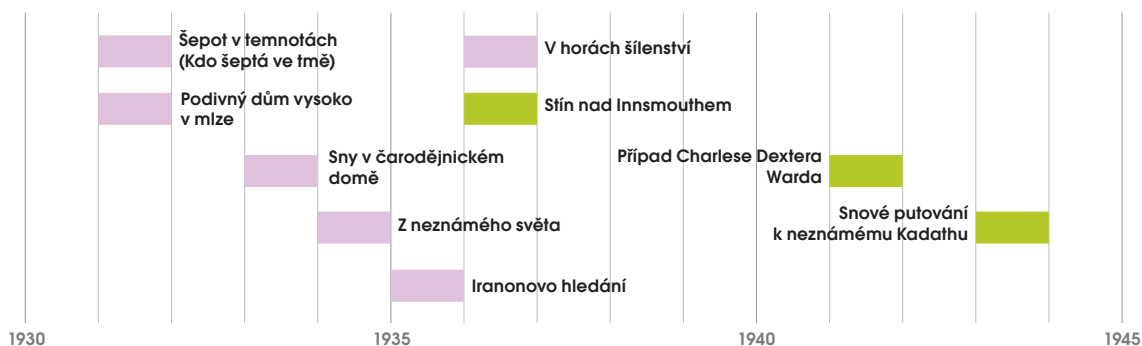
K dalším známým Lovecraftovým příběhům patří povídka ze snového cyklu, ve kterém se čtenáři představuje Randolph Carter. Ten je patrně nej památnějším Lovecraftovým výtvozem po Cthulhuovi – jde o autorovo alter ego a objevuje se v řadě povídek. Zvláštní shodou okolností se Lovecraftovou nejslavnější „knihou“ stal *Necronomicon*, tedy nikoliv román ani povídka, ale magický kodex, který se objevuje v tolika dílech jeho i dalších autorů, že bývá velmi často považován za skutečný (i když není).

Z pozdních Lovecraftových děl je nejpracovanější a nejuplněnější příběh *V horách šílenství* (1936), který

má přinejmenším formou (pokud ne délkou) také nejbliže k románu. Vyšel nejprve v časopise *Astounding Stories* a následně byl publikován i jako kniha. Vypráví o vědecké výpravě do Antarktidy. Přísný realismus prostředí, který kontrastuje s hrůzostrašným obsahem objevů expedice, vytvářejí příběh, o němž se Theodore Sturgeon vyjádřil, že je „rozumitelnější než většina mistrovských děl.“

Svět Cthulhu se šíří dál díky spisovatelům včetně Cliva Barkera a Neila Gaimana a lovecraftovský horor si podmanil doménu knih, filmů, televizních pořadů a počítačových her. Za to, že se k Lovecraftovu odkazu upřela pozornost moderních konzumentů, bývá často připisována zásluha kultovní deskové hře *Call of Cthulhu* (1981).

Samotné spisovatelovo dílo zůstává i dnes poněkud stranou zájmu, kritické diskuse o způsobu zobrazování ve fiktivních žánrech se však stále častěji dotýkají i rasistického podtextu, který je vlastní většině Lovecraftových příběhů. Autorův vliv na vývoj hororu a science fiction je ovšem nepopiratelný. H. P. Lovecraft z tohoto žánru učinil prostor pro formulaci nejhlubších lidských obav a neuróz a našeho pocitu bezmoci tváří v tvář chaotickému vesmíru. **DW**





Volání Cthulhu
(1928)



Strašidelný palác
(1963)



Horor v Dunwichi
(1970)



Re-Animator
(1985)



Nevěsta
Re-Animatora
(1985)



Ze záhrobí
(1986)



Slánství
(1994)



Volání Cthulhu
(2005)



Původní Lovecraftův náčrt Cthulhuovy podoby. Jinde ho popisuje jako nestvůru vzdáleně připomínající člověka.



Ed Begley ve filmu **Horor v Dunwichi** (1970). Za tento film, který byl jeho posledním, herec získal Oscara.



Ve **Strašidelném paláci** se řada hrůzy nahánějících rolí, které během své dlouhé a vyznamené kariéry ztvárnil Lon Chaney ml., rozrostla o postavu černého mága.



Upálení Vincenta Price ve snímku **Strašidelný palác**. Film Rogera Cormana si vypůjčil jméno od Edgara Allana Poea a příběh z povídek H. P. Lovecrafta.



Jeffrey Combs (vlevo) a David Gale v krvavě komickém hororovém filmu Stuarta Gordona **Re-Animator** (1985).



Nevěsta Re-Animatora (1990) byla druhým z řady komicky hrůzostrašných filmů s Jeffreyem Combsem v hlavní roli na motivy povídky „Herbert West: Reanimátor“ z roku 1922.



Film Stuarta Gordona **Ze záhrobí** (1986) se volně inspiroje Lovecraftovým příběhem téhož jména. Hraje v něm legenda hororových filmů Jeffrey Combs.



Sam Neill v **Šilensví** (1994) Johna Carpentera. Původní anglický název filmu **In the Mouth of Madness** si pohrává s názvy dvou Lovecraftových příběhů: „The Shadow over Innsmouth“ („Stíny nad Innsmouthem“) a „At the Mountains of Madness“ („V horách Šilensví“).



Šilensví vypráví o pátrání vyšetřovatele Jistě pojíškovy Johna Trenta (Sam Neill) po velmi úspěšném spisovatelí hororových příběhů Sutteru Canovi.



Volání Cthulhu z roku 2005 je první filmovou adaptací klíčového Lovecraftova příběhu. Tento němý černobílý film se nečekaně stal hitem.



H.G. WELLS' THINGS TO COME

COME

PORT



PULPOVÉ DNY: „Zlatý věk“ science fiction 1920–1950

Karel Čapek	58	Věc.....	98
Lidé jako bozi.....	59	Kosmická trilogie.....	102
Amazing Stories.....	60	Robert A. Heinlein.....	103
Metropolis.....	64	Batman	104
Buck Rogers.....	68	Isaac Asimov	112
Cordwainer Smith.....	69	Já, robot.....	113
Astounding Stories.....	70	Den, kdy se zastavila Země.....	114
Olaf Stapledon.....	71	Jack Kirby	115
Konec civilizace.....	72	Stan Lee	116
The Shape of Things to Come	74	Samuel Youd.....	117
King Kong.....	78	Nadace	118
Lensman.....	82	Ray Bradbury.....	120
Flash Gordon.....	84	Arthur C. Clarke.....	124
New Worlds.....	90	Stanislav Lem.....	125
Frederik Pohl.....	91	1984	126
Superman.....	92	Eidži Ciburaja.....	127

karel čapek 1920



R.U.R.



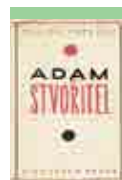
Továrna na Absolutno



Věc Makropulos



Krakatit



Adam stvořitel



Válka s mlouky



Bílá nemoc

Český spisovatel Karel Čapek je dnes ve světě znám především jako průkopník slova „robot“. Autorem pojmu je však ve skutečnosti jeho bratr Josef, který ho odvodil ze slova „robot“ čili „služba“. Karel Čapek se ve svých publicistických i beletristických dílech z meziválečného období zabýval politikou, ale také společenskými otázkami. Smrt ho zastihla krátce před vstupem nacistů do Československa. Josef takové štěstí neměl – zemřel v koncentračním táboře.

R.U.R. je satirická divadelní hra o továrně, ve které roboti vyrábějí další roboty. Nejde jen o mechanické automaty, které se vyskytovaly v literatuře (jako třeba Tik-Tok, který se v roce 1907 objevil v příbězích Lymana Franka Bauma ze země Oz) a do jisté míry i v životě (mechanické figurky poháněné hodinovým strojkem se vyráběly již dlouho), ale o umělé lidi stvořené biochemickým procesem. Stejně jako Frankensteinovo monstrum ani roboti nemají duši, nejde však o odraz jejich rouhačského původu, ale o pouhé opatření ke snížení nákladů. Jejich vynálezce Rossum se pokoušel vytvořit nový život, ale kontrolu nad firmou uchvátil jeho synovec, který zvýšil její obrát tím, že začal roboty vyrábět co nejrychleji a nejlevněji.

Děj hry pokrývá několik desetiletí a příběh dokumentuje, jak začala klesat míra porodnosti, lidí ubylo a roboti se vzbuřili. Na konci zůstal naživu jediný člověk, který však neměl žádné vědecké vzdělání, a tak nedokázal přijít na tajemství výroby robotů, dokonce ani když se nechal přesvědčit k pitvě jednoho z nich. Nakonec životu

vysvitne naděje v podobě dvou robotů, kterým byla při výrobě dána duše a kteří se do sebe zamilují a dostanou jména Adam a Eva.

Hra byla záhy přeložena do angličtiny a dosáhla značného úspěchu u veřejnosti i kritiků, ale dnes se objevuje pouze vzácně. Zfilmována byla jen jednou a většina jejích filmových i rozhlasových adaptací je již více než 50 let stará. Čapkova další dramata zahrnují: *Ze života hmyzu* (satirická fantasy o broucích), *Věc Makropulos* (o vědeckém vzorci, který člověku dokáže zajistit nesmrtelnost – další Čech, Leoš Janáček, hru zpracoval do podoby opery), *Adam stvořitel* (ve kterém anarchista zničí lidstvo a poté se pokouší ho s částečným úspěchem obnovit – spoluautorem hry je Josef Čapek) a *Bílá nemoc* (pojednávající o vědci, který vyjednává s fašistickými válečnými štváči poté, co se mu podaří nalézt lék proti prudce nakažlivé nemoci).

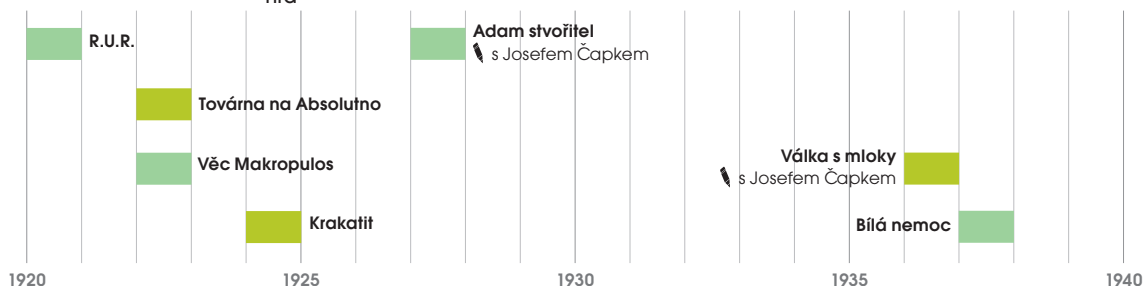
Nejslavnějším románem Karla Čapka je *Válka s mlouky*, vědecko-fantastický příběh, jehož spoluautorem je jeho bratr Josef. Námět je podobný R.U.R. Lidé objeví v Pacifiku mořskou rasu rozumných, ale poddajných bytostí, podrobí si je, ale nakonec podlehnou jejich vzpouře.

K dalším autorovým sci-fi románům patří *Továrna na Absolutno* (atomová energie mimoděčně uvolní božskou sílu, která působí neplánované zázraky a podníť náboženskou válku) a *Krakatit* (který dokumentuje psychický rozklad vynálezce superúčinné výbušniny).

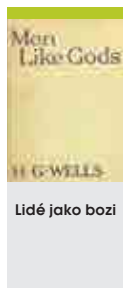
Zfilmování se dočkalo vícero fantasy/nadpřirozených povídek Karla Čapka, ale na to právě zpracování *R.U.R.* stále ještě čekáme. **MJS**

rok po roce

■ Divadelní hra ■ Kniha



lidé jako bozi 1923



Kniha H. G. Wellse *Lidé jako bozi* představuje skrz naskrz britskou science fiction. Její hrdina pan Barnstaple je nenápadný Angličan ze střední vrstvy s těmi nejlepšími úmysly. Potřebuje dovolenou, a tak nasedne do svého auta jménem „Žluté nebezpečí“ a vyjede na venkov – a náhle a nevysvětlitelně se ocitne v jiném světě, možná dokonce v jiném vesmíru. S několika dalšími lidmi, kteří se na místo dostali stejně náhodně jako on, zkoumá tuto podle všeho dokonalou utopii, učí se jejím dějinám a zvykům a způsobí srážku ideologií.

Příběh vznikl dlouho po klasických Wellsových dílech, jako jsou *Stroj času*, *Válka světů* či *Ostrov doktora Moreaua*, a povahou se blíží spíše autorovým pozdním textům – funguje méně jako román a více jako školní práce. Je to Wellsova přednáška o stavu světa a o tom, jak by bylo možné jednoho dne uvést v život utopickou společnost.

Obyvatelé tohoto smyšleného světa jsou v podstatě lidé, ovšem žijící zhruba 3000 let v budoucnosti. Když s pozemšťany mluví o svých dějinách, jsou schopni se dívat zpět s moudrým nadhledem a přemýšlet o chybách, kterých se dopustili v časech nevědomosti, kterým říkají „věk zmatení“. Mezi takto přiznané omyly patří neschopnost vyprodukovat dostatek pro všechny a všechny také uživit, stav, kdy si menšina užívá pohodlí, zatímco většina trpí, posedlost spotřebou, a nikoliv produkcí, zanedbávání standardů vzdělání, účast ve válkách a špatný přístup k ekosystému.

Pan Barnstaple v románu zastupuje samotného Wellse. Tento nový dokonalý svět v něm vzbuzuje nadšení a optimismus. Pro jeho mysl představuje důkaz, že nezištné utrpení umělců, intelektuálů a filozofů jeho doby nakonec přinese své plody. Až nastane ten správný čas, procitne – stejně jako Marxův komunismus.

Wells později názor, který byl zjevně jeho vlastní, vyslovil i zcela otevřeně. Využil k tomu odkaz k *Novinkám z Utopie* Williama Morrisa: „Nikdy předtím mě nenapadlo, že by socialismus mohl jedince vyzdvihovat do výšin a zušlechťovat ho, zatímco individualismus ho degraduje. Nyní ale jasně vidím, že zde je pro to důkaz.“

V myslí pana Barnstapla – a analogicky také v myslí Wellsově – neexistují pochyby, že tato utopie je lepší než náš svět. Společnost je důležitější než jedinec: hrdina krátce zavzpomíná na svou rodinu, hlavou mu bleskne přání, aby jim mohl dát vědět, že je v pořádku, ale ani na chvíli neuvažuje o tom, že by se měl vrátit. Stejně jako Cestovatel ze *Stroje času* má pohled upřený do budoucnosti.

Kniha *Lidé jako bozi* není tak strhující jako příběhy, které Wells rozvíjel ve svých „vědeckých fantaziích“, ale patří k jeho nejosobnějším a nejzaujímavějším dílům. Její náměty mají hluboký dosah a její vliv je možné ve slabých ozvěnách nalézt v široké škále pozdějších vědecko-fantastických děl. Aldous Huxley podrobil Wellsovy argumenty kritice v *Konci civilizace*. Pan Barnstaple jakožto nevinný přihlížejeji dobrodružství v čase a prostoru je předobrazem Arthura Denta z díla Douglase Adamse *Stopařův průvodce po Galaxii*. Obyvatelé Wellsovy Utopie spolu komunikují telepaticky desítky let předtím, než si tento motiv získal v rámci science fiction popularitu. Téma hrdiny, který se přikloní k cizí rase oproti své vlastní, se vyskytuje v *Avatarovi* (2009).

Toto je Wells ve své nejpronikavější, politicky nejangažovanější podobě. Řada záležitostí, k nimž se v knize vyjadřuje, zůstává v platnosti i téměř sto let po jejím původním vydání. Wells opět jednou potvrdil svou pověst vizionáře. **SW**

rok po roce

■ Kniha



amazing stories 1926



Amazing Stories



Amazing Science Fiction



Amazing Science Fiction Stories



Amazing Science Fiction



Amazing Science Fiction Stories



Amazing Science Fiction

Časopis *Amazing Stories* byl celosvětově prvním periodikem, které se věnovalo science fiction. V roce 1926 ho založil Hugo Gernsback a vydával ho v New Yorku. Patří k nejdéle vycházejícím magazínům, které se soustředí na sci-fi, a v průběhu let prošel řadou inkarnací, z nichž přinejmenším jedna přežila až do počátku 21. století.

O mládí Huga Gernsbacka se toho ví poměrně málo. Narodil se v roce 1884 židovským rodičům v Lucembursku jako Hugo Gernsbacher. Ve 20 letech emigroval do Spojených států, kde začal používat poangličtěnou verzi svého příjmení.

Z počátku si vydělával jako drobný vynálezce. Při uvádění svých výtvorů na trh dovážel z Evropy rádiové součástky a komerční úspěch tohoto podnikání mu umožnil, aby svou činnost rozšířil o vydávání tištěných publikací. V roce 1908 založil první časopis na světě věnovaný elektronice a rozhlasu *Modern Electric* a o rok později stál u zrodu organizace pro nadšené radioamatéry *Wireless Association of America*, která rychle přilákala zhruba 10 000 členů. V roce 1913 Gernsback založil časopis *The Electrical Experimenter* (později *Science and Invention*) a právě v něm začal publikovat krátké povídky.

V roce 1911 vydal na stránkách *Modern Electric* ve dvanácti dílech svůj vlastní první román *Ralph 124C 41+*. Název představuje poněkud krkolomnou hříčku se slovy,

která v angličtině říkájí: „One to foresee for one another.“ (Znění této anglické fráze se prakticky shoduje s výslovností čísel v názvu knihy, její význam zní: „Člověk předvídá pro druhého.“ pozn. překl.) Dílo je téměř katalogovým pohledem na budoucnost, ve které se objevuje televize, zvukové filmy a lety do vesmíru.

Další Gernsbackovo dílo, *The Scientific Adventures of Baron Münchhausen*, vyšlo mezi lety 1915 a 1917. Od té doby autor publikoval vzrůstající počet krátkých příběhů s vědeckou tematikou a v roce 1923 vyšlo zvláštní číslo časopisu *Science and Invention* věnované „vědecké fikci“.

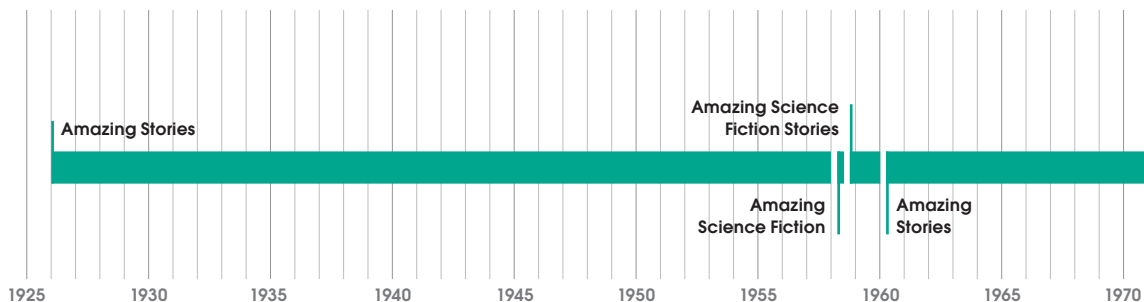
V roce 1926 Gernsback vydal první číslo svého nového magazínu *Amazing Stories*, kterému dal podtitul „scientifiction“, což bylo jeho vlastní jméno pro rodící se žánr. Podle historika sci-fi Sama Moskowitz je tato publikace „nejdůležitější událostí v celých dějinách science fiction“. Spisovatel a filmový tvůrce James Gunn později tvrdil, že „americká science fiction je měřítko, podle kterého se musejí poměřovat všechny ostatní fantastické literatury v jiných jazycích, než je angličtina. A to proto, že science fiction v podobě, kterou dnes uznávají její zasvěcení čtenáři, vznikla v New Yorku v roce 1926.“

Ve skutečnosti se nedá říct, že by *Amazing Stories* zrovna pohnuly světem. Druh literatury, který si Gernsback zvolil, stále upřednostňoval vědecké myšlenky před uměleckou kvalitou. V důsledku toho byla řada příběhů

rok po roce

■ Časopis

■ Internetový magazín





Amazing Science Fiction Stories Combined with Fantastic



Amazing Science Fiction Stories Combined with Fantastic Stories



Amazing Stories



Amazing Stories

u boze napsaná dokonce i na poměry často nepřilíš náročných standardů ostatních tehdejších pulpových časopisů. I přesto byl Gernsback prvním vydavatelem slavných autorů sci-fi, jako je E. E. „Doc“ Smith, Jack Williamson a Stanley G. Weinbaum.

Časopis otevřel zcela nové pole na trhu s pulpovou literaturou. Gernsback začal tím, že znovu vydal klasické příběhy z pera Julese Verna, Edgara Allana Poea a H. G. Wellse, a přispěl tak ke kodifikaci zvyklostí žánru, který tehdy vstoupil ve známost jako „scientific romance“. Významnější ovšem bylo, že tak napomohl vytvoření fanouškovské základny sci-fi, protože publikoval dopisy (v úplném znění včetně adres) čtenářů, kteří mu psali.

Gernsback ztratil kontrolu nad *Amazing Stories* v roce 1929, kdy na něj byla podána žaloba kvůli dluhům. Nenechal se ovšem odradit a založil dva nové časopisy, *Science Wonder Stories* a *Air Wonder Stories*. Oba tituly se později spojily a daly vzniknout magazínu *Thrilling Wonder Stories*.

V roce 1934 založil první fanouškovskou organizaci, The Science Fiction League, která se brzy rozrostla o pobočky pro fanoušky i na tak vzdálených místech, jako byla Velká Británie či Austrálie.

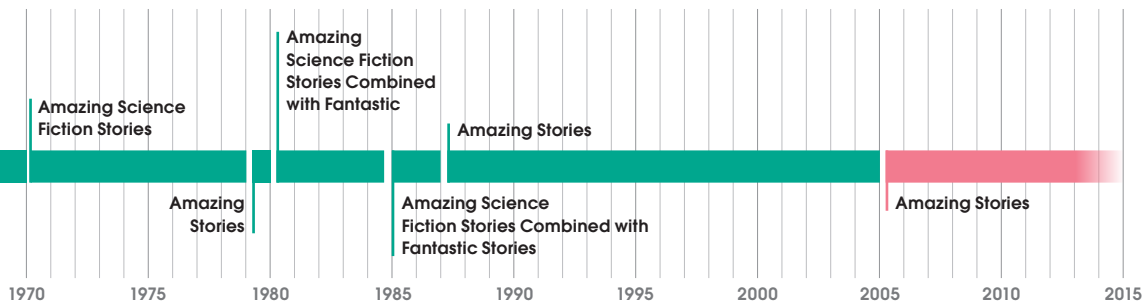
I nad těmito svými výtvy Gernsback ztratil vládu, a to v roce 1936. Tentokrát mu návrat k vydávání science fiction trval dalších dvacet let. Pokud jde o *Amazing Stories*, nedá

se říci, že by se časopisu dařilo skvěle, ale vycházel dál. Zakoupil ho vydavatelský dům Ziff-Davis Publications a jeho editorem se v roce 1938 stal Raymond A. Palmer. Soustředil se zejména na temperamentní, akčně dobrodružná díla, jako byly příběhy Edgara Rice Burroughse, a v roce 1939 publikoval první povídku tehdy 19letého Isaaca Asimova „Ztroskotání u Vesty“.

Výrazný vliv na podobu magazínu měla také Cele Goldsmithová, která převzala editorské křeslo v roce 1958, a pod jejím vedením v něm vyšla raná díla Rogera Zelaznyho a Ursuly Le Guinové. K dalším významným editorům patřili v letech 1967 a 1969 spisovatelé Harry Harrison, Barry N. Malzberg a Ted White.

V následujících letech šel časopis z ruky do ruky, jak pokud jde o vlastníky, tak i editory, a 21. století se dožil pod ochranou vydavatelství Paizo Publishing, která však neměla dlouhého trvání. V roce 2011 značku koupil fanoušek sci-fi Steve Davidson, který se rozhodl, že magazín udrží při životě v podobě internetové publikace. Zdá se, že *Amazing Stories* – ať už v té či oné formě – mají vůli jít dál.

Gernsback zemřel v roce 1967. Na znamení úcty po něm bylo pojmenováno ocenění Hugo, které nejlepším dílům v rámci žánru každoročně již od roku 1953 uděluje členové World Science Fiction Convention. Zvláštní cenu Hugo pro „Otce časopisové science fiction“ dostal v roce 1960 i on sám. **LT**





Amazing Stories (1926–1958)



Amazing Science Fiction Stories (1958–1960)



Amazing Science Fiction Stories Combined with Fantastic Stories (1965–1987)



První vydání *Amazing Stories* vyšlo v dubnu 1926. Gernsback prolašoval, že jde o „nový druh literárního časopisu... amerického průkopníka ve své oblasti“.



Úvodní ilustrace připravuje scénu pro příběh Harolda M. Shermana „All Aboard for the Moon“. *Amazing Stories*, duben 1947.



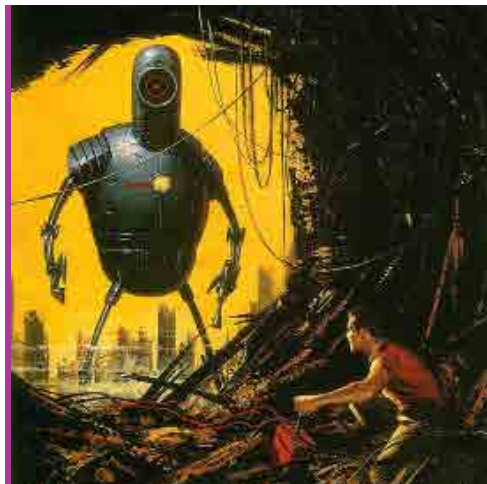
Autorem povídky „The Shaver Mystery“ byl Richard Sharpe Shaver, který tvrdil, že většina jejího obsahu je pravdivá.



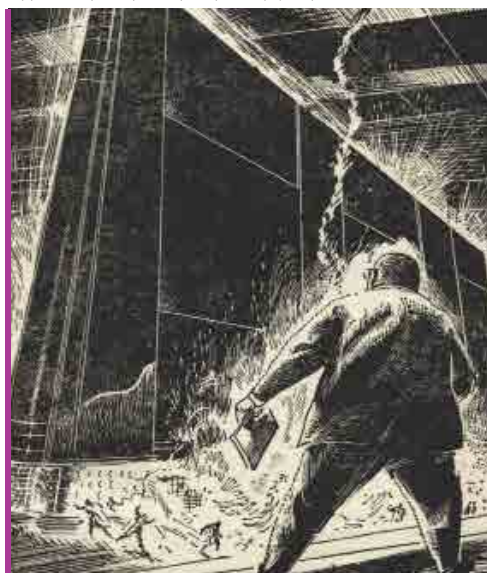
„Children of Chaos“ je příběh podepsaný jménem Ivara Jorgensena, což byl pseudonym, který střídavě používalo více autorů, kteří pro časopis psali.



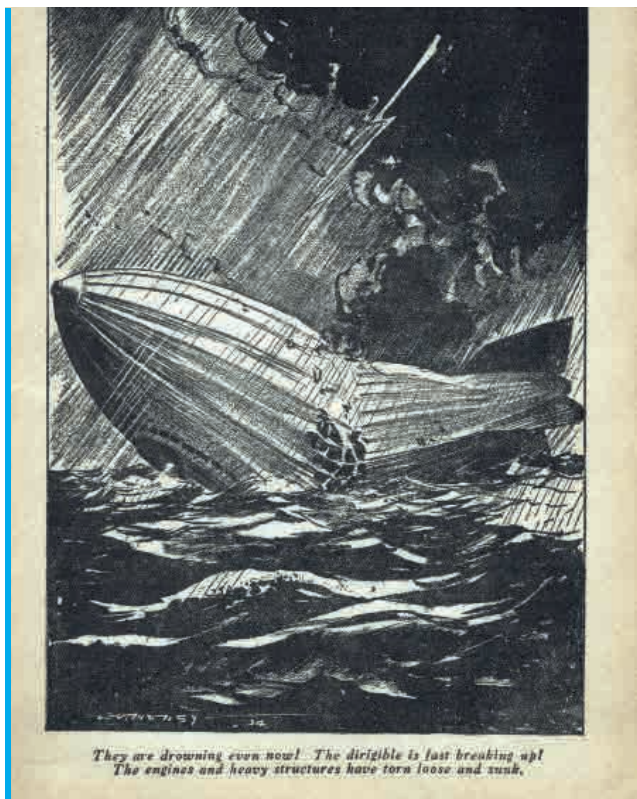
Autorem ilustrace z přebalu časopisu je Edward Valigursky, který rovněž navrhoval obálky románů Isaaca Asimova, Arthura C. Clarka a Raye Bradburyho.



Amazing Science Fiction Stories, květen 1958. Ve svém druhém životě copywritera byl Henry Slesar průkopníkem pojmu „přestávka na kávu“.



Ilustrace na protější straně k úvodní části příběhu Henryho Hasseho „We're Friends Now“ z dubna 1960 v Amazing Science Fiction Stories.



Tento dramatický obrázek se objevil v Amazing Stories krátce po ztroskotání říditelné vzducholodi amerického námořnictva USS Macon v roce 1935.

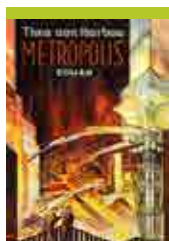


Tvůrcem této obálky z roku 1985 je Alex Schomberg, v oblasti sci-fi jeden z nejvlivnějších výtvarníků všech dob.

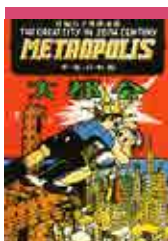
metropolis 1927



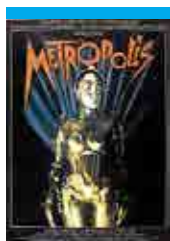
Metropolis



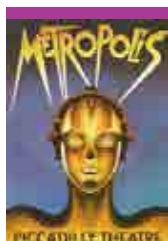
Metropolis



Metropolis



Metropolis



Metropolis



Metropolis

Film *Metropolis* byl v době svého uvedení nejdražším snímkem, který kdy vznikl. Tato černá díra na peníze málem přivedla na mizinu německé studio UFA, přesto její početné verze přežily a staly se základním textem svého žánru i média, jejichž dluh vůči němu je nezměrný.

Patrně jediným režisérem výmarského Německa, kterému se po obrovském úspěchu jeho dvoudílného filmu *Nibelungové* s mytologickou tematikou mohlo podařit tak rozsáhlý projekt realizovat, byl Fritz Lang. Plánoval ho společně se svou manželkou Theou von Harbou, autorkou následně vydaného románového zpracování příběhu (které se od filmu místy podstatně liší). Harbou i Lang – ať vědomě, či nevědomě – přihodili do svého divotvorného kotle prakticky vše, co v nich vyvolávalo vzrušení: k nebi se pnoucí siluetu New Yorku, dohasínající jiskry německého expresionismu, odvážné nové vzory stylu art deco, soupeření komunistických a fašistických sil o výmarské Německo, křesťanskou eschatologii, robotiku, romantismus a myšlenky Sigmunda Freuda.

Výsledný film lze zavrhnout úplně stejně snadno jako vynést do nebes. Na jednu stranu je jeho děj šitý velmi horkou jehlou a jím sdělovaná politická alegorie je přinejlepším naivní a přinejhorším protofašistická. Ale pokud na něj hledíme jako na filmovou podívanou, jde o vizionářské dílo, o triumf umění střihu, kamery, scénografie i vizuálních efektů. Obrazy, jako je strojovna přeměňující se v nenasytnou sfingu, hořící Marie, která

sama sebe alchymickou proměnou odhaluje jako krásný *Maschinenmensch* (člověk-stroj) a ožívající sedmero smrtelných hříchů, představují momenty, které formovaly podobu kultury 20. století.

Svět *Metropole* je rozdělen na privilegovanou třídu technokratů, jejichž děti se věnují atletice a dovádějí v pěstěných parcích, zatímco zotročení pracující dítou v gotickém podzemí města, aniž by jim kdokoli projevil vděčnost. Na vrcholu této „nové babylonské věže“ dlí pán *Metropole* Frederson (Alfred Abel) a hrdinou filmu se stává jeho syn Freder (Gustav Fröhlich), který se zamiluje do andělské revolucionářky Marie (Brigitte Helmová), která dělníky potají vzdělává.

Freder se při cestě za svou pravou láskou noří do soukolí pod vlastníma nohama, a když zjistí, v jak nebezpečných podmínkách dělný lid žije, je zděšen a rozhodne se s tím něco udělat. V chodu je ovšem ještě jiný řetězec událostí – vyšinitý vědec Rotwang (Rudolf Klein-Rogge), bývalý ctitel Frederovy zesnulé matky Hel, vytvořil robota, který je kopíí jeho ztracené lásky, a na jeho tvář přenesl Mariinu podobu. Frederson Rotwangovi přikáže, aby tuto nepravou Marii vyslal do katakomb, kde je jejím úkolem překazit revoluci. Rotwang ji ovšem chce použít k Fredersonovu zničení.

Tak je připravena scéna pro zoufalou vzpouru, protože falešná Marie vede dělníky v anarchických bakchanáliích, které smetou stroje a bezúčelně se proženou *Metropolí*. Město může zachránit jedině Freder a základní alegorie

rok po roce

Film

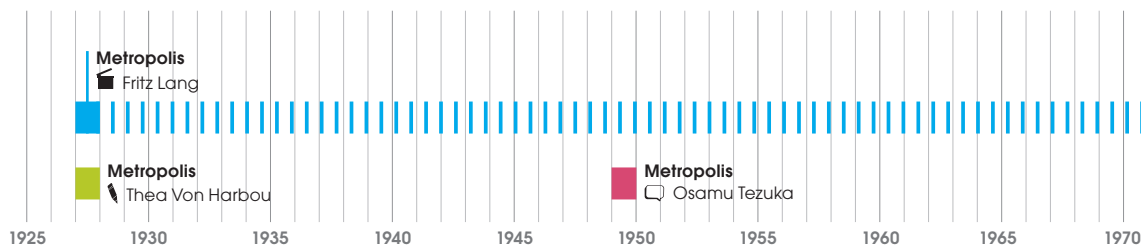
Knih

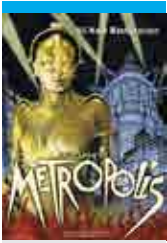
Komiks

Muzikál

Anime

Album

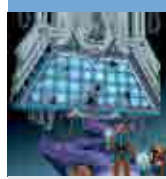




Metropolis



Metropolis



Metropolis

filmu se stále a rozhodně vrací k jedinému: „Prostředníkem mezi myslí a rukou musí být srdce.“

Tedy, taková je jedna z verzí událostí v *Metropoli*. Snímek se ve své původní podobě v Berlíně promítal pouze krátce a ve Spojených státech šla do kin zcela odlišná – a výrazně zkrácená – verze upravená Channingem Pollockem.

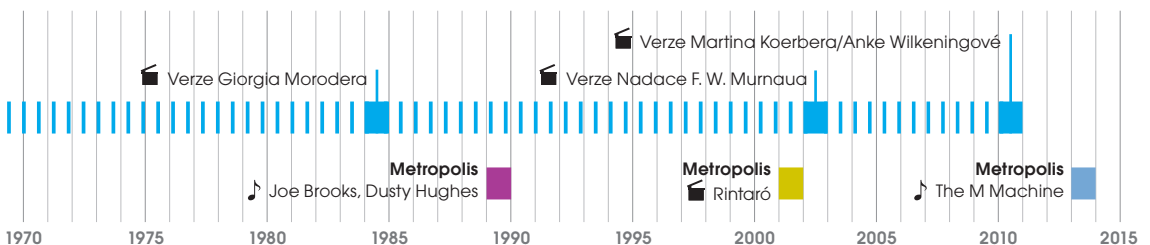
Zmizely z ní všechny zmínky o Frederově matce, stejně jako Fredersonův hrůzostrašný pochop a velká část závěrečného dějství. Původní *Metropolis* Fritze Langa mezitím jednoduše zmizela.

Historie tohoto filmu má tedy podobu řady restauračních pokusů, nových sestřihů a úprav s tím, jak se objevovaly nové a lepší materiály, a každá interpretace posouvá příběh novým směrem. Nejradikálnější byl kontroverzní sestřih Giorgia Morodera z roku 1984, který film koloroval, opatřil titulky, novými efekty a připojil k němu soundtrack plně poplatný 80. letům, jehož autory jsou mimo jiné popoví velikáni jako Bonnie Tylerová, Freddie Mercury a Adam Ant. Teprve v roce 2008 po objevení 16milimetrové negativní kopie původního filmu v Buenos Aires mohla být sestavena jeho téměř úplná verze – vyžadovalo to restaurování více než hodiny a půl filmového záznamu, který od roku 1927 nikdo neviděl. Mimo dosah tak zůstává už jen několik scén. Tvorbou nových verzí *Metropole* trávila řada filmových techniků a historiků 80 let, ale teprve dnes můžeme vidět maximum z Langova originálu.

Odkaz filmu má trojí podobu. Jde v první řadě – ať už k dobrému, či zlému – o snímek, který poprvé uvádí na scénu epický sci-fi příběh, který se měl provždy stát snem ženoucím před řadu filmařů, jejichž pohled se upírá do budoucnosti. Není podstatné, že původní film *Metropolis* nebyl kasovní trháč. Jeho legenda z něj trháč udělala a vše, počínaje snímkem *2001: Vesmírná odysea* (1968) po *Atlas mraků* (2012), lze považovat za jeho následníky.

V druhé řadě jde o samotnou *Metropoli*. V době natáčení filmu New York čerstvě připravil Londýn o prvenství mezi nejlidnatějšími městskými centry na světě a stal se tak vzorem života budoucnosti. *Metropolis* tuto vizi přijímá (ve filmu neexistuje nic mimo město) a spolu s tím začala – a dosud trvá – posedlost science fiction rozrůstáním měst směrem vzhůru. Klíčové jsou v této oblasti romány a filmy *Stand on Zanzibar*, *Místo, místo! Více místa!*, *High Rise*, *Smrtihlav*, *Neuromancer*, a zejména *Blade Runner*.

Třetím a možná nejvýznamnějším odkazem *Metropole* je její vizuální styl. Kariéra Fritze Langa úspěšně překleneje propast mezi expresionismem jeho německých filmových předchůdců a naturalismem, k němuž se přiklonil v Hollywoodu. Film není ani jedno, ani druhé, jde o jakousi zkoušku možného a stal se klíčovým referenčním bodem ve vizuálním umění – nikoliv nejméně v pop music, kde jeho vliv v průběhu let stvrzují jména jako Madonna, Queen či Nine Inch Nails. **TH**

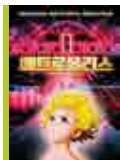




Metropolis
(1926)



Metropolis
(Giorgio Moroder)
(1984)



Metropolis
(2001)



Jeden z původních reklamních plakátů na mistrovské dílo německé expresionistické kinematografie.



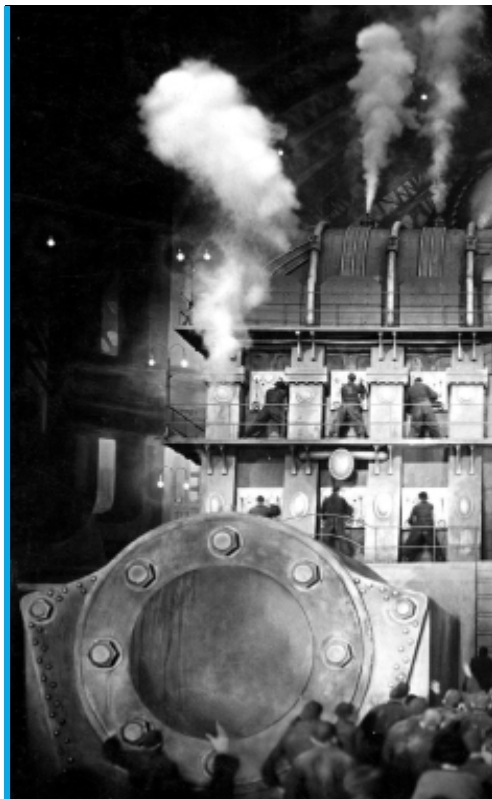
Podoba Langovy babylonské věže čerpala inspiraci ze slavného obrazu holandského mistra Pietra Brueghela staršího z roku asi 1563.



Atletické soupeření bohatých mužů **Metropole** zlověstně předznamenává olympijské hry v Berlíně v roce 1936.



Brigitte Helmová se při natáčení obcerstvuje za pomoci členky štábu. V kostýmu Maschinemensch („člověka-stroje“) nebyla schopna držet sklenku v ruce.





Brigitte Helmová (zde v druhé části své dvojrole jako Marie) podle *The New York Times* v Langově *Metropoli* „představuje nedosažitelné“.



Brigitte Helmová a část z 25 000 členů komparsu, kteří se podíleli na natáčení Langovy *Metropole*.



Giorgio Moroder svou verzi *Metropole* z roku 1984 koloroval, připojil k ní titulky a nové efekty. Kritika jeho film prakticky jednomyslně rozcupovala.



Některé scény z japonské *Metropole* stavějí kreslené postavy proti skutečnému nebo realistickému pozadí.

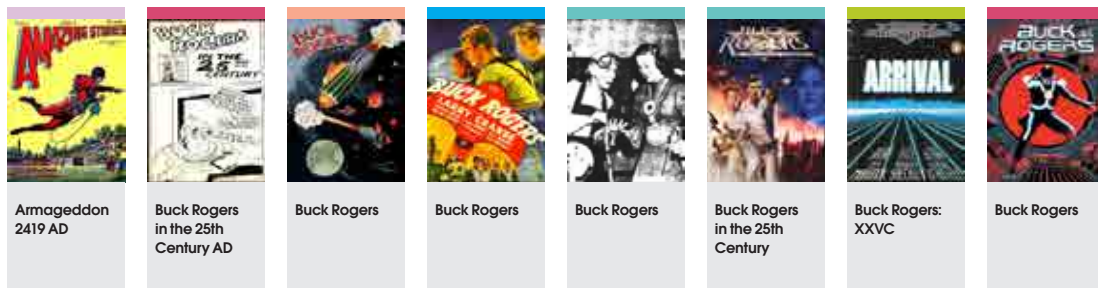


Podzemní továrna, ve které dřou dělníci *Metropole*, aby dodali energii bohatým průmyslníkům, kteří žijí na povrchu.



Metropolis z roku 2001. Jejím autorem je japonský animátor Rintaró (Šigejuki Hajaši). Je spíše volnou adaptací Langova originálu než jeho remake.

buck rogers 1928



Kariéra Bucka Rogerse se časově shodovala s vrcholnými léty tzv. amerického století a ve své době patřil k nejvýznamnějším smyšleným hrdinům universa. Pomohl přiblížit science fiction širší veřejnosti prostřednictvím rozhlasových pořadů, filmových a televizních seriálů a v americkém vědomí se stal symbolem pronikání USA do vesmíru – jeho dobrodružství byla zparodována v animovaných příbězích kačera Daffyho, cokoliv nezvyklého bylo označováno za „šilenosti Bucka Rogerse“ a začalo se říkat „No bucks, no Buck Rogers“ (= žádné peníze, žádný Buck Rogers, pozn. překl.), což znamenalo, že bez peněz není pokroku.

Dobrodružství Anthonyho „Bucka“ Rogerse začala v časopisu *Amazing Stories* v srpnu 1928 vydáním příběhu „Armageddon 2419“, ve kterém zával uvězní veterána z první světové války a zaměstnance ropné společnosti v dole v Pensylvánii. Muž upadne do stavu, kdy se jeho životní funkce vlivem podivných plynů v dole zpomalí, a probudí se teprve o téměř 500 let později v budoucnosti. Američany zastihne uprostřed guerillové války proti cizím útočnickům, Hanům.

Tvůrce příběhu Philip Francis Nowlan sepsal do následujícího roku pokračování příběhu. Mezitím ho ovšem vyzvala společnost Johna F. Dilla, aby dílo rozvinul a upravil pro potřeby novinového komiksu, který začal vycházet pod názvem *Buck Rogers in the 25th Century*.

Komiks vyšel poprvé 7. ledna 1929 a obsahoval upravenou verzi Armageddonu 2419 AD. Rogers získal dynamičtější křesťní jméno, letopočet se změnil na 2429, z Hanů se stal mongolský kmen – takže jejich asijský původ byl jasně patrný – a rozšířil se počet vedlejších postav. K bojovnici za svobodu Wilmě

Deeringové, která je v obou verzích příběhu prvním člověkem, kterého Buck v budoucnosti potká, se připojili vědec Dr. Huer, přátelský vesmírný pirát Black Barney a padouch Killer Kane se svou milenkou Ardalou.

V roce 1932 byl Buck Rogers již také hvězdou rozhlasových her CBS. Stejně jako u novinového komiksu i v případě rozhlasu šlo o vůbec první takto uvedený sci-fi seriál. Následoval krátký film nazvaný „An Interplanetary Battle With the Tiger Men of Mars“, který se promítal v roce 1933 na světové výstavě v Chicagu. Po jeho uvedení se Buck stal také hvězdou stříbrného plátna v seriálu z produkce studia Universal, které v něm znovu zužitkovalo výpravu, kostýmy, rekvizity, a dokonce i hlavní hvězdu starších seriálů, založených na příbězích o Flashi Gordonovi (velkém Buckově soupeři v konkurenčním novinovém vydavatelství), bývalého olympijského plavce Bustera Crabba. V podání Universalu postihne balón Bucka Rogerse nehoda na severním pólu a hrdina se následně probudí v Americe budoucnosti, kterou ovládají zločinecké gangy.

Později vznikly další dva seriály: v roce 1950 se tématu ujal televize ABC, která pro roli Wilmy zvolila Evu Marii Saintovou, a následovala poněkud přemrštěná verze z let 1979–1981, již dominuje Gil Gerard v roli Rogerse a Země budoucnosti, z níž číší atmosféra diskoték a upnutých oděvů a kterou ohrožují mimozemšťané z planety Draconia. Komiksy, hry a knihy o Bucku Rogersovi se pravidelně objevují i v současné době, ale hrdina sám zůstává i dnes ve stínu Flashe Gordona. Ten je sice jen Buckovou imitací, ale vždy měl štěstí na inkarnace s většími rozpočty. **MB**

rok po roce

Povídka

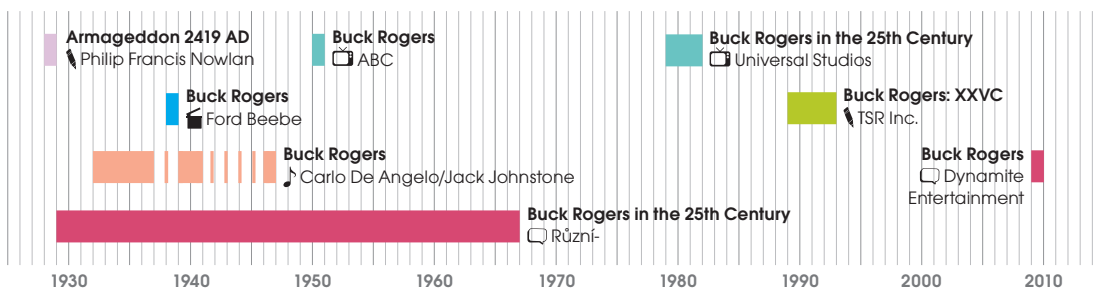
Komiks

Rozhlas

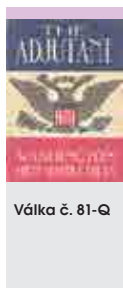
Film

Televizní seriál

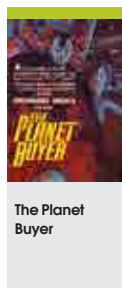
Knihy



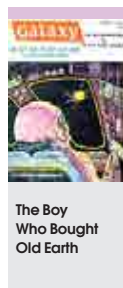
cordwainer smith 1928



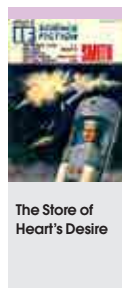
Válka č. 81-Q



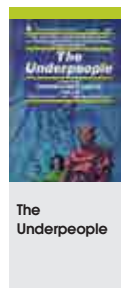
The Planet Buyer



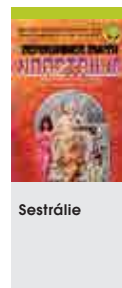
The Boy Who Bought Old Earth



The Store of Heart's Desire



The Underpeople



Sestrálie

Cordwainer Smith bylo literární jméno amerického politického teoretika Paula Linebarger, odborníka na východní Asii a specialisty na psychologickou válku, který trávil velkou část svého mládí v Evropě, Číně a Japonsku. Díky otcově zapojení do čínské revoluce z roku 1911 byl Linebarger také kmořencem prvního prezidenta čínské republiky Sunjatsena a jeho celoživotní fascinace čínskými vyprávěcími postupy dodávala jeho sci-fi příběhům nezaměnitelný charakter.

Linebarger byl jako spisovatel velmi vnímavý a pseudonymy používal kvůli auře záhadnosti – pod cizími jmény vydal i tři romány, které nepatřily k žánru sci-fi. První povídka „Válka č. 81-Q“ mu vyšla, když mu bylo pouhých patnáct. Skutečnou pozornost čtenářského publika mu však přinesl teprve text „Pátrači žijí nadarmo“ (první, který vyšel pod jménem Cordwainer Smith) z roku 1950. V roce 1975 pak spatřil světlo světa jediný román běžného rozsahu, pod kterým je podepsán. *Sestrálie*, silně přepracovaná kombinace dvou dříve vydaných novel, vypráví surreální příběh z daleké budoucnosti, který se stal základním kamenem, nad nímž vyrostla jedna z nejtajemnějších a nejosobitějších historii, které kdy v rámci sci-fi vyšly.

Sága Instrumentalita sestává z tohoto románu a z 26 povídek. Příběhy z tohoto cyklu se v pravidelných intervalech objevovaly až do Linebargerovy smrti v roce 1967 a několik dalších jich vyšlo posmrtně (včetně dvou, které dokončila autorova žena Genevieve Linebargerová). Výsledkem je ucelená historie budoucnosti, již je vlastní nesporná a nezapomenutelná podivnost.

Vypráví o období několik tisíc let v budoucnosti, v níž lidé s pomocí téměř autistických vesmírných pilotů zvaných pátrači odcestovali ke hvězdám a následně vytvořili ohromnou civilizaci, které panují kněžím podobní „vládci instrumentality“.

Z geneticky upravených zvířat byla vytvořena otrocká rasa podlidů a lidé dosáhli nesmrtelnosti díky stroonu (droze, kterou lze získat jen ze znetvořených ovcí Staré severní Austrálie čili „Sestrálie“). Na tomto pozadí se odehrávají podivná dobrodružství velmi osobitých postav, včetně příběhů „Paní, která plula na Duši“, „Zločin a sláva velitele Suzdala“ a „Hra na krysu a draka“ („Partie s krysohrakem“). V průběhu času se z instrumentality postupně stává jakási nudná utopie, kde život ztrácí smysl, a teprve o několik tisíc let později vysvitne šance na znovuzrození lidské rasy skrze proces zvaný „znovuobjevení člověka“.

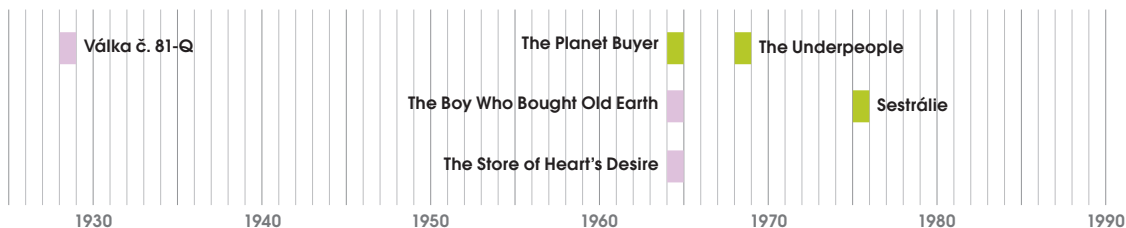
Příběhy Cordwainera Smithe si vysloužily chválu Terryho Pratchetta, Stephena Baxtera a Ursuly Le Guinové a svým filozofickým tónem a mytickou podivností jsou v science fiction prakticky ojedinělým úkazem.

Sága Instrumentalita je plná náznaků existence ještě daleko většího a podivnějšího universa. Linebarger měl možná původně v plánu ho čtenářům částečně přiblížit, ale od této myšlenky upustil, když přišel o sešit napěchovaný poznámkami o svém imaginárním světě. Mimo říši vysoké sci-fi jsou příběhy Cordwainera Smithe známé jen málo, ale patří k nejzářivějším příkladům divů, imaginace a tajemství, které lze nalézt ve vrcholných dílech žánru. **SB**

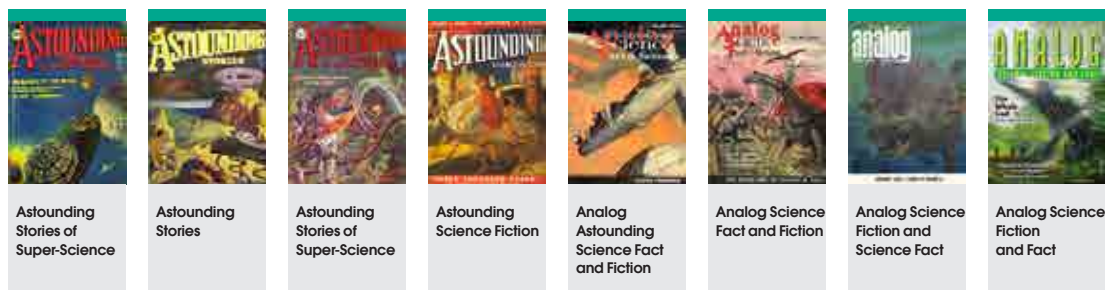
rok po roce

■ Povídka

■ Kniha



astounding stories 1930



Astounding Stories of Super-Science, nejstarší nepřetržitě vycházející sci-fi časopis na světě, založil v roce 1930 vydavatel William Clayton. Titul svým přispěvatelům platil o něco lépe než jeho hlavní konkurent *Amazing Stories* (jehož vlastník Hugo Gernsback svým autorům často neplatil vůbec), a tak si získal na svou stranu některé z nejslavnějších pulpových spisovatelů. V jeho prvních číslech vycházely většinou dobrodružné příběhy s fantastickými prvky.

Během velké hospodářské krize se časopis dostal do finančních těžkostí, ale v roce 1933 ho zachránilo vydavatelství Street & Smith, které stálo za legendárními pulpovými tituly *Doc Savage* a *The Shadow*. Pod editorským vedením F. Orlina Tremaina se *Astounding Stories* pustily do promyšlené práce s originálními nápady: na pokračování v nich vyšlo dílo H. P. Lovecrafta *V horách šílenství* a příběhy Jacka Williamsona a L. Sprague de Camp. V roce 1934 již byly největším sci-fi časopisem v USA.

Ke konci 30. let se začaly magazíny tohoto typu objevovat jako houby po dešti, ale vysoký standard *Astounding Stories* časopisu pomohl udržet si vedoucí místo na trhu. V magazínu v čele s editorem Johnem W. Campbellem se objevily prvotiny řady spisovatelů, kteří se měli později stát prominenty žánru sci-fi. Patřilo mezi ně „Dobrodružství Vesmírného ohaře – Zorl“ od A. E. van Vogta (1939), „Linie života“ z pera Roberta Heinleina (1939) a druhá povídka Isaaca Asimova „Směry“. Všichni tři autoři se stali stálými přispěvateli časopisu a na jeho stránkách vyšly i příběhy z Asimovovy „Nadace“ a tři z Heinleinových románů. Ve 40. letech *Astounding Stories* otiskly literární

debuty Arthura C. Clarka a Samuela Youda písčích pod jménem Christopher Youd.

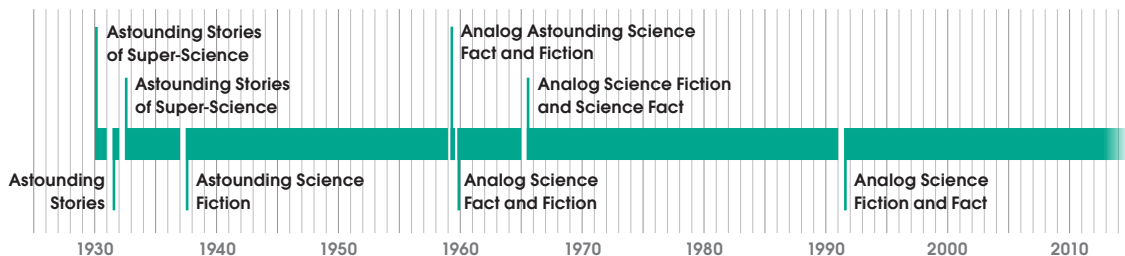
Časopis spisovatele podporoval nadále i poté, co se jim podařilo uchytil. Jeho pověst přilákala řadu autorů, kteří původně pracovali pro konkurenci, například L. Ronu Hubbarda a Edwarda Elmera „Doca“ Smithe, jehož první příběhy z cyklu *Lensman* vyšly na pokračování v *Amazing Stories*, ale jejich další díly již vydávaly *Astounding Stories*.

V 50. letech náklad časopisu poklesl v důsledku vzniku dalších konkurenčních titulů a kvůli rostoucímu trhu s paperbacky. Společnost Street & Smith byla v roce 1959 prodána vydavatelskému domu Condé Nast, který změnil název magazínu na *Analog Science Fact & Fiction*. U editorského kormidla zůstal Campbell a v časopise v tomto období vyšla pozoruhodná díla, včetně prvního příběhu z planety Pern od Anne McCaffreyové „Hledání Veyru“ a dvou děl Franka Herberta „Dune World“ a „The Prophet od Dune“, která se stala základem jeho románu *Duna*.

Po Campbellově smrti v roce 1971 v Condé Nast vybrali za jeho nástupce Bena Bovu. Ten původně neměl v úmyslu zastávat toto místo dlouho, ale nakonec v časopise setrval do roku 1978 a pětkrát získal cenu Hugo pro nejlepšího profesionálního vydavatele. Před odchodem doporučil na své místo Stanleyho Schmidta. Ten si editorský post podržel i poté, co byl časopis znovu prodán nejprve společnosti Davis Publications a následně Dell Magazines. Navzdory změnám majitele a dalšímu přejmenování v roce 1992 na *Analog Science Fiction & Fact* časopis pokračoval ve vydávání děl autorů, kteří byli nebo se měli stát výraznými postavami žánru, jako je Lois McMaster Bujoldová, Greg Bear a David Brin. **MM**

rok po roce

■ Časopis



olaf stapledon 1930



Last and
First Men



Last Men
in London



Star Maker



Nebula
Maker and Four
Encounters

Román Olafa Stapledona *Last and First Men* je rozsáhlá historie budoucnosti, která pojednává o vzestupu a pádu několika lidských civilizací napříč sluneční soustavou v průběhu dvou miliard let. Velmi vzdálené budoucnosti se ve *Stroji času* (1895) letmo dotkl H. G. Wells, ale rozsah a množství detailů, které do svého díla zapracoval Stapledon, byly zcela nevidané.

Last and First Men začíná budoucí historií lidstva, počínaje Prvními lidmi (současná společnost), kteří přežívají až do ohromné exploze, k níž dojde 100 000 let v budoucnosti a která učiní většinu Země neobyvatelnou. Z 35 přeživších lidí vzejdou dva soupeřící druhy a následuje cyklický vývoj druhů, které povstávají a upadají z řady různých důvodů: kvůli vlastní chybě, v důsledku přírodních katastrof nebo kvůli vzpouře umělých bytostí, které byly stvořeny, aby lidem sloužily.

Některé z popisovaných společností jsou kruté, jiné barbarské a další osvícené. Jejich přístup k mimozemským tvorům je setrvale špatný. Druzí lidé vyhlásí válku Marfanům a vyhladí je, Pátí lidé uprchnou z umírající Země a přesídlí na Venuši, ale jejich snahy o uzpůsobení jejího terénu vedou k likvidaci vodních tvorů, kteří ji obývali před nimi.

Přesto se lidstvo v průběhu všech těchto cyklů úpadku a vzkříšení udržuje na vzestupné evoluční dráze. Po vleklých obdobích téměř zvířecí existence vznikají nové generace myslících bytostí. Poslední lidé pocházejí z osmnácté lidské civilizace, která nedokáže uniknout zániku Slunce, a tak vyšle svůj biologický materiál do galaxie a svůj příběh svým nejstarším předkům.

V knize *Last and First Men* má původ řada myšlenek, které v žánru později zdomácněly, včetně terraformování planet, sdružení „supermozků“, záměrného šíření vlastního genetického materiálu do vesmíru a genetického inženýrství. Později se Stapledon stal prvním autorem, který psal o „dysonových sférách“ (umělé satelity, které dokáží zachytit veškerou energii hvězdy nebo její většinu). Freeman Dyson, po kterém byly později pojmenovány, prohlásil, že by se měly jmenovat „Stapledonovy sféry“.

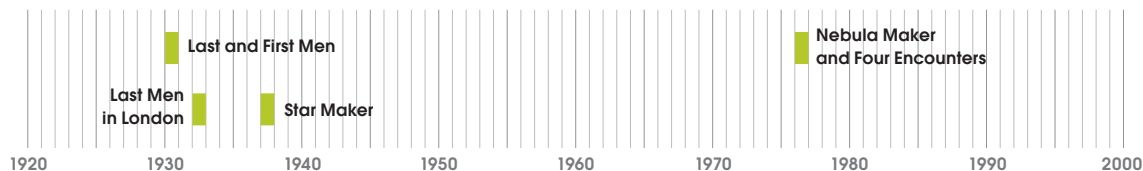
Celkové vyznění románu je optimistické, protože opakovaně vyzdvihuje vítězství světlejších stránek lidstva nad jeho základními pudy. Je tedy čímisi jako sekulární verzi bodu Omega, což je pojem, který použil francouzský jezuita Pierre Teilhard de Chardin (1881–1955), aby jím popsal maximální úroveň složitosti a vědomí, ke kterým podle něj lidstvo směřuje.

Stapledonovy pozdější práce zahrnují pokračování *Last Men in London* (1932), knihu *Star Maker* (1937), která pokrývá celé dějiny vesmíru a odkazuje k *Last and First Men*, a posmrtně vydaný román *Nebula Maker and Four Encounters* (1976).

Stapledon byl filozof, který využíval sci-fi k šíření svých myšlenek. Jeho dílo se stalo inspirací mimo jiné pro Arthura C. Clarka. Obdivoval ho rovněž C. S. Lewis, kterého však pobouřila „amoralita“ příběhu *Last and First Men* a jako vlastní protiarargument sepsal *Kosmickou trilogii*. **GH**

rok po roce

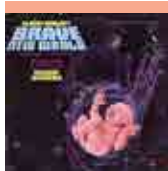
■ Kniha



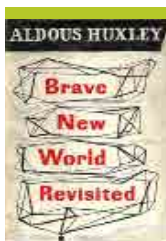
konec civilizace 1932



Konec civilizace



Brave New World



Brave New World Revisited



Brave New World



Báječný nový svět

Kniha *Konec civilizace*, jejíž originální název *Brave New World* autor převzal z Shakespearovy hry *Bouře*, je pátým románem anglického satirika Aldouse Huxleyho. Dílem, které vzniklo jako protiváha k optimistické utopii H. G. Wellse, Huxley rovněž reagoval na proces, který označoval za amerikanizaci západního světa. Kniha vyšla v roce 1932 a autor v ní vyjádřil své obavy, že se lidstvo pod vlivem opojného koktejlu bujícího konzumu, liberálního přístupu k sexu a zdarma poskytované zábavy změní v rasu sebestředných a snadno ovladatelných dětí, které zajímá jen tady a teď.

Děj je zasazen do budoucnosti, v níž technologie nahradila Boha v roli předmětu uctívání, konkrétně se odehrává v roce 632 po Fordovi, tedy šest století poté, co Henry Ford vyrobil svůj první vůz Model T. Nejmenovaný Světový stát založil celou svou společnost na principech výrobních linek Fordova podniku, což vedlo k téměř dokonalému zbožštění tohoto amerického průmyslníka. Krucifixy byly nahrazeny jednoduchým písmenem T, Fordovo jméno se opakovaně vyskytuje ve výrazech jako „pro Forda“ a zvon ve zvonici paláce britského parlamentu dostal nové jméno „Big Henry“. Jediné knihy, které zákon povoluje, jsou technické manuály a nad veřejnou zábavou převzaly vládu emocionální filmy nové generace, které přinášejí vzrušení nejen pro oči a uši, ale také publiku umožňují pocíť, co prožívají herci na scéně.

Na první pohled vypadá život v 26. století idylicky. Na Zemi vládne mír a nadbytek surovin, zejména díky tomu, že světová populace byla násilně omezena na dvě miliardy

lidí. Lidé se rodí v líhních a před vstupem do života jsou v nich pěstovány podmíněné reflexy a jsou rozděleni do pěti kast, od inteligentních a fyzicky zdatných alf po primitivní poloidioty epsilon.

Světový stát má kontrolu nad všemi aspekty lidského života. Ve srovnání s dalším velkým dystopickým románem 20. století, *1984* George Orwella, ve kterém Velký bratr vládne za pomoci násilí a strachu, udržují vládnoucí síly v *Konci civilizace* opozici na uzdě tím, že upřednostňují honbu za požitky. Není tu žádná těžká boja, která by neustále drtila tvář lidstva, jen společnost, která sama sebe vykastovala a nechala se svést lákadly snadného života.

Sex se v době, která zrušila jeho spojení s reprodukcí, stal odpočinkovou kratochvílí, k níž jsou lidé vybízeni již od dětství. Obecnou přízeň si vládnoucí kruhy udržují podporou užívání drog a konzumu. Kouřovou clonu spokojenosti udržuje soma, narkotikum, které je vydáváno na předěl vládou, a finanční bezpečí Světového státu důkladně ochraňuje legislativa, která vyžaduje, aby byly všechny poškozené výrobky nahrazeny, a zakazuje opravářské práce. Hlavním smyslem života v roce 632 po F. je okamžité uspokojení. Dokonce i knoflíky byly nahrazeny zipy, aby bylo možné oblečení oblékat a svlékat s co nejmenším nutným úsilím.

V tomto světě připomínajícím noční můru touží Bernard Marx, alfa plus, který je oproti zvyklostem trochu menšího vzrůstu, po individualitě. Bernard cítí rozčarování ze své neskrývané nalinkované existence a vydá se na návštěvu

rok po roce

■ Kniha ■ Rozhlas ■ Televizní film



do mexické rezervace pro divočky, oblasti nezasazené vědeckými vymoženostmi Světového státu. Bernarda zaujmou „přirození“ lidé, které na místě potká, a zařídí, aby si mohl vzít dva takzvané divočky, Johna a Lindu, s sebou zpět do civilizovaného světa. Tento sociální experiment Bernardovi přinese slávu a proslulost, ale zničí jeho představu o individualitě. Zároveň zničí také životy jeho dvou chráněnců.

V Austrálii byl *Konec civilizace* po prvním vydání zakázán. Román se nicméně začal objevovat na veřejnosti i v akademických knihovnách, což vedlo k tomu, že byl v roce 1933 vznesen požadavek, aby byly všechny jeho kopie navraceny celnímu úřadu ke spálení. Australská rada pro literaturu zákaz nakonec zrušila v roce 1937. Podobná záповeď byla uzákoněna v roce 1932 v Irsku na základě tvrzení, že kniha je protináboženská, zaměřená proti rodině a rouhačská.

Kontroverzím ale není konec ani dnes. Podle Asociace amerických knihoven se k nim často dostávají žádosti o odstranění knihy z veřejných čítáren kvůli jejímu údajnému rasismu, necitlivosti, otevřené sexualitě a urážlivému vyjadřování.

Konec civilizace byl dvakrát zpracován pro televizi. V první adaptaci, jejíž scénář zpracoval v roce 1980 pro televizi Universal Doran William Cannon, jde o tříhodinový film, který přesouvá děj z Velké Británie do Spojených států a zahrál si v něm Bud Cort jako příhodně pomenší Bernard Marx.

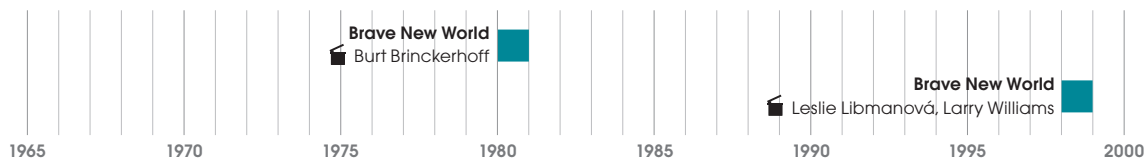
Snímek z roku 1998 z dílny studia USA Network odstranil všechny zmínky o Fordově kultu a zasadil příběh do světa,

kteřý je k nerozeznání od našeho. Původní Bernard Marx, v Huxleyho podání citlivý alfa menšího věku, se změnil v pohledného a úspěšného muže. Film přidal postranní příběh o deltovi s vymytým mozkem, který je vyslán, aby Marxe zabil, a také předvídatelný hollywoodský happy end, v němž Marx prchá ze Světového státu, aby založil rodinu se zaměstnankyní líhně Leninou Crownovou.

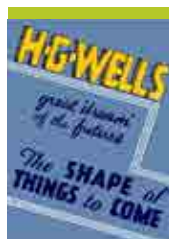
Nejvěrnější zpracování románu vzniklo o více než 30 let dříve v rámci dvoudílné adaptace pro rozhlasovou stanici CBS, kterou v roce 1956 uvedl a namluvil samotný Huxley.

K tématu své nejslavnější knihy se autor vrací v roce 1958 ve sbírce esejů nazvané *Brave New World Revisited*. Huxley, který připouštěl, že jeho pohled na budoucnost je daleko pesimističtější než dřív, v něm prohlašoval, že hrozí nebezpečí, že se jeho předpovědi naplní daleko rychleji, než si představoval. Obával se, že výkřik „Svobodu, nebo smrt“ pomalu nahrazuje slogan „Televizi a hamburgery, ale s odpovědností a svobodou se neobtěžujte“. Tvrdil, že povinností každého člověka je snažit se předejít tomu, aby se jím smyšlený svět *Konce civilizace* stal skutečností, protože toto moderní ohrožení svobody je příliš silné, než aby mu šlo odolat.

V roce 2008 bylo oznámeno, že se práce na adaptaci příběhu pro studio Universal ujme Ridley Scott, ale podle zpráv z roku 2013 z projektu odstoupil. Sám režisér k tomu řekl: „Myslím, že *Konec civilizace* byl takovým legračním způsobem dobrý v roce 1938, protože jeho myšlenka byla velmi zajímavá a revoluční. Když to znovu analyzujete, možná by tenhle příběh měl zůstat jen na papíře.“ **CS**



the shape of things to come 1933



The Shape of Things to Come



Svět za sto let



The Shape of Things to Come

Kniha *The Shape of Things to Come* je v určitých ohledech typickým příkladem pozdější tvorby H. G. Wellse. Jde o didaktický text, ve kterém autor předkládá svůj pohled na to, jak by měla vypadat správa světa. Text má podobu historie budoucnosti ve formě „snových zápisků“ sepsaných Dr. Philipem Ravenem, které po jeho smrti přejdou do rukou jeho přítele. Kniha je po stručném úvodu rozdělena do čtyř částí. V první Wells podává přehled příčin první světové války a Velké hospodářské krize. Poté postupuje dál, popisuje vleklou recesi, válku, která zničí svět, a krátkou dobu temna poznamenanou morovými ranami. Z těchto strastí lidstvo nakonec vybědne díky „letcům“, kteří ho zavedou do nové éry prosperity, jež ukončí tento „věk marnosti“. Historie se uzavírá popisem života v roce 2103, kdy má svět podobu utopie, v jejímž čele stanuli vědci.

Wellsův popis historie je spolehlivý a věrohodný. Jeho spekulace mohou čtenářům ve zpětném pohledu občas působit poněkud škodolibou radost (řadu věcí odhadl špatně a jeho odhady pro druhou polovinu 20. století jsou spíš z říše, kde přání bývá otcem myšlenky, než realistickou předpovědí), ale jsou stále strhující a místy mrazivě přesné.

Vyznění knihy je převážně zábavné, ale ve chvílích, kdy Wells píše o hrůzách války, se jeho pero hněvem rozzhavuje do běla. *The Shape of Things to Come* nepatří mezi zručně vyvedená podobenství, tak charakteristická pro počátky Wellsovy kariéry, ani mezi únavné paťetické tirády, kterými škodil vlastní pověsti v posledních letech svého života. Jde o samostatné stádium mezi nimi. Wells

zde stále vybízí čtenáře, aby přijali to, co jemu samému připadá jako nevyhnutelná pravda, totiž že všechno pomijí. S odkazem k vlastní době píše, že „dětský zvyk předpokládat stálost věcí současných byl v jejich době téměř všudypřítomný“.

Myšlenky, které dříve předkládal čtenářům v podobě bystrých pozorování, se v *The Shape of Things to Come* rozvíjejí do podoby manifestu. Už se nespokojuje s tím, aby čtenáře pouze upozornil, že změna je nevyhnutelná, ale přímo mu doporučuje, aby jí podal pomocnou ruku.

Wellsův autoritářský režim je v *The Shape of Things to Come* popsán jasně. Autor s uznáním píše o plánované společnosti, eugenice a sociálním inženýrství. I když v pozdějších kapitolách vypočítává, jaké úpravy by byly nezbytné, aby bylo možné uvést tyto principy v novém světovém státě do praxe, o jeho neochvějně víře v prospěšnost osvětleného despotismu není pochyb.

Je to pokrok, který je násilně vynucován shora. Wells si uvědomuje, že takový režim by byl tyranii, ale věří, že systémy zavedené Vzdušnou diktaturou by časem vedly ke vzniku autokratické Druhé rady a ta by byla postupně absorbována a nahrazena. Tuto představu si vypůjčil ze spisů Friedricha Engelse, který předpokládal, že stát po zavedení komunismu postupně zanikne.

Wells považoval komunismus za neúspěšného předchůdce režimu, jehož vznik někdy v budoucnosti předpokládal. Věřil, že Sovětský svaz se dostal do izolace a pohltil sám sebe, protože přijal obecně vžitý názory, které nemají rozumové opodstatnění. To je sice možná pravda, ale tento argument Wells v knize *The Shape of*

rok po roce

■ Kniha

■ Film



Things to Come podle řady kritiků oslabuje příliš striktními tvrzeními a nedostatečnou pozorností k detailům. Představa technokracie ho láká natolik silně, že se zdá, že nepřipouští nesouhlas. Píše o „jediné pravé cestě a ... nespočtu špatných způsobů, jak věci dělat“. Wells, jemuž bylo v době vydání knihy 67, v ní projevuje jistotu, která bývá často vlastní právě jen starším lidem, že se společnost řítí do záhuby a že – mají-li lidé přežít – potřebují pevné vedení.

Pokud však čtenář pomine nebo dokáže tolerovat pronikavou výchovnost knihy, nalezne v *The Shape of Things to Come* řadu věcí, které si může užít. Wells do ní začlenil kapitolu o umělci jménem Theotocopulos Aristophanes, v jehož podobě zjevně přinejmenším částečně zachytil sebe sama. Aristophanes si vede ilustrovaný deník a zamiluje se do ženy jménem „J.“, což bylo Wellsovo důvěrné označení pro jeho druhou manželku Amy Catherine Robbinsovou (později známou jako Jane).

V této něžné části knihy Wells připouští, že život ve společnosti, po které touží, by pro muže jako on nebyl zrovna jednoduchý. Jinde popisuje, že romantika ustoupí do pozadí, protože rozptyluje od závažnosti smyslu života. Mnozí komentátoři poukazovali na to, že od slavného propagátora volné lásky, který necítil potřebu se nějak ospravedlňovat, to zní jako ironie, ne-li jako přetvářka. Wells také předpokládal, že se lidé odkloní od čtení románů. V tomto případě jde částečně o autorovu sebekritiku, částečně o způsob vyjádření zaujetí pro světovou vládu technokratů bez ohledu na osobní ztráty.

Předchůdcem *The Shape of Things to Come* byla Wellsova povídka z roku 1897 „A Story of the Days to Come“. Ta vypráví o 22. století, ve kterém lidstvo žije v ohromných městech podobných úlům. Příběh začíná typicky wellsovským útokem na viktoriánskou samolibost a popisuje zakázaný milostný román mezi mužem ze střední třídy panem Mwresem (v angličtině racionalizovaná forma jména „Morris“) a bohatou ženou. Dvojice uprchne na venkov a neúspěšně se pokusí žít se zemědělstvím, a než je následně zachráněna, prožije řadu střetnutí s rigidními společenskými strukturami. Wells v tomto textu předvídá vznik mrakodrapů, dálnic, hromadného leteckého cestování a pohyblivých chodníků. I když jeho společnost funguje plánovaným socialistickým způsobem, který popisuje a doporučuje v *The Shape of Things to Come*, pro oba milence představuje její třídní systém jen řadu překážek.

V roce 1936 byl do kin uveden film *Svět za sto let* z produkce Alexandera Kordy. Hráli v něm Raymond Massey a Ralph Richardson. Autorem scénáře byl sám Wells (šlo o jediný scénář, který kdy vytvořil) a divákům v něm předložil upravenou a do určité míry aktualizovanou verzi knižního příběhu. Celý děj snímku se odehrává v městě „Everytown“ a divák sleduje jeho vývoj od šťastného sídla z kamene a cihel přes rozbombardované ruiny do podoby podzemní utopie. Film se poněkud neobratně vypořádává s pádem tyranské rady v 21. století a uzavírá se bombastickým projevem o pokroku. I když je to snímek poněkud těžkopádný, nelze mu upřít vizuální působivost. Verze George McCowana z roku 1979 má s knihou společného kromě názvu jen málo. **GH**





Svět za sto let (1936)



Korda založil studio London Films v roce 1932. V roce 1939 je ovládla Rank Organisation a studio se přestěhovalo z Denhamu do Pinewoodu.



Režisér filmu *Svět za sto let* William Cameron Menzies během přestávky v natáčení s Ann Toddovou (vlevo) a Margaretou Scottovou.



Raymond Massey vystupuje z futuristického letounu, aby lidem Everytownu pověděl, jak bude vypadat svět budoucnosti.



Premiéra *Světa za sto let* vzbudila ve Spojených státech velkou pozornost.



První let na Měsíc s člověkem na palubě symbolizoval ve **Světě za sto let** ohromnou rychlost pokroku.



Létání je ve **Světě za sto let** vnímáno nejednoznačně – je prostředkem obecného dobra, ale také hromadného ničení.

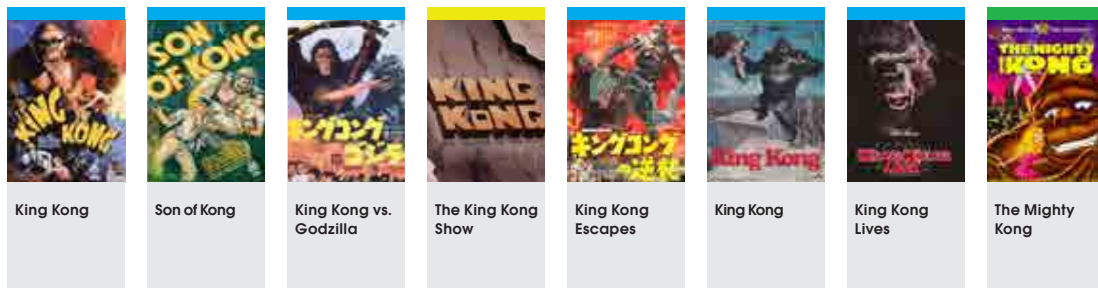


Jedním z témat **Světa za sto let** je zkáza, kterou s sebou může přinést nekontrolovaný pokrok.



Návrhy kostýmů ke **Světě za sto let**. Hlavní výtvarník filmu John Armstrong pracoval také na *Kordovu Zloději z Bagdádu* (1940).

king kong 1933



I když řada lidí považuje původního *King Konga* za jeden z nejslavnějších fantasy filmů všech dob, ve skutečnosti v sobě snímek skrývá i slušnou dávku sci-fi. Spojuje aroganci lidských pokusů podmanit si přírodu a alternativní ekologii prehistorické rajske zahrady. Jeho přímým předchůdcem byl němý film z roku 1925 *Ztracený svět*, který vychází ze stejnojmenného románu Arthura Conana Doyla.

Zvláštní efekty *Ztraceného světa*, mezi které patřily modely dinosaurů a efektní miniaturní džungle rozpořbované pomocí technologie stop-motion, vytvořil Willis „Obie“ O’Brien. O pár let později Obieho oslovili filmaři Merian C. Cooper a Ernest B. Schoedsack, aby pro ně vytvořil obří gorilu – a další dinosaury – pro ambiciózní dobrodružný epos s názvem *King Kong*. Cooper již před tím vyvinul techniku propojení dokumentárních záběrů s nahrávanými scénami. Podobnou metodu používá i hlavní hrdina *King Konga* filmař Carl Denham (Robert Armstrong), jehož předobrazem byl zjevně právě Cooper.

Fay Wrayová hraje Ann Darrowovou, která zůstala po Velké hospodářské krizi bez domova a bez peněz. V této situaci ji nalezne Denham a nabídne jí, aby se s ním vydala na expedici na nezměřovaný ostrov. Během cesty vznikne milostný románec mezi Darrowovou a prvním důstojníkem lodi Jackem Driscollem (Bruce Cabot). Ukáže se, že Ostrov lebek je osamocený kus země pokrytý džunglí a obývaný primitivním kmenem. Jeho příslušníci Ann unesou a předloží ji jako obětinu obřím opoví Kongovi.

Gorily tvořily v roce 1933 standardní součást filmového/literárního bestiáře. Jeden z klíčů ke *King Kongovu* úspěchu spočívá v tom, že tvůrci zavrhlí oblíbenou, ale mylnou představu, že gorily jsou krvežízniví masožravci, a dali zvířecímu hrdinovi srdce, duši a jistou dojemnost. Kong vládne Ostrovu lebek a je pánem prehistorických tvorů, kteří obývají džungli, ale jeho trůn je izolovaný na osamělém vrcholku hory.

Driscoll Ann zachrání, Denham si podrobí Konga a odveze ho s sebou zpět do New Yorku, kde se op stane ústředním bodem hollywoodské show. Opičák se ovšem osvobodí a hledá Ann, která je jediným tvorem, který se k němu kdy choval laskavě. Vzrušující pat na střeše tehdy čerstvě dostavěné Empire State Building končí ve chvíli, kdy je Kong postřelen armádními dvojčlošníky a padá vsříč své záhubě.

Film podobný *King Kongovi*, jehož scénář sepsali James Ashmore Creelman a Schoedsackova manželka Ruth Rose (čestnou zmínku v titulcích si vysloužil i Edgar Wallace, který ovšem zemřel, než stihl začít na příběhu pracovat), diváci do té doby neviděli. Slavnému snímku ještě dodala na působivost velkolepá a inovativní hudba Maxe Steinera.

Pokračování bylo překvapivě uvedeno již o necelý rok později. Snímek *Son of Kong* začíná tím, že Denham unikne žalobě za zkázu, k níž došlo v závěru prvního filmu, a jeho celkový tón je lehčí, aniž by svého předchůdce shazoval. Obie snil o tom, že Konga jednoho dne postaví

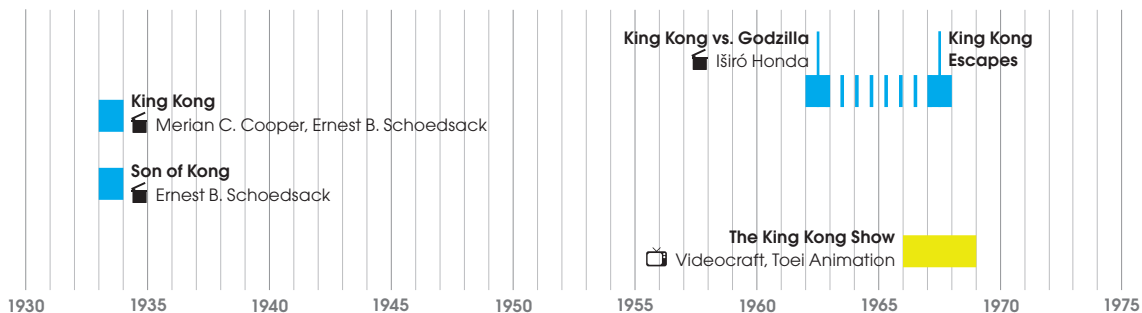
rok po roce

■ Film

■ Animovaný televizní seriál

■ Animovaný film

■ Kniha



218 mil. dolarů
(USA)
King Kong
(1976)

11 mil. dolarů
(USA)
King Kong žije
(1986)

660 mil. dolarů
King Kong
(2005)



King Kong: The Animated Series



Kong, King of Skull Island



Kong: King of Atlantis



King Kong



King Kong



King Kong: The Island of the Skull



King Kong

proti obrovskému frankensteinovskému netvorovi, a z tohoto projektu časem vzešla *kaidžu* komedie *King Kong vs. Godzilla* (1962). V jejím pokračování bojuje japonský Kong proti obří robotické gorile, Mecha-kongovi.

Producent Dino De Laurentiis v roce 1976 nallil miliony dolarů do soudobého remaku *King Konga*. Část obrovských nákladů šla na animatronického Konga zkonstruovaného Carlem Rambaldim, který se hojně objevoval v reklamách, ale nikdy pořádně nefungoval a na plátně se mihl na necelých 15 vteřin. Místo toho si počínající tvůrce vizuálních efektů Rick Baker navlékl často zesměšňovaný (ale na svou dobu ve skutečnosti působivý) oblek opičáka. Film režisovaný Johnem Guillermanem podle scénáře Lorenza Sempla ml. měl úspěch, ale zůstal navždy ve stínu velkých letních hitů, které byly uvedeny před ním a po něm – *Čelisti* z roku 1975 a *Hvězdných válek* z roku 1977.

Rambaldiho zisk Oscara za „efekty“ vzbudil kontroverzi. Také reakce kritiky byla smíšená a reputace filmu neobstála ve zkoušce času. Kritici ocenili některé herecké výkony, ale prakticky jednohlasně rozcupovali Jessicu Langovou za nevýrazný výkon v hlavní ženské roli, a mnozí cítili, že osudovou chybou filmu bylo, že se v něm neobjevili vůbec žádní dinosauři. Jeho opožděné pokračování *King Kong Lives* (1986) zcela propadlo.

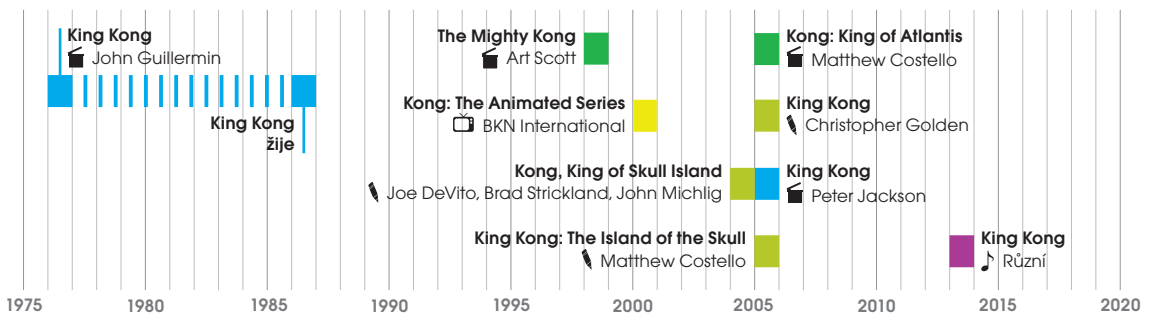
Z filmu z roku 1933 mezitím čerpaly inspiraci nové generace filmařů včetně Petera Jacksona, který dostal nabídku vytvořit vlastní verzi *King Konga* jako odměnu

za úspěch *Pána Prstenů*. Jackson zachoval historické zasazení do doby Velké hospodářské krize i ústřední postavy a navrátil do příběhu dinosauři. Jeho firma specializovaná na zvláštní efekty Weta Workshop stvořila nejen počítačově animovaného Konga (kterému díky technologii motion capture vdechl život představitel Gluma Andy Serkis), ale také celou plejádu prehistorických zvířat, samotný Ostrov lebek a samozřejmě New York 30. let. Jacksonův film dosáhl epické délky tři hodin a je vyznáním lásky k originálu, včetně dávno ztracené legendární scény z pavoučí jámy, která byla z původního filmu z roku 1933 vystřižena ještě před jeho uvedením. Jacksonův *King Kong* dosáhl úspěchu kritického i finančního, byl bohatě zdokumentován a dal vzniknout široké škále vedlejších komerčních produktů.

Kong se stal také námětem dvou animovaných seriálů a řady animovaných filmů a objevil se rovněž v komiksech, románech a počítačových hrách. Existuje dokonce kingkongovská panenka Barbie oblečená jako Fay Wrayová, která se prodává v balení s gorilí prackou. V roce 2013 byla v australském Melbourne premiérově uvedena ambiciózní divadelní muzikálová verze příběhu.

Snímek se stal mnohokrát terčem různých parodií (například v závěru *Wallace & Gromita: Prokletí králikodlaka* z roku 2005), ale tyto karikatury a parafráze *King Konga* nikdy nejsou zlé – čiší z nich respekt a obdiv, který tato původní filmová klasika i dnes vyvolává mezi filmaři i filmovými diváky. **MJS**

Muzikál





King Kong
(1933)



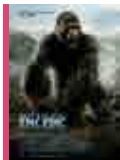
King Kong vs.
Godzilla
(1962)



King Kong
Escapes
(1967)



King Kong
(1976)



King Kong
(2005)



King Kong je převyprávěný příběh o krásce a zvířeti: Mladá žena (Faye Wrayová) je Kongovi předložena jako oběť, ale on jí nesežere a místo toho se do ní zamiluje.



V popředí (zleva): Willis O'Brien (animátor), Merian C. Cooper (režisér), Faye Wrayová, Ernest B. Schoedsack (režisér).



Faye Wrayová s Bruceem Caboem, lodním důstojníkem, který je v původním filmu z roku 1933 také jejím ctitelem.



Vyrcholení filmového *King Konga* z roku 1933, ve kterém se zvíře marně snaží odrazit letecký útok, je jednou z nejostavanejších scén v dějinách filmu.



Willis O'Brien s jedním ze svých modelů Konga. Řada lidí mínila, že si za svou práci zaslouží Oscara, kategorie pro zvláštní efekty však tehdy neexistovala.



Efekty ve filmu *King Kong vs. Godzilla* měli na starosti Eidži Cuburaja, který tvrdil, že ho při volbě povolání inspiroval právě *King Kong* z roku 1933.



King Kong se mnohokrát objevil v japonských filmech kaidžu, například ve snímku *King Kong Escapes*. Hraje ho muž navlečený do kostýmu opa.



Jessica Langová se poprvé představila filmovému publiku v remaku *King Konga* z roku 1976, jehož producentem byl Dino De Laurentiis a režisérem John Guillermin.



Naomi Wattsová ve verzi *King Konga* z roku 2005, kterou režíroval Peter Jackson, mezi jehož snímky patří také *Pán prstenů*.



Princezna a primát: Naomi Wattsová v rukách zvířete vysoko nad newyorskou East River.

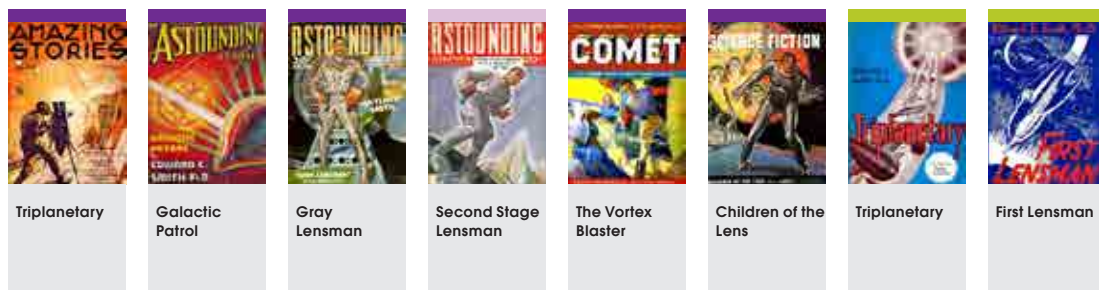


Peter Jackson sděluje režijní pokyny Naomi Wattsově a Adrienovi Brodymu na scéně, která se odehrává na osudem stíhané lodi SS Venture.



Vesnice na Ostrově lebek v Jacksonově verzi příběhu, která během prvního dne promítání ve Spojených státech vydělala na vstupném 9,7 milionu dolarů.

lensman 1934



Seriál Edwarda E. „Doca“ Smithe Lensman je jedním ze základních kamenů žánru space opera a studnicí řady slavných tropů dobrodružné science fiction. Byl nesmírně vlivný: Co jiného jsou jednotky green lantern než smaragdové zbarvení lensmani – ať už si šéfi v DC prohlašují cokoliv? Deflektorové štíty? Možná jste o nich poprvé četli právě tady. Obrovská vesmírná federace obývaná mnoha rasami? Tamtéž. Bojový exoskelet? Jakbysmet. Drsné rusovlasé hrdinky? Ano, možná dokonce i o nich jste se dočetli v tomhle příběhu.

Sága Lensman měla původně podobu seriálu volně propojených příběhů, které vycházely od konce 30. let v časopise *Astounding Stories*. Postupem času z ní vykrytalizovaly čtyři základní romány, poněkud násilně byl do jejího světa začleněn dřívější Smithův text *Triplanetary*, přibyl další příběh menšího rozsahu, který jí časově předcházal, pronikla do dalších Smithových děl a následně dala vzniknout početným pokračováním z per jiných autorů. Jde o příběh rozsáhlého intergalaktického policejního sboru, jehož členy jsou zástupci řady inteligentních druhů. Každý důstojník je vybaven úžasnou „pseudooživo“ věcíčkou, kterou může ovládat svou myslí. V případě lensmanů jde o předmět připevněný k zápěstí a nazvaný „lens“ (optická čočka, pozn. překl.), který jim propůjčuje telepatické a různé další schopnosti.

Kimballa Kinnisona a jeho druhy ve zbrani podporují mimozemšťané ze vzdáleného koutu vesmíru zvaní Arisiané, kteří představují jednak rozsáhlou galaktickou civilizaci,

ale také to, co bychom mohli označit jako „dobro“. Jejich nepřátelé, směsice různých živočišných druhů sdružených pod boskoníánskou zástavou, se zpočátku jeví jako mocní vesmírní piráti a jsou obecně řečeno velmi zlí. Časem vyjde najevo, že jim pomáhá další superrasa, zlovolní Eddorané.

Čtveřici klíčových textů tvoří knihy *Galactic Patrol* (1937), *Gray Lensman* (1939), *Second Stage Lensman* (1941) a *Children of the Lens* (1947). Jsou plné podivných cizích planet, zvláštních mimozemců (jedna rasa má podobu kola), bizarních dialogů („Trhej, ty stará švestko!“), ohromných mezihvězdných bitev (během kterých jsou bez zjevných výčitek svědomí zcela běžně likvidovány celé planety) a podivně nezapomenutelných podrobností – například že se lensmani ve snaze přizpůsobit se standardům cizích kultur, s nimiž se dostávají do kontaktu, často procházejí světem úplně nazí. Ještě nekonvenčnější je, že konečnou zápletkou celého seriálu je sourozenecký incest epických rozměrů.

Možná právě kvůli tomu Smith nikdy nevydal svůj – podle všeho pečlivě připravovaný – závěrečný svazek a konec příběhu tak byl ponechán na jiných, včetně Williama B. Ellerna a Davida Kyla. S kontinuitou a vyzněním příběhu si pohrává zcela neoficiální japonské anime SF *Šinseiki Lensman* (a s ním spojený televizní seriál *Galactic Patrol Lensman*). Již dlouhá léta také střídavě běží a stojí produkce celovečerního filmu americké proveniencí.

Doopravdy to však všechno začalo s příběhem *Galactic Patrol*, který uvádí na scénu hrdinu Kimballa Kinnisona, jehož dobrodružství propojují klíčové texty ságy. Rasa dobře

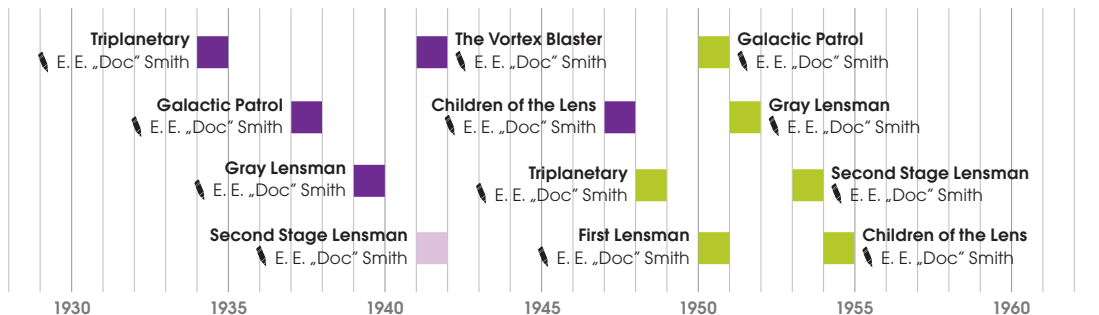
rok po roce

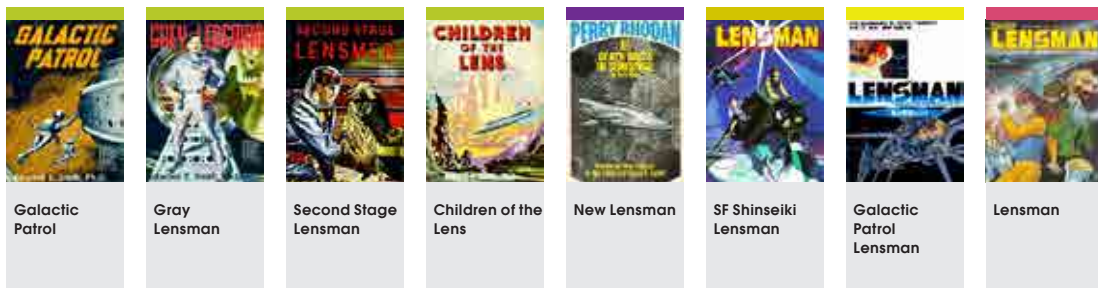
■ Seriál v časopise

■ Povídka

■ Kniha

■ Anime





technicky vybavených vesmírných pirátů zvaných Boskoniánci má díky svým superrychlým vesmírným lodím nad galaktickou stráží zjevně navrch. Mladý génius a absolvent akademie Kinnison získá velení na *Britannii*, nejlepší hvězdné lodi na straně dobra. Jeho úkolem je zajmout pirátské plavidlo a rozluštit tajemství Boskoniánců. Zároveň se stává lensmanem, což znamená, že je vybaven zpola živoucí zbraní, která umožňuje telepatickou komunikaci. Ukáže se, že samozvaní strážci galaxie Arisiánci Kinnisona vychovali speciálně pro tento úkol. Následně dokončí svou první misi a prakticky se přitom ani nezapotí: polapí nepřátelskou loď, osvobodí nový druh a rozdrtí piráty. Za své služby je povýšen na nezávislého (čili šedého) lensmana a dostane se mu řady zvláštních schopností a pravomocí.

Pýcha ovšem předchází pád. Během krátkého pobytu v nemocnici se setká s drsnou a rozkošnou zdravotní sestrou Clarissou McDougallovou (později se ukáže, že i ona je jedním z výsledků výchovného programu Arisiánců) a následně se mu dostane dalšího vylepšení schopností, když je povýšen do dosud nevidané hodnosti lensmana druhého stupně. Závod ve zbrojení s Boskoniánci, během kterého obě strany staví stále lepší a rychlejší lodě, končí Kinnisonovým vítězstvím – nikoliv však rozhodujícím. Podobné případy preventivního navyšování síly na obou stranách se staly rysem, který se v seriálu často opakoval, a byl později často parodován satiriky žánru.

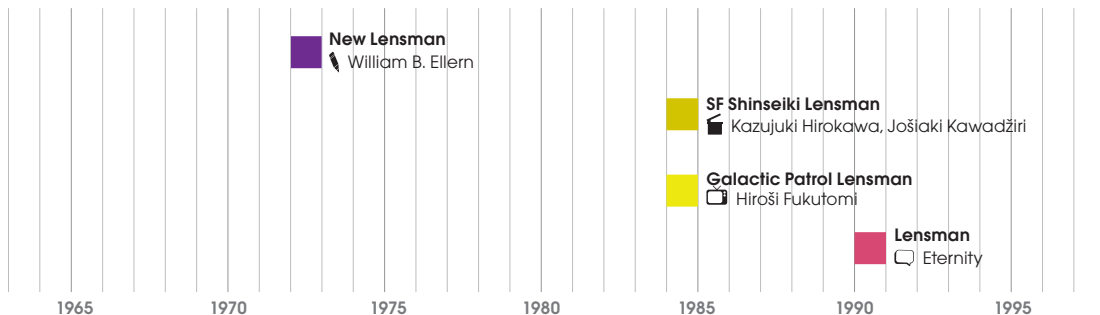
Děj nás například záhý zavede do jiné galaxie, kterou kontrolují Boskoniánci. Sledujeme Kinnisona, jak infiltruje

jejich drogovou síť, vynalézá superzbraň Negasphere, regeneruje si všechny usekané končetiny, louská nepřátelské planety jako vlašské ořechy, vytáhne na svou úroveň lensmana druhého stupně několik dalších kolegů lensmanů, vymyslí další superzbraň (Sunbeam), udělá z Clarissy vůbec první ženu v řadách lensmanů (a poté se s ní ožení), podrobí si Boskoniánskou galaxii a pokračuje všeobecně dál tímto směšným, ale vzrušujícím způsobem.

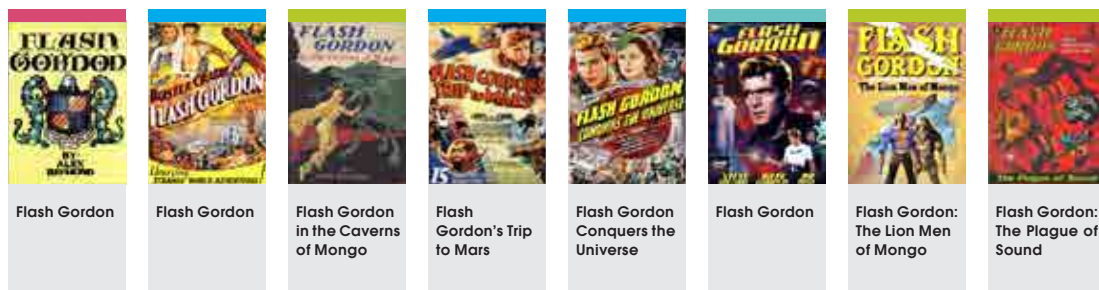
Závěrečná kniha *Children of the Lens* následuje po svatbě Kinnisona a MacDougallové. Dvojice zplodí pět dětí (chlapce a dva páry dvojčat-holčiček), které se narodí již se schopnostmi lensmanů druhé úrovně. Brzy se naučí schopnostem, které odpovídají třetí úrovni a nad nimiž zůstává rozum stát dokonce i Arisiáncům, a poté vyrazí do bitvy proti mocnosti, která stojí za Boskoniánci, s Eddorany. Na konci knihy máme před sebou čtyři dokonalé superlidské ženy a pouze jednoho potenciálního partnera, s nímž by mohly zachovat tento báječný nový druh. Jediný možný směr je jasný. A o nic méně jasný není ani důvod neochoty Smithe i dalších autorů publikovat pokračování. Téma incestu bylo příliš ožehavé.

V dnešní době působí příběhy o lensmanech jako přemřštěné, příliš často se opakující (až moc se toho točí okolo tvorby nových superzbraní, které mají vyvážit sílu nových superštitů) a až neuvěřitelně násilné. Je to však báječný druh přemřštěnosti ze zlatých časů sci-fi a vliv tohoto díla na tu část moderní science fiction, která upírá oči do vesmíru, nemá obdoby. **PM**

■ Animovaný televizní seriál ■ Komiks



flash gordon 1934



V roce 1933 byl vycházející hvězdou amerického komiksu mladý ilustrátor Alex Raymond, který pracoval jako výtvarník v komiksovém vydavatelství King Features Syndicate. Dostal tehdy nový úkol. Jeho šéf Joe Connelly hledal příběh, který by mohl soupeřit se seriálem o Bucku Rogersovi, vesmírném cestovateli a hrdinovi, který vycházel již od roku 1928 u konkurenční společnosti National Newspaper Service. Raymond pracoval na detektivním komiksovém seriálu *Secret Agent X-9* a zdálo se, že by se mohl dobře sžít i s prostředí science fiction.

Nová dobrodružná saga Flash Gordon, na které Raymond pracoval se spisovatelem Donem Moorem, se veřejnosti představila v roce 1934 a brzy se stala ohromným hitem. Seriál se věnoval příhodám špičkového sportovce Flashe Gordona na planetě Mongo. Spojené státy tehdy stále ještě držela ve svých spárech Velká ekonomická krize a čtenáři, kteří dychtili po úniku, se nechávali unášet energickým optimismem a neustálými napínavými akcemi příběhu.

Raymondova dobrodružství měla rychlý spád, pevně se držela šablony typických pro pulpovou fikci a měla také většinu chyb, které se v pulpových titulech 30. let vyskytovaly, počínaje ženskými postavami, což byly buď dámy v nesná- zích, nebo smyslné nymfomanky, po nepřijemně rasistický stereotyp asijského „žlutého nebezpečí“ ze strany podlého Minga Nelíftostného. Seriál se ovšem mohl pochlubit také invenčním zpracováním a do té doby nevídaně komplikovanou a detailní výtvarnou stránkou.

Raymondův styl se rychle vyvinul od nadsázky typické pro animaci k realističtějšímu, více ilustračnímu přístupu a dílo, které po sobě zanechal v podobě Flashe Gordona, je úchvatné: divoce romantická směs středověké fantazie a vesmírného dobrodružství, které čerpá inspiraci ze stylu art deco. V příbězích Flashe Gordona se Raymondovy oslnivé vizuály spojily se základním uspořádáním „lidský hrdina v mimozemském světě“, které pochází ze seriálu Edgara Rice Burroughse o Johnu Carterovi, a dohromady vytvořily vlivnou šablonu, která se měla ve sci-fi dobrodružstvích uplatňovat po několika následujících desetiletí.

Flashův úspěch se záhy rozšířil i do dalších médií. V roce 1935 se objevila rozhlasová adaptace, po níž následoval román, který byl volným pokračováním příběhu. V roce 1936 se věci pohnuly ještě dál a Flash Gordon se probojoval na filmové plátno v podobě 13dílného seriálu, ze kterého byla každý týden uvedena jedna 20minutová epizoda.

Týdenní seriály, které se promítaly před hlavním filmem, byly pro kina 30. let typické. *Flash Gordon* byl prvním skutečným pulpovým sci-fi dobrodružstvím, které si našlo cestu na plátna. V seriálu hrál Flashe bývalý olympijský plavec Buster Crabbe a stal se z něj trháč, z nějž vzešla další dvě rovněž seriálová pokračování *Flash Gordon's Trip to Mars* (1938) a *Flash Gordon Conquers the Universe* (1940). Seriály vznikaly ve velké rychlosti a s napjatými rozpočty a leccos v nich nepochybně skřípe, ale zejména v první sérii věnova-

rok po roce

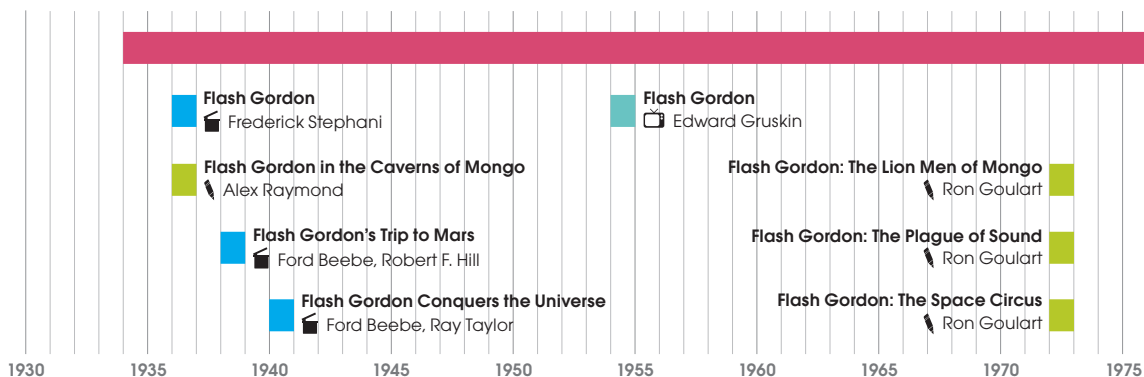
■ Komiks

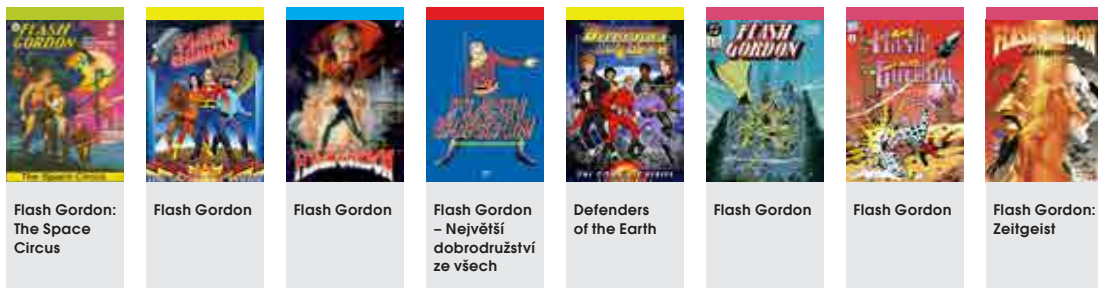
■ Film

■ Kniha

■ Televizní seriál

■ Animovaný TV seriál





ly hodně úsilí zachycení Raymondových vizuálů a získaly si ohromný vliv.

Komiksový seriál o Flashi Gordonovi pokračoval po Raymondově odchodu v roce 1944 po několik desítek let pod jinými ilustrátory a od roku 1948 prošel rozsáhlou proměnou, když prakticky úplně opustil zasazení do světa Mongo a Flash se místo toho stal intergalaktickým řešičem problémů. To se odrazilo v televizním seriálu z let 1954–55, který Flashe přetvořil ve futuristického vesmírného hrdinu žijícího v roce 3203 – samotná tato verze však ve zkoušce času příliš neobstála.

V roce 1974 vyšly čtyři romány o Flashi Gordonovi z pera Rona Goularta. První tři z nich, *Lion Men of Mongo*, *The Plague of Sound* a *The Space Circus*, žijí dodnes v paměti fanoušků jako zábavné doplňky flashovské mytologie. (Šest dalších, daleko méně povedených románů od Davida Hagberga následovalo v letech 1980–81.)

V roce 1979 odstartovala společnost Filmation temperamentní animovaný seriál o Flashi Gordonovi v americké televizi, ale zásahy televize vedly v druhé sérii k jeho ukončení. Neodvysílaný celovečerní pilotní díl seriálu se nakonec dostal k divákům v roce 1982 pod názvem *Flash Gordon – Největší dobrodružství ze všech* a je dnes považován za jednu z nejlepších filmových adaptací původního komiksu.

Uvedení animovaného filmu přišlo dva roky poté, co se filmovým divákům v roce 1980 v kinech představila první celovečerní adaptace Flashe Gordona. Snímek, který

patřil k vlně sci-fi filmů po uvedení *Hvězdných válek*, byl nehorázně barevný a záměrně zdůrazňoval ujetější aspekty Raymondových příběhů. Po komerční stránce sice propadl, ale i přesto si získal kultovní status, a to zejména díky soundtracku, který k němu natočila rocková skupina Queen.

Od té doby se s výjimkou animované dobrodružné série *Defenders of the Earth*, ve které Flashovi stojí po boku další postavy z dílny King Features Mandrake the Magician a Phantom, prakticky žádné další adaptace neobjevily. V roce 1996 došlo k neuváženému pokusu o navrácení postavy na scénu v animovaném seriálu v roli teenagera, který létá na vznášedle. Ještě větší propad následoval v roce 2007 s další živou televizní adaptací, z níž se vyklubal propadák, který byl záhy stažen z obrazovky.

V roce 2010 se zdálo, že se můžeme těšit na Flashe ve velkorozpočtovém hollywoodském filmu, na jehož natáčení (mělo se točit ve 3D) byl povolán režisér Breck Eisner. Projekt ale nikdy nepřekročil vývojovou fázi, patrně kvůli neúspěchu pulpových adaptací *Johna Cartera* (2012) a *Osamělého jezdce* (2013).

Pokud jde o samotný komiks, docházelo v průběhu let příležitostně ke vzniku nových minisérií a některé starší části dostaly nový kabát (včetně těch, které vydávaly Marvel a DC, i pozdějších titulů z dílny Ardden a Dynamite), ale 69 let trvající činnost Flashe Gordona ustala v roce 2003, kdy King Features komiksový seriál ukončily, i když ho některé americké noviny stále přetiskují. **SB**

■ Animovaný televizní film

