

**Univerzita Karlova v Praze**

**Filozofická fakulta**

Ústav české literatury a komparatistiky

# **Diplomová práce**

Bc. Michaela Ševčíková

## **Frankenstein: proměny fantastična a hrůzy ve filmových adaptacích a na divadle**

Frankenstein: Changes of Fantastic Appearance and Terror in Movie Adaptations and Theatre

Praha 2016

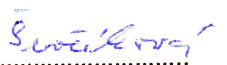
Vedoucí práce: Mgr. et Mgr. Blanka Činátlová, Ph.D.

Na tomto místě děkuji vedoucí mé magisterské diplomové práce Mgr. et Mgr. Blance Činátlové, Ph.D. za usměrnění, připomínky, rady a vlídný přístup v průběhu jejího vzniku od začátku do samotného konce. Dále mé díky patří Štěpánu Palovi za ochotu a pomoc při závěrečných úpravách. A v neposlední řadě všem, kteří se mnou vydrželi až do konce.

**Prohlášení:**

*Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

V Praze, dne 12. května 2016

  
.....

Michaela Ševčíková

## **ABSTRAKT**

Magisterská diplomová práce předkládá komparaci motivů a obrazů fantastična a hrůzy v románu *Frankenstein neboli Moderní Prométheus* Mary Shelleyové a v jeho filmových a divadelních adaptacích a sleduje jejich proměny. Zabývá se nejen samotnými teoretickými problémy fantastična, hrůzy a adaptace, ale zejména frankensteinovským mýtem a jeho vlivem na utváření těchto obrazů v daných textech. Práce mapuje vývoj fantastických a hrůzných obrazů od literárního textu směrem k vizuálním a performativním médiím. Proměnu těchto obrazů pozoruje ve třech filmových adaptacích, které natočili režiséři J. Searlse Dawley (1910), James Whale (1931) a Kenneth Branagh (1994), a jedné divadelní hry, již napsal Nick Dear a režie se ujal Danny Boyle (2011).

**Klíčová slova:** Frankenstein, frankensteinovský mýtus, fantastično, fantastika, hrůza, horor, adaptace

## **ABSTRACT**

Master's thesis presents comparison of motifs and images of fantastic appearance and terror in the novel *Frankenstein or the Modern Prometheus* by Mary Shelley and its film and theatre adaptations, and studies their changes. It deals not only with theoretical problems of fantastic appearance, terror (horror) and adaptation, but especially the Frankenstein myth and its influence on creating these images in given texts. Thesis describes the development of fantastic and horrific images from the literary text towards visual and performance media. The thesis studies the transformation of these images within three film adaptations made by directors J. Searlse Dawley (1910), James Whale (1931) and Kenneth Branagh (1994), and one play written by Nick Dear and directed by Danny Boyle (2011).

**Key words:** Frankenstein, Frankenstein myth, fantastic appearance, fantastic, terror, horror, adaptation

## **Obsah**

<b>Úvod</b> .....	6
<b>1. Fantastično a hrůza</b> .....	9
<b>1.1. Fantastično</b> .....	9
<b>1.2. Hrůza</b> .....	11
<b>1.3. Fantastično a hrůza v literatuře a jejich vývoj</b> .....	12
1.3.1. Vznešeno a gotično .....	13
1.3.2. Gotický román.....	14
<b>2. Frankensteinovské adaptace</b> .....	16
<b>2.1. Definice adaptace</b> .....	16
<b>2.2. Vliv média na adaptaci</b> .....	18
<b>2.3. Specifika filmové a divadelní adaptace</b> .....	20
<b>2.4. Doba a kontexty vzniku adaptace a jejich vliv</b> .....	21
<b>3. Proměny fantastična a hrůzy</b> .....	24
<b>3.1. Prostředí</b> .....	24
<b>3.2. Tajemná věda</b> .....	32
<b>3.3. Umělá bytost</b> .....	39
<b>Závěr</b> .....	47
<b>Bibliografie</b> .....	51
<b>Přílohy – seznam originálních znění přeložených textů a seznam adaptací</b> .....	54

## Úvod

Příběh vyprávějící o stvoření umělého života, který napsala Mary Shelleyová (tehdy ještě Godwinová), od doby jeho vzniku dostal mnoho podob a předznamenal rozvoj hororové a vědeckofantastické tvorby. Fantastično a hrůza jdou často ruku v ruce. Fantastické události mnohdy mohou produkovat hrůzu. Ve Frankensteinovi se tyto dvě kategorie snoubí a prolínají. Frankenstein je vlastně jeden z nejvíce adaptovaných literárních příběhů. Příběh Frankensteina byl nesčetněkrát zdramatizován a posléze zfilmován. Už samotný text má dvě verze, tu prvotní z roku 1818, a přepracovanou verzi z roku 1823 po uvedení první dramaturgické textu. Během těch let a několika desítek adaptací, pastiší, remaků a retaků<sup>1</sup> se vytvořil určitý „literární“ mýtus, frankensteinovský mýtus. Mýtus zahrnuje jak pokroucený příběh o stvoření umělé bytosti – netvora, tak jeho zobrazení a všeobecnou představu, včetně reference k monstře jako k samotnému Frankensteinovi. Základy mu položila první dramaturgická s názvem *Presumption; or, The Fate of Frankenstein* (1823), a to zobrazením netvora jako němého, oproti původnímu textu. Rozšíření mýtu podpořil až ikonický<sup>2</sup> film Jamese Whalea (1931), který přinesl příběh Frankensteina, tak jak je všeobecně znám, včetně fantastična a hrůzy v příběhu v audiovizuální podobě samotného stvoření. Na něj spousta pozdějších adaptací odkazuje, ačkoliv není první filmovou verzí. Tu natočil J. Searlse Dawley v roce 1910, ale její kopie se ztratily a poslední se objevila až v sedmdesátých letech minulého století v soukromých sbírkách. Proto neměla vliv na utváření mýtu. Odkazy na tento film se však objevují v poslední blockbusterové adaptaci v režii Paula McGuigana *Viktor Frankenstein* (2015).

Vzhledem k množství adaptací Frankensteina muselo dojít k jejich jisté selekci pro analýzu proměn zobrazení a uchopení fantastična a hrůzy. V práci se samozřejmě odrážím od textu Mary Shelleyové. Tato práce zkoumá proměny ve čtyřech adaptacích, z toho tří filmových. Jedná se o filmy J. Searlse Dawleyho (Frankenstein éry němého filmu, 1910), Jamese Whalea (1931) a Kennetha Branagha (1994), k nim přidávám divadelní hru napsanou Nickem Dearem a zrežirovanou Danny Boylem (2011). Tyto čtyři adaptace jsem vybírala na základě jejich vlivu nebo ovlivnění frankensteinovského mýtu, či jejich odklonění od něj, tak aby na nich bylo možné ukázat proměny fantastična a hrůzy. Dawleyho filmová adaptace se do výběru dostala proto, že se zásadně liší od následujících verzí a je první zaznamenanou adaptací textu a jako jediná stojí mimo frankensteinovský mýtus. Adaptace Jamese Whalea naopak

---

<sup>1</sup> Viz příloha č. 19

<sup>2</sup> Termín ikonický zde používám ve smyslu vizuálně zapamatovatelný, tím že se tato podoba Frankensteinova monstra a příběhu Frankensteina nejvíce otiskla do percepce tohoto příběhu.

představuje zakladatele mýtu v popkultuře a nastavuje do jisté míry zásadní zobrazení v médiích. Po tomto filmu následovalo sice několik dalších od studia Universal Pictures, ale ty jsem pro tuto práci k přímé analýze nevybrala, a to z důvodu časové blízkosti vzniku. V určitých případech k těmto filmům (*Frankensteinova kletba*, 1957 a *Mladý Frankenstein*, 1974) však odkazuji s použitím serveru *its-alive.net*, který již zpracoval dostupující motivy frankensteinovských adaptací. Dalším filmem, jemuž se věnuji, je tak až film Kennetha Branagha *Mary Shelley's Frankenstein*, jenž nabízí už lehce odlišnou interpretaci Frankensteinova příběhu a jako první zobrazuje narativní rámec kapitána Waltona, který nacházíme v knize. Poslední adaptace, která se dostala do výběru, je divadelní hra z pera Nicka Deara, jako jedna z mála se totiž více soustředí na příběh umělé bytosti a také nabízí více či méně odlišné pojetí fantastična a hrůzy.

Práce je rozdělena do dvou částí. V první se zaměřuji na teoretické a historické pozadí tématu fantastična, hrůzy a problému adaptace. Druhá část se věnuje proměnám fantastických a hrůzných motivů ve frankensteinovských textech. V úvodní kapitole *Fantastično a hrůza* se zabýváme, jak sám název napovídá, uchopením termínů fantastično a hrůza v dnešním pojetí, kdy měly vliv na jejich chápání hlavně teorie Tzvetana Todorova a Noëla Carrola. Tyto termíny však zkoumám i z literárně-historického a estetického hlediska. S ohledem na dobu, v níž Mary Shelleyová napsala Frankenstein, neopomím ani okolnosti vzniku gotického románu a vliv estetických teorií romantismu, jelikož tyto faktory hrají důležitou roli při utváření fantastických a hrůzných efektů, a později se ukážou jako nosné pilíře při interpretaci nejen samotného adaptovaného textu, ale i jeho adaptací.

V následující druhé kapitole *Frankensteinovské adaptace* se zaměříme na problém adaptace, a sice s ohledem na vytvoření frankensteinovského mýtu a adaptací tohoto příběhu. Prozkoumává vliv média na adaptaci a právě specifika filmového a divadelního přenesení příběhu. V případě zkoumaného Frankenstein je důležitý zejména kontext a doba vzniku adaptace, protože ten má vliv na přetrvávání frankensteinovského mýtu. Jednotlivé filmové verze si berou inspiraci, nebo přímo odkazují, na ty předchozí, zejména pak na ikonickou verzi Jamese Whalea.

Třetí kapitola představuje kapitolu stěžejní a tvoří celou druhou část této práce. Nese název *Proměny fantastična a hrůzy*. Pro lepší orientaci bylo nutné rozlišit hlavní motivy příběhu od Mary Shelleyové, které v něm produkují fantastično a hrůzu. První a všeobjímající motiv spatřujeme zejména v prostředí, v němž se příběh odehrává. Druhým motivem je věda a potažmo vědec. Tyto motivy se zdají důležitější hlavně pro frankensteinovské adaptace.

Posledním, třetím, zásadním motivem pro zkoumané kategorie u Frankensteinů se jeví umělá bytost a její pojetí, a to z hlediska k pojetí monstrosity a ambivalentnosti zobrazení hrůzy.



## 1. Fantastično a hrůza

*Frankenstein* Mary Shelleyové představuje žánr fantastiky na pomezí gotických románů a moderní fantastiky, především té vědecké. Stejně tak ho často označujeme jako prototyp žánru hororu. Není divu, počátek obou žánrů totiž spatřujeme právě v anglickém gotickém románu a jeho příbuzných žánrech – francouzském roman noir a německém Schaurerroman. Fantastično a hrůza stojí v přímé souvislosti. Hrůza však často vychází z fantastična, a sice hlavně z nadpřirozených událostí. Pojetí těchto dvou kategorií se v průběhu času mění podle estetických požadavků doby a často i podle stupně lhostejnosti recipienta. Nejen samotný román vnímáme jako jednoho ze zakladatelů hororové literatury, ale také adaptaci Jamese Whalea z třicátých let 20. století. Právě ona určila ráz frankensteinovskému mýtu, tedy tomu, jak vnímáme jeho příběh dnes. Jedná se o typ literárního mýtu, jak ho definuje Phillipe Sellier ve studii *Co je literární mýtus* (Sellier, 2002). Tato adaptace je také označována za tradiční punc filmového hororu. Studio Universal vlastně tímto filmem určilo ráz filmových hororů. Avšak byla to Shelleyová, kdo jako první nastolil v literatuře téma vědy a odpovědnosti za její objevy a vynálezy. Toto téma však zabalila do kulis romantismu a fantastiky tak, že přidala k vědě právě fantastično a hrůzu. V knize totiž nenacházíme exaktní přesnost vědeckých postupů. Setkáváme se s výtvořem, který může vzniknout pouze díky představivosti a textu. Avšak fantastično tohoto románu nespočívá pouze ve vědě neznalé hranic. Nejprve musíme prozkoumat, co je vlastně ono fantastično a hrůza, z jakých estetických kategorií vzešly a s kterými souvisí. Co vnímáme pod termínem hrůza a jaké motivy ji ohraničují? Jak vůbec funguje hrůzná a jak ho definovat? Tyto otázky zodpovíme v této kapitole.

### 1.1. Fantastično

Termínem fantastická literatura zastřešujeme literaturu, jíž určují společné fantazijní rysy a motivy, nebo se v ní vyskytují nadpřirozené události a bytosti, zejména v realistickém fikčním světě. Tedy v takovém fikčním světě, který přijímá zákony světa, v němž žijeme. Fantastickou literaturu definoval Tzvetan Todorov (Todorov 2010) na základě textů gotických románů, francouzských a německých románů s podobnou tematikou. Než se podrobněji podíváme na jeho definici žánru, měli bychom se vrátit k samotnému základu slova fantastický, abychom si tak ujasnili, proč volíme právě toto označení.

Na fantastiku můžeme z hlediska etymologie nahlížet jako na imaginaci, představivost. Ve staré francouzštině mělo toto slovo „fantasieus“ dokonce význam divného, šíleného.

Odražíme-li se ve vymezení žánru nebo pro začátek spíše od jednotlivých elementů textu, od prvotních významů fantastického, podaří se nám jako fantastické zhodnotit i Komenského *Labyrint světa a ráj srdce* (1631). Pojem jako takový je příliš široký. Zužme ho tedy na označení podivných událostí nebo věcí. Právě ty bývají společným jmenovatelem takovýchto příběhů. Ale abychom je v daném fikčním světě mohli shledat přinejmenším jako podivné, musí oponovat prostředí reálného světa. Tyto fantastické události mohou také produkovat hrůzu, ale o té si povíme o kousek níže. Fantastično si však nesmíme plést s pojmem fantasy, která se plně rozvinula až na počátku 20. století, a ačkoliv stojí na opozici mezi reálným a fantazijským fikčním světem, stojí na pevných základech mýtopoetiky.<sup>3</sup>

Základním rysem fantastické literatury, jak ji vymezuje Tzvetan Todorov, je váhání, a to zejména váhání čtenáře (Todorov, 2010, s. 31). Todorov se tak spíše při vymezení fantastické literatury soustředí na recepci díla, ačkoliv poukazuje i na váhání postav samotných. Toto váhání se vztahuje na vysvětlení tajemných událostí cestou rozumu nebo nadpřirozenosti. Už zde vnímáme určitou dvojznačnost, dokonce přímo nejednoznačnost jevů. Ta je také jedním z rysů fantastiky. Někdy bývá v textu naznačeno několik vysvětlení najednou a ta se prolínají. Fantastické události pak mohou být rozumově vysvětleny nebo ponechány jako tajemství, či vysvětleny právě nadpřirozeně. Jakmile váhání skončí, vytrácí se, podle Todorova, fantastično. Todorov píše: „Fantastično zabírá dobu trvání [této] nejistoty; jakmile zvolíme jednu, či druhou odpověď, opouštíme fantastično a vcházíme do sousedního žánru, do podivuhodna nebo zázračna.“ (Todorov, 2010, s. 26) Fantastično se však z textu nevytrácí, jde stále o rozpor mezi skutečným a nadpřirozeným. Při druhém čtení *Záhad Udolfo* (The Mysteries of Udolpho, 1794, přel. 1978) od Ann Radcliffové například, kdy už jako čtenáři známe rozumná vysvětlení tajemných událostí obklopující nejen hrad Udolfo, ale také sídlo Emiliiných příbuzných, přece nebudeme považovat Emiliu jenom za pověřčivou. Znovu přistoupíme na hru a necháme se rádi přesvědčit, že se jedná o věci nadpřirozené, nebo aspoň budeme nad jejich původem uvažovat. Navíc, jak poznamenává v doslovu k českému překladu *Úvodu do fantastické literatury* Jiří Našinec, Todorov při své teorii váhání vynechává implicitního čtenáře (Našinec, 2010, s. 158), pro kterého vždy zůstává příběh fantastickým. Rozpor mezi nadpřirozeným a skutečným je tedy zjevně jedním z určujících prvků fantastična. Samo fantastično, jak je zřejmé, stojí proti reálnému. Tvoří opozici v textu a mezi fikčním a vnějším světem zároveň. Nancy Traillová na této opozici staví svoji teorii fantastiky a přímo tak kritizuje Todorova: „[...] váhání je pro tuto teorii zbytečné. [...] Vždyť

---

<sup>3</sup> Mýtopoetika je tvorba mýtů fikčních světů a jejich konzistence, užívaná zejména pro fantasy literaturu. Viz Zdeněk Neubauer

ani Todorov, i když [tuto opozici] odsunuje stranou, se jí nemůže vyhnout.“ (Traillová, 2011, s. 20) A opravdu onen rozpor je přítomný v celé jeho teorii váhání, a tento termín v sobě skrývá i rozpor vnitřní. Traillová tak určuje fantastiku jako hybridní žánr. (Traillová, 2011, s. 17) Opravdu ho takto můžeme vnímat, protože teorie tohoto žánru nejsou zrovna jednoznačné. Navíc i samotný žánr spojuje více motivů, než kterýkoliv jiný žánr, snad s výjimkou hororu. Todorov ještě rozlišuje mezi podivuhodným a zázračným, a jejich kombinacemi. Pro nás je důležitá kategorie zázračna, kde, podle Todorova, postavy a čtenář chladně přijímají nadpřirozené události. Sem právě řadí vědeckofantastické žánry, potažmo tedy i Frankenstein od Mary Shelleyové.

## 1.2. Hrůza

Definice děsivého a hrůzostrašného se často odrážejí od jejich funkce, mají za úkol vyvolat strach a úzkost ve čtenáři nebo divákovi. Hrůza tedy spíše souvisí, jak tvrdí Noël Carroll ve *Filosofii hororu* (Carroll, 1990), s reakcí. Jejím základem jsou emoce. Znovu se můžeme podívat do etymologického slovníku, kde nalezneme původní význam. Hrůza, neboli „horror“, v latině znamená strach i úctu. Název hororového žánru odkazuje opravdu především k emocím. Základní otázkou pak je, proč by tuto hrůzu člověk dobrovolně podstupoval. Odpověď je nasnadě: rádi se bojíme a prožíváme různé emoce. Avšak musíme rozlišovat mezi hrůzou přirozenou, jíž bychom neradi prožili, a hrůzou, kterou v nás vyvolávají různé nepříjemné obrazy či představy, jež ale pozorujeme z bezpečí. Podmínky pro vyvolání těchto emocí definovala estetika vznešena už v 18. století. Dnešní teorie, především Carrollova, tuto podmínku pojmenovávají jako „art-horror“. Má na mysli především emoce, „které se tvůrci tohoto žánru neustále snaží vyvolat ve svých divácích.“<sup>4</sup> (Carroll, 1990, s. 24) Hrůzu můžeme považovat tedy do jisté míry za subjektivní, ale aby v nás mohla být vyvolána, musí nést určité znaky ošklivosti, jejíž vnímání se kulturně podmiňuje. Carroll dokonce při definici tohoto termínu odkazuje na *Frankenstein*, uvádí ho jako příklad. Uměleckou hrůzu (art-horror) určuje jako nadpřirozené nebo fiktivní. Hrůza tedy vychází zejména z věcí nebo bytostí neznámých. Carroll dokonce dává do souvislosti vědecko-fantastickou literaturu a horor. K tomuto unikátnímu spojení právě došla Mary Shelleyová a toto propojení se prohlubuje v adaptacích Frankenstein.

---

<sup>4</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 1

Umělecká hrůza vychází podle Noëla Carrola z nadpřirozenosti nestvůr a tajemných událostí, které nás přesahují. Monstra určuje jako zosobnění hrůzy. Jejich vzhled však musí vzbuzovat hnus. Jejich znakem je tedy ošklivost, kterou si společnost spojuje se zlem. Tato ošklivost často nese znaky odporu a nečistoty. Děsit nemusí pouze vzhled monstra, ale také prostředí, které ho obklopuje nebo to, čím je obklopen a s čím ho narativ spojuje. Carroll pro tento jev používá termín metonymie hrozného.<sup>5</sup> (Carroll, 1990, s. 51) Pokud tedy art horror má za úkol vzbuzovat emoce, činí tak především prostřednictvím reakcí fikčních kladných postav na monstrum. Carroll tento efekt nazývá zrcadlením. (Carroll, 1990, s. 18) Toto bych neviděla tak přísně jako určující znak hrůzy, jak později uvidíme, i reakce zdánlivě kladných postav mohou vzbuzovat v divákovi hrůzu. Děsivost může vycházet právě z krutosti jejich jednání, stejně jako z krutosti samotného monstra. Hrůzu si také spojujeme se smrtí, proto se netvoří v těchto příbězích často nacházejí na pomezí života a smrti. (Carroll, 1990, s. 32) Nadpřirozené svou podstatou přitahuje pozornost, zvědavost a vzbuzuje hrůzu a strach. Jsou to tedy monstra, kdo děsí. Todorov označuje strach jako pragmatickou funkci nadpřirozena. (Todorov, 2010, s. 137) To totiž vyvěrá z nepoznaného, z něčeho, co se nachází mimo naši zkušenost, stejně jako monstra, které pocházejí z tohoto světa. Ačkoliv hrůza, již definovala estetika romantismu, nevychází z nadpřirozeného, ale z přírody, která nás převyšuje. Na estetiku vznesena, která měla veliký vliv na fantastické a hrůzné v námi zkoumaném textu, se podíváme v následující části. Nadpřirozené může být, jak samo slovo napovídá, cokoliv, co se zdá mimo sféru racionálního vysvětlení nebo popírá přírodní zákony, ale přesto existuje.

### **1.3. Fantastično a hrůza v literatuře a jejich vývoj**

V literatuře se fantastično poprvé objevuje zejména v literatuře 18. století s příchodem sentimentalismu a anglického gotického románu. V průběhu let se samozřejmě fantastično a hrůza vyvíjí, a to směrem ke stále větší produkci hrůzy prostřednictvím stále větší krutosti postav a větší fantazijnosti příběhu. Ve Frankensteinovi se fantastično, jež nacházíme v gotických románech, nepatrně liší, z této tradice však vychází. S fantastičnem se také pojí určitá témata nebo inspirace, ze kterých se pak rozvíjí. Zejména pak čerpá ze starých mystických nauk a hlavně mýtů. „Základ, z něhož fantastika čerpá svá tajná učení, netvoří jen kabala, alchymie a gnóze, jako tajemné vědy se mohou ve fantastických textech rozvíjet i přírodní vědy a technika, [které] vzhledem ke své nesrozumitelnosti v sobě mají něco

---

<sup>5</sup> Vlastní překlad autorky, originál: „horrific metonymy“

hrozivého,“ (Lachmannová, 2002, s. 138) tvrdí Rennate Lachmannová a ze své teorie fantastiky tak nevylučuje ani vědeckofantastické romány. Nejdřív se tedy podíváme, jak vypadaly, a z jakých estetických kategorií se tvořily, fantastično a hrůza nejen v anglickém gotickém románu. Hlavní esencí románu Mary W. Shelleyové je spíše hrůza, kterou zosobňuje samotný netvor a jeho vzhled. Ne nadarmo je Frankenstein řazen mezi první hororovou literaturu vůbec.

### 1.3.1. Vznešeno a gotično

Fantastika *Frankensteina* má hodně společného se vznešenem. Tento estetický termín vznikl už v antice, zejména ho používal Dyonýsios, později označovaný jako Pseudolonginos ve svém pojednání *O vznešenu*. Tehdy znamenal spíše „pocity vnímatele vyvolané setkáním s duševní velikostí.“ (Hrbata, Procházka, 2005, s. 121) A tak je vnímatel (čtenář) duševně přenesen do jiného světa. Později, v druhé polovině 18. století, se pojem vznešena začíná měnit. Estetiku vznešena v době romantismu definoval Immanuel Kant a také se jí zabýval Edmund Burke. Kantovské vznešeno vyplývá z „nesouladu mezi předměty, které svou velikostí, mohutností nebo drtivou silou vzbuzují v obrazotvornosti snahu po postupu do nekonečna.“ (Kant, 1975, s. 82) Vznešené můžeme pocítit pouze při uvědomění si tohoto nekonečna, které se nedá vyjádřit čísly, či v přírodních velikostech nebo silách, pokud jsou sledovány z bezpečné vzdálenosti. Vznešenost se projevuje zejména v mysli soudícího, tedy toho, kdo se dívá. Pro Kanta vznešenost znamená negativní libost a ve své dynamické podobě pak vzbuzuje strach, ale pouze strach pocíťovaný v bezpečí. Jedině tak je možné oddat se pocitu povznášející vznešenosti. Estetiku romantismu však neovlivnil jen Kant, ale také anglický filosof Edmund Burke. V knize *Filozofické zkoumání našich idejí vznešena a krásna* (A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful, 1757) představuje vznešené jako produkt vzrušení, a to zejména vzrušení negativního. Za zdroj vznešeného považuje „cokoliv, co patří mezi jakýkoliv druh vzrušení představy bolesti a nebezpečí, tedy to, co je jakkoliv hrozné.“<sup>6</sup> (Burke, 2001) Stejně tak vnímá jako vznešené i to, co vypadá ošklivě, pokud vzbuzuje v pozorujícím hrůzu. Ve Frankensteinovi tak můžeme pozorovat oba vlivy romantické estetiky. V horách se snoubí nekonečné vznešeno se silou přírody. Při pozorování bouře nebo ledovců z bezpečné vzdálenosti prožíváme také vznešeno. Stejně tak je i naplněno v ošklivosti, kterou nese Frankensteinův netvor. Rovněž se klade důraz na překračování míry v síle vášni, intenzitě hrůzostrašných efektů. (Burke, 2001)

---

<sup>6</sup> vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 2

Immanuel Kant sice nevnímá vznešené jako strašné, ale jeho estetika zahrnuje pohnutí a otřes mysli. (Kant, 1975, s. 93) Burkeova teorie vznešena zahrnuje přímo strach z hrozného.

Pojem vznešena se v gotickém románu slučuje s tajemnými silami, které útočí na racionalitu. Tím se přesouváme ke gotičnu reprezentujícímu přeměněné vznešeno. Gotično jako estetický termín se začíná používat až v průběhu první poloviny 18. století. V roce 1762 jej používá biskup Richard Hurd, aby tak označil estetické kvality. V jeho *Dopisech o rytířství a rytířském románu* (Letters on Chivalry and Romance, 1762) můžeme vnímat vliv longinovského vznešena. V této době dochází k propojení estetiky gotična s Burkeovou teorií vznešena. Vychází z pocitu vyvolaného gotickými katedrálami. Gotično se ve své době „profiluje [...] jako stinná stránka osvícenského racionalismu, jako trhlina v racionálním světě osvícenství.“ (Hrbata, Procházka, 2005, s. 135) Dobrým příkladem tohoto střetu je právě *Frankenstein*. Shelleyová tak oponuje osvícenecké době, kterou prostoupila racionální věda.

### 1.3.2. Gotický román

Anglický gotický román vznikl pod vlivem estetiky vznešena a gotična, a je tak výchozím žánrem zobrazujícím hrůzu a fantastično. V jeho historii můžeme odhalit základní elementy hrůzostrašnosti, které se promítají i do adaptací Frankenstein. Zakladatelem gotického románu byl Horace Walpole s románem *Otrantský zámek: Gotický román* (The Castle of Otranto: A Gothic Story, 1764, přel. 1970) Právě gotická architektura nabízí prostor pro představivost a slouží jako útočiště pro strašidelné představy, a podle Zdeňka Hrbaty slouží k tvorbě vznešeného. (Hrbata, Procházka, 2005, s. 138) V gotickém románu tak nalezneme narativně strategické využití nadpřirozených úkazů. Další gotický román má na svědomí Clara Reeveová, a to román *Starý anglický baron* (The Old English Baron, 1777, přel. 1970) Zde ustupuje kulisovost a objevuje se technika psychologického napětí. (Hrbata, Procházka, 2005, s. 142) Motivace jednání postav vypravěč zamlčuje a vzniká tak řada fantastických výkladů jednotlivých událostí. Tuto techniku posouvá k jisté dokonalosti Ann Radclifová v románu *Záhady Udolfa* (The Mysteries of Udolpho, 1794, přel. 1978), v němž na závěr dostávají fantastické události racionální vysvětlení odhalením motivací hrdinů románu. Gotický hrad už není jen místem fantastických událostí, ale stává se labyrintem, stísněným prostorem, který sám o sobě vyvolává v představách hrůzu v Burkeově smyslu vznešena. V dalším románu M. G. Lewise *Mnich* (The Monk, 1796, přel. 1971) se přesouvá zájem ze „strašidelná na hrůzostrašno, které se zmocňuje duše v náhlém šoku při setkání s [...] nepředstavitelným, nebo působí jako postupující posedlost.“ (Hrbata, Procházka, 2005,

s. 143) Hlavním zdrojem hrůzy zde totiž nejsou fantastické a nadpřirozené události, ale pokles k nízkým pudům mnicha Ambrosia, k nimž ho svedl ďábel v podobě Matildy. Dalším románem je *Frankenstein* (Frankenstein; or, The Modern Prometheus, 1818, přel. 1969) Mary Shelleyové, jenž na gotický román navazuje, ale nepřebírá všechny jeho znaky. Avšak vstřebává do sebe estetiku vznešena i gotična. Příběh se jako mnoho gotických románů odehrává ve vzdálené krajině na kontinentu, i když se zlehka dotkne Britských ostrovů (Frankensteinova cesta za anglickými vědci), stále nabízí odstup a dojem exotiky. Důležitý prvek tvoří také Švýcarské Alpy, které nabízejí útočiště netvorovi, ale také velice jasně ohraničují a svírají prostor a zdůrazňují tak pocit vznešenosti a hrůzy. Nicméně *Frankenstein* (1818) nese i prvky vědecké fantastiky. Stojí na pomezí dvou žánrů, přesto do své doby mezi osvícenství a romantismem dokonale zapadá.

## 2. Frankensteinovské adaptace

Prvotinu Mary Shelleyové můžeme bezpochyby označit za jednu z nejvíce adaptovaných literárních předloh. Ačkoliv často její filmové nebo dokonce i divadelní podoby nevycházejí přímo z původního textu. Frankensteinovské adaptace mnohdy pracují s přidáváním a zároveň vynecháváním určitých aspektů. Postupem času tak vznikl frankensteinovský mýtus. Tento termín referuje ke sdílené představě Frankensteina a monstra v populární kultuře, již nastavily zejména první filmové adaptace. Tato představa se značně liší od původního textu. Pozdější verze pak tento mýtus do sebe zahrnují a rozvíjejí jej. Jedná se vlastně o „literární mýtus“ (Sellier, 2002) nově vytvořený. Počátek frankensteinovského mýtu totiž datujeme už do 19. století, přináší ho první dramaturgie Frankensteina Richarda Breansleyho Peaka v roce 1823 s názvem *Presumption: or, The Fate of Frankenstein*. Dokonce i první klíčová adaptace vychází z divadelní adaptace, nikoliv z textu, který napsala mladička Mary Shelleyová při sázce s manželem a Lordem Byronem. Mluvím o Frankensteinovi Jamese Whalea. Studio tehdy koupilo práva na drama Peggy Weblingové (*Frankenstein, an adventure in the Macabre*, 1927). Je ale velmi pravděpodobné, že i první němá filmová adaptace J. Searle Dawleyho vychází více z francouzské divadelní adaptace *Le monster et le magicien* (1823), a to hlavně co se týče zobrazení monstra. Adaptace pozdější navazují na Whaleovu vlnu kvůli zákazu a ztrátě Edisonova snímku. Připomínám, že v této práci podrobíme analýze původní text a pouze čtyři adaptace, a to ty, v nichž dochází k zásadní proměně vnímání fantastična a hrůzy. Abychom však mohli uvažovat, jak a proč k těmto proměnám dochází, musíme se nejdříve podívat na kritéria adaptace a důležitost kontextu při jejich tvoření a kritice. Jaké vlastnosti adaptace mají a jak jednotlivá média ovlivňují narativ příběhů?

### 2.1. Definice adaptace

„Adaptovat se“ nebo „adaptovat něco“ má ve slovníku význam přizpůsobení, úpravy, či určité změny. Při analyzování nebo hodnocení filmových či jiných adaptací je zapotřebí mít toto neustále na paměti. V minulosti, ale i dnes, se adaptace hodnotily a hodnotí z hlediska co nejpřesnější „věrnosti“ adaptovanému textu. V tomto hodnocení věrnost znamená jisté podřízení se adaptovanému textu, zejména co se týče příběhových a narativních linií. Od tohoto hodnocení se však upouští, ačkoliv „věrnost“ filmu knižní předloze zůstává marketingovým tahem, jak upozorňuje Julie Sloan Brannonová ve studii k Branaghově filmu *Mary Shelley's Frankenstein*: „Branaghův film odhaluje, že inzerovat film jako ‚věrný‘



zdrojovému textu, dokonce když filmaři vědí, že věrnost při adaptování není možná, je komerčně žádoucí pro dosažení ‚vznešeného úkolu‘.<sup>7</sup> (Brannonová, 2016, s. 2) Ovšem u dvou rozdílných médií není přesná věrnost zcela možná, protože divadlo a film, jak už bylo řečeno, využívají zcela jiných výrazových prostředků než literatura.

Rozdíly mezi médii jsou zřejmé, první z nich, literatura, používá k vyprávění jediný prostředek a tím jsou slova, případně písmo, další dvě média používají více vjemů najednou – obraz, zvuk, hudbu, performanci. Možností přenést příběh do jiné podoby existuje tedy mnoho a tak může mít příběh několik variací a podob, a s nimi také významů. Ty se mění nejenom s přechodem do jiného média, ale také podle doby adaptace, kultury a osobnosti samotného adaptujícího. Adaptaci bychom měli mimo jiné vnímat jako kritický proces, kdy se z textu vybírá vše relevantní pro film nebo jiné médium. Protože ne vše, co je v románu, by mělo svou funkci a srozumitelnost ve filmové řeči (nebo v ‚řeči‘ dalších médií). Řečeno se Svatoplukem Ježkem: ‚Není však možné překládat slovesné dílo do obrazové řeči, aniž by byly jeho obsah, jeho forma, jeho struktura a stavba od základu změněny.‘ (Ježek, 2004, s. 26) Jedná se tedy o proces zjednodušení, který je nezbytný pro délku představení, filmu nebo i televizní adaptace. A to ať už z důvodu, kdy by příslušná scéna byla zbytečná pro účely adaptace, tak by případně mohla nudit diváky. Stejně tak se dá rozšířit i pasáž, kterou autor-spisovatel nepovažoval za důležitou, a případně pomocí ní rozvinout postavy, nebo příběh samotný, a sice ve prospěch samotné adaptace.

Důležitým aspektem pro výběr literární předlohy a jejího převedení na plátno bývá zejména předpoklad komerčního úspěchu. Producenti, režiséři nebo scénáristé sahají po předloze, námětu z literatury, také proto, že chtějí vzdát poctu autorovi, nebo ve starších literárních dílech spatřují téma, které je do jisté míry aktuální. V procesu adaptace tak v návaznosti na aktuálnost témat v díle dochází k invenci. Uchopení literárního tématu je pro adaptaci rovněž důležité. Literární dílo tak vlastně neustále ožívá v nových úhlech pohledu. Podléhá tedy určité interpretaci a samotná adaptace se pak stává interpretací původního textu, kterou vytvořili například filmaři. Při volné adaptaci si mohou autoři dovolit více experimentovat a zápletky, či diskursu adaptovaného textu, se mohou držet naprosto minimálně. U těchto adaptací považujeme za důležitou inovaci, tedy jistý nápad, který posune literární námět významově v historickém vnímání a kulturním prostředí. Neustále je třeba mít na paměti, že různá média využívají různých vyjadřovacích prostředků k vytvoření uceleného díla. Seymour Chatman v *Dohodnutých termínech* (Chatman, 2000) rozlišuje mezi

---

<sup>7</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 3

vyprávěním a ukazováním. Každé z nich má jinou délku trvání a také jiné konvence. Vyprávění trvá déle, protože používá i jiné prostředky než naraci samotnou, a to popis, argument a expozici. (Chatman, 2000, s. 14) To vše se jednou v obraze děje naráz, nebo případně ve sledu několika rychlých záběrů. Stejně tak Linda Hutcheonová upozorňuje na „rozdíly mezi vyprávěním příběhu a ukazováním příběhu.“<sup>8</sup> (Hutcheonová, 2006, s. xv) Při adaptaci do audiovizuálního média pak vzniká rozpor mezi slovy v textu a obrazem a zvukem filmu, máme zde tedy zcela jiné znakové systémy. Při adaptaci se musí brát v potaz využití média a specifika filmové nebo jiné narace. Právě narativ je to, co mají hlavně jednotlivá média společné. Chatman shrnuje: „Překlad narativu z jednoho média do druhého lze uskutečnit právě proto, že z obou dokážeme vyčíst zhruba tentýž soubor událostí a existentů.“ (Chatman, 2008, s. 42) S přenosem do média se však může a nemusí měnit fabule, v tomto případě už se jedná právě o volnou adaptaci. Co se však mění určitě, je diskurs, tedy to, jak je vyprávěno. A to ze samozřejmých důvodů. Film, divadelní představení nebo jiné neverbální médium nepoužívá k vyprávění pouze jazyk. Jeho vyjadřovacím prostředkem je jiný znakový systém, vlastně více znakových systémů najednou (obraz, hudba, performance nebo interakce v případě her). Film využívá především obrazových a vizuálních symbolů. Jeho prostor je omezený na pouhý rám obrazu. Literární adaptaci můžeme chápat jako překlad z jednoho znakového systému do jiného. Jaký vliv má tedy médium na tento překlad?

## 2.2. Vliv média na adaptaci

I při samotném překladu vždy vznikají drobné rozdíly mezi originálním textem a textem přeloženým. Těmto drobným významovým posunům se nedá vyhnout, protože každý jazyk „přemýšlí“ jinak. A nejinak je tomu s převedením textu do jiného média, tedy rozdílného znakového systému. Každé médium má totiž jistá pravidla a výrazové prostředky, kterých by měl adaptující, ať už scénárista či režisér, plně využít ve prospěch adaptace a pomocí nich tak převést slovo například na plátno. Tedy využít takto jeho přednosti ve prospěch témat a motivů textu. Adaptující tak musí už při samotném psaní scénáře myslet na dané médium. Podle něj se nejen vybírají jednotlivé scény vhodné pro převedení, ale také motivy a případně i detaily.

V případě adaptace literárního textu do rozhlasové podoby je potřeba zvážit, jak se vypořádat například s prostředím. Rozhlas spoléhá pouze na zvukové vjemy posluchače a

---

<sup>8</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 4

musí udržet jeho pozornost. V případě Frankensteinů by pak hrůza netvora musela být popsána v dialogu, dramatizována například pomocí výkřiků či skřeků samotného netvora, podkreslena hudebním doprovodem nebo případně popsána vypravěčem-Frankensteinem. A fantastičnost samotného stvoření zdůrazněna například doprovodnými ruchy a hudbou. Při herní adaptaci (ať už deskové nebo počítačové) dochází ke změně příběhu nebo narace ve prospěch plnění jednotlivých úkolů. A právě jejich prostřednictvím se příběh vypráví. Znovu v případě Frankensteinů by v počítačové hře hráč plnil jednotlivé dílčí úkoly spojené se stvořením netvora a tak by se musela dát více konkrétní podoba aktu stvoření, která se dokonce může lišit od filmových zpracování. Také se může příběh rozšířit a doplnit pomocí úkolů plněných netvorem při jeho cestě do Ženevy. Televizní adaptace na rozdíl od filmu nabízejí více prostoru (myšleno času) pro příběh a detaily, tedy možnost vybrat více motivů a událostí z předlohy nebo doplnit některé mezery v původním narativu. Vliv na uchopení adaptace nemá jen výběr samotného média, autor adaptace musí brát v potaz i to, zda například film bude animovaný, hraný, nebo (v dnešní době, kdy standard představují barevné filmy) černobílý. Ovšem výběr filmového provedení můžeme také zařadit jako součást adaptačního procesu. Úspěšnost adaptace se pak dá posuzovat právě podle zacházení s výrazovými prostředky média, tak aby nepůsobily jako pouhá kopie slov, ale jako „originál“. Jak říká Hutcheonová, neúspěšnost tkví v „nedostatku kreativity a schopnosti přivlastnit si text, a tedy ho učinit autonomním.“<sup>9</sup> (Hutcheonová, 2006, s. 20) Scénárista nebo režisér by si z textu měl vzít to podstatné a přetvořit ho podle sebe. V procesu „přivlastnění“ také hraje roli aktualizace textu nebo zvýraznění určitého tématu adaptovaného textu, které je scénáristům nebo režisérům blízké. „Přivlastněním“ textu získává adaptace na originalitě a adaptovaný text získává na úhlu pohledu.

Adaptační médium má velkou roli od začátku tvorby adaptace až do jejího konečného provedení. Stojí za velkou řadou změn, které jsou v každém médiu zcela rozdílné. Natočit nebo představit adaptaci znamená víc, než jen prosté přenesení dialogů a popisovaných míst. Hutcheonová poukazuje: „Divadelní a filmové adaptace musí používat to, čemu Charles Sanders Pierce říkal indexové a ikonické znaky – tedy konkrétní osoby, místa a věci.“<sup>10</sup> (Hutcheonová, 2006, s. 44) Tato práce se zabývá hlavně filmovými adaptacemi a divadelní adaptací pro Londýnské Národní divadlo, proto se tedy podívejme na daná specifika těchto dvou médií.

---

<sup>9</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 5

<sup>10</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 6

### 2.3. Specifika filmové a divadelní adaptace

U performativních médií máme pevně danou vizuálnost, obraz a konkrétnost. Divák vnímá reálné, ne tedy pouhý sled slov, která vytvářejí nanejvýš představu o lidech, věcech nebo místech. Často kritika tato média obviňuje z nepodporování fantazie a představivosti, včetně toho, že příliš zjednodušují a nevyužívají metafor, které stojí na slovních spojeních. To ovšem nemůžeme označit jako zcela pravdivé, metafory lze poskládat určitým sledem záběrů a obrazů nebo jevištní scénografií. Tato média se vyznačují přílišnou konkrétností a až reálností obrazů. I přesto se filmová řeč a řeč dramatu, a zároveň i jejich konvence, liší. Podívejme se tedy na jejich specifika, a jak se využívají při adaptaci.

Filmové vyprávění se přirovnává zejména k tomu epickému, a to z hlediska uceleného vyprávění jednoho příběhu. K filmu můžeme přistupovat jako k organické, opticky vnímatelné, realisticky náznakové a plynule pohybové obrazové kompozici. (Ježek, 2004, s. 8) Účelné uspořádání obrazů tak, aby vyjadřovaly nejen příběh, ale i určité obrazové metafory, můžeme tedy označit za určující znak filmu. Ovšem jistou organičnost vykazuje i literární text, ten ale postrádá samozřejmě vizuální stránku. Oproti literatuře, jak bylo řečeno výše, film zahrnuje více znakových systémů a tedy více výrazových prostředků najednou. Petr Bubeníček ve své studii *Filmová adaptace: hledání interdisciplinárního dialogu* označuje film za „vícevrstvý“ oproti literatuře, kterou označuje jako „jednokolejový systém“. (Bubeníček, 2010, s. 9) Film má k dispozici kromě zvuku a obrazu i míru jednotlivých záběrů, tedy ekvivalentů k literárnímu popisu, kdy režisér pomocí nich upozorní na detaily. Kameru a střih samostatných záběrů a využití jejich velikostí lze použít k zobrazení vnitřních motivací postav. Rytmika filmu také ovlivňuje ráz adaptace. Při použití delších záběrů má film sklony k pomalosti, k jisté retardaci. Naopak, pokud využívá krátké záběry, vyjadřuje napětí. Na filmové nebo divadelní adaptaci pracuje nespočet lidí, od scénáristy, přes herce, až k režisérovi. Omezený čas na filmovém plátně nutí tvůrce přemýšlet o literárním příběhu ve zkratce. Obraz také nezbytně doplňuje mezery původního textu, a to díky své komplexnosti. Ale paradoxně kvůli časovému omezení vytváří mezery nové. Některé si divák může domyslet z kontextu dvou po sobě jdoucích scén, jiné zůstanou zcela prázdné.

Divadlo má k dispozici jedno jeviště, tedy omezený prostor, jehož prostředí se může změnit pouze pomocí kulis. Na jejich přestavbu se také při psaní dramatu a adaptací myslí. V příhodný moment se totiž musí scéna ukončit, aby mohla spadnout opona, nebo případně herec mohl pokračovat ve hře před ní. Opona a přestavění tak plní funkci změny a diskursivně jsou na úrovni s filmovými střihy či elipsami. (Chatman, 2008, s. 69 a s. 73) Mění se také

percepce diváků, i přes jistou reálnost děje před nimi si uvědomují hru. Postavy vnímáme reálněji, ale paradoxně zároveň vzdáleněji, v zadních řadách už nevidíme jejich výrazy, stejně jako můžeme sledovat ve filmu. Proto také, řečeno s Hutcheonovou, „divadelní představení zapojuje divákovu duchapřítomnost způsobem, kterým film, kvůli jeho přílišnému realismu, nemůže.“<sup>11</sup> (Hutcheonová, 2006, s. 129) Divadlo totiž nemá možnost výběru záběrů. Musí pracovat s interakcí diváků a zaujmout jejich pohled tam, kam chce, aby se jejich zraky ubírali, nebo právě může využít toho, že se divák dívá, na co chce, a zapojit ho tak do hry. Probíhá tu interakce, jež se nedá provést v jiném médiu.<sup>12</sup> Zatímco film se nemění v obraze (výjimku však tvoří různé sběratelské edice nebo režisérské sestřihy), divadlo se neustále proměňuje. Je to živý organismus, jenž se ustavičně vyvíjí. Žádné představení se nehraje do puntíku stejně, pokud ovšem nebylo zaznamenáno do statického, neměnného materiálu.

#### **2.4. Doba a kontexty vzniku adaptace a jejich vliv**

Další nezanedbatelný vliv při vzniku adaptace má její kontext a doba. Právě v jejich světle se totiž texty interpretují a aktualizují. Například právě efekty hrůzy a fantastika závisí na době, kdy jsou zobrazovány a na dobových poměrech podle toho jak jsou takové kategorie vnímány a jaký mají efekt na diváka. Adaptace, jak upozorňuje Linda Hutcheonová „mají kontext – čas a místo, společnost a kulturu.“<sup>13</sup> (Hutcheonová, 2006, s. 142) V průběhu let, kdy vznikne několik adaptací stejného díla, nemůže být ani jedna stejná, ačkoliv mohou sdílet nějaké ikonické motivy a navzájem se tak inspirovat. Ale také je nutné při adaptování přistoupit k výběru z hlediska filosofie doby a vnímání světa a historie. „Při přesunech z vyprávění do předváděcího módu mohou filosofické, náboženské, národněkulturní, genderové a rasové rozdíly vytvářet mezery, které potřebují vyplnit dramaturgickými rozhodnutími...“<sup>14</sup> (Hutcheonová, 2006, s. 150) Při tvorbě adaptace vzniká potřeba dramaturgických úprav některých kontextuálních konotací, jež dnes nemůžeme bez jejich znalosti pochopit. Při těchto přesunech a posunech se „smysl a dopad příběhů může radikálně změnit.“<sup>15</sup> (Hutcheonová, 2006, s. xvi) Proto dochází k jistým proměnám, a sice i jednotlivých detailů. Stejně tak jako v době vzniku Frankensteinova, tedy na počátku 19. století, si zajisté jeho hrůzné zjevení představovali čtenáři jinak než dnes, také ho považovali

---

<sup>11</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 7

<sup>12</sup> Umberto Eco ve studii *Jak interpretovat drama* uvádí, že se „publikum může [postavě] smát, může jej urážet a [ona sama] může na jejich reakce reagovat.“ (Eco, 2004, s. 114)

<sup>13</sup> Vlastní překlad, originál viz příloha č. 8

<sup>14</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 9

<sup>15</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 10

za hrozného ze zcela jiných důvodů a na příběh se mohli dívat „skrze Francouzskou revoluci, Napoleonské války a rozšiřující se medicínské znalosti, stejně dobře jako skrze spor jakobínské a protijakobínské filosofie“,<sup>16</sup> (Brannonová, 2012, s. 4) jak předesílá Brannonová. Kontext může mít také vliv na prostředí příběhu, a nejen kontext, ale také snaha přiblížit příběh blíže k jiné kultuře. To jsou podle Hutcheonové transkulturní adaptace. Přesně takovou adaptací je právě Whaleův *Frankenstein*, kde se vše odehrává v letech kolem vzniku filmu. V tomto případě (nejen) můžeme adaptace vnímat jako interkulturní dialog, který zmiňuje Ježek ve své studii. Další typ transkulturního převedení můžeme pozorovat v Branaghově adaptaci, kdy do Frankensteina těsně po jeho příjezdu vrazí velký hromotluk, sportovec za univerzitu. Film tak americkému divákovi přibližuje univerzitní prostředí, které vidá v jiných filmech.

Čas a místo vzniku adaptace se musí brát v potaz i při interpretaci a hodnocení. V případě pozdějších adaptací totiž mohou do uchopení tématu zasahovat adaptace předchozí, které měly na tvůrce jistý vliv, toto je typické zrovna pro frankensteinovský mýtus. Jak upozorňuje Ježek: „Adaptace také často stojí v kreativních vztazích ke dřívějším přepisům, odhalují proměny čtení téhož textu v průběhu času... Stávají se komentářem starších přepisů...“ (Ježek, 2004, s. 12) Hutcheonová adaptace v tomto kontextu vidí jako palimpsesty a také jeden z hlavních znaků adaptace, tedy opakování s variací a povědomost s novotou. Toto opakování rozvádí Umberto Eco ve studii *Jak interpretovat seriály* (Eco: 2004, s. 93–111) Opírá se o pojem seriality, ten definuje jako označení pro opakující se umění. Opakovatelnost, která se jeví jako nová, je nám jako divákům příjemná, a proto má u nás úspěch; nejsme totiž nuceni přizpůsobit se zcela novému, neznámému. Co je nám známé, bývá i příjemné. Eco uvádí několik typů opakování,<sup>17</sup> a to remake, který „spočívá v novém převyprávění dřívějšího úspěšného příběhu.“ (Eco, 2004, s. 96) Takto tedy můžeme v podstatě označit naše čtyři frankensteinovské adaptace. Každá však přináší odlišný pohled na látku Mary Shelleyové, a to zejména ve vlastním intertextovém dialogu. Od první adaptace (z relativně historického hlediska Whaleova verze) v nadcházejících adaptacích vidáme odkazy na předchozí verze a tak vzniká frankensteinovský mýtus. Remake však podle Umberta Eca může uniknout

---

<sup>16</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 11

<sup>17</sup> Retake: dochází k novému využití postav z úspěšného příběhu, vzniká tak pokračování příběhu postavy, např. film a seriál *Hvězdná brána* (Stargate 1994 a 1998–2010). Remake: typ opakování, v němž se převypravuje známý a úspěšný příběh, např. *Frankenstein*, *Drákula*. Seriál: jeho opakování stojí hlavně na omezeném počtu fixních postav, které mohou prožívat podobné příběhy vícekrát, např. vztahové seriály, *Ulice*, *Přátelé* (Friends, 1994–2004) Sága: sleduje příběhy členů jedné rodiny v historickém plynutí času, např. seriál *Tak jde čas* (Days of our lives, 1965). Intertextový dialog: film cituje motivy nebo postavy z jiného filmu či textu.

opakování, hlavně pokud k opakovanému příběhu přidá něco zcela jiného, tedy ve smyslu Lindy Hutcheonové, variaci.

Variace nabízí i četné adaptace Frankensteinova. Tento mýtus však zahrnují různé přídavky filmových verzí, které pak vidáme i u pozdějších adaptací. Základ pro něj vytvořila, jak bylo řečeno, filmová adaptace režiséra Jamese Whalea podle dramaturgie Peggy Weblingové *Frankenstein, an adventure in the Macabre* (1927). Ten do příběhu přidal vybavení a přístroje v laboratoři, a mimo jiné i scénu stvoření. Na utváření a rozvinutí mýtu se ale podílely další filmy studia Universal – Whaleovo pokračování *Frankensteinova nevěsta* (*Bride of Frankenstein*, 1935), kde dochází ke stvoření partnerky pro netvora. Dále je to verze Terence Fishera *Frankensteinova kletba* (*The Curse of Frankenstein*, 1957) a *Mladý Frankenstein* (*Young Frankenstein*, 1974) Mela Brookse. Tyto dvě adaptace rozšiřují frankensteinovský mýtus například o motiv těla v nádrži. Ten přebírá právě adaptace Kennetha Branagha, který se rozhodně nevyhnul prvkům mýtu, ačkoliv slibuje věrnost původnímu textu. Součástí mýtu je i časté mylné označení monstra jako Frankensteinova. Tento zmatek samozřejmě pramení z toho, že Shelleyová nechává „nešťastné monstrum“ beze jména, ale stejnou měrou za to vděčí Whaleovu druhému, již vzpomínanému, filmu, kde se nevěsta přiřazuje k netvorovi, nikoliv vědci. Moderní adaptace Stuarta Beattieho *Já, Frankenstein* (*I, Frankenstein*, 2014) těží z tohoto všeobecného omylu, avšak hrdinného netvora příznačně pojmenovává; dává mu jméno Adam. V poslední adaptaci se zase příběh netvora převádí na postavu pomocníka, který původně jméno nemá, to mu udělí až mladý Viktor Frankenstein. Frankensteinovský mýtus tak při interpretaci a analýze nesmíme opomenout.

### 3. Proměny fantastična a hrůzy

Nyní, když jsme si předeslali, co přibližně můžeme vidět pod pojmy fantastična a hrůzy, a stejně tak víme, co si představit pod adaptací a co vše má na převod literárního textu do jiného performativního média vliv, můžeme se podívat, k jakým proměnám dochází přímo ve frankensteinovských textech. Od prvního vydání textu došlo k různým změnám v zobrazení fantastického, stejně jako hrůzného. To se proměňuje především na základě použitého média, autorech adaptací a posléze také dochází ke změně prostřednictvím kontextu doby, v níž adaptace vzniká. Příběh Frankensteinova změnám fantastična a hrůzy podléhá. Jeho „literární“ mýtus, ačkoliv nese podobné příběhové znaky, je toho důkazem. Každá adaptace se sice drží ustanovených rámců mýtu, ale zároveň ho posouvá a přidává svou interpretaci a variaci fantastického a hrůzného. S návratem k původnímu textu Mary W. Shelleyové odhalíme vývoj těchto obrazů ve filmu a na divadle. V této kapitole vycházím ze tří základních elementů, které je utvářejí, a sice z daného prostředí, jež ovlivňuje postavy a v originálním textu vychází z estetických kategorií vznešena a gotična. Jakým způsobem dokresluje a produkuje prostředí příběhu fantastické a hrůzostrašné? Druhý prvek, jímž se budu zabývat, zastupuje tajemství přírody a zobrazení vědy, potažmo vědce. Z prostředí se přesuneme k těmto dvěma hlavním tématům narativu. Pokud už zkoumáme zobrazení vědce a akt stvoření umělé bytosti, nesmíme samozřejmě zapomenout na zdánlivě nejděsivější postavu příběhu, a to monstrum – umělou bytost. Proč používám slovo zdánlivě? Frankensteinův tvor totiž nemusí nutně zosobňovat hrůzu, jak uvidíme. Hrůza ve Frankensteinovi není zcela jednoznačná a jednostranná. K jakým proměnám fantastična a hrůzy dochází při zobrazení jednotlivých narativních elementů při jejich adaptaci oproti původnímu textu? A jak tyto změny posouvají pohled na fantastično a hrůzu? To prozkoumáme v následující části.

#### 3.1. Prostředí

Prostor je jednou z nejdůležitějších naratologických kategorií a v příběhu Mary Shelleyové hraje zásadní roli ve vytváření fantastična a hrůzy. Prostředí pomáhá vykreslit postavy a jejich pohnutky. Podtrhuje narativ. Rámec prostředí ve Frankensteinovi vychází z gotické literatury a estetických kategorií vznešena a gotična, o nichž jsme hovořili v první kapitole. K produkci gotična však neslouží pouze gotické hrady a kláštery. Autoři využívají také krajinu. Ta je tvořena samozřejmě slovy a tak získává vznešený nádech a svou velikost. Vidíme odlehle vzdálené kraje, které nabízejí určitou možnost exotického fantastična, tedy fantazii neznámého. Fantastické krajiny však nemusejí evokovat čistou fantazii, ale pouze stačí, aby



vyvolávaly úžas, nebo sloužily jako úkryt pro nadpřirozené. Jsou jimi hlavně prostory hor. Ty tvoří jakousi neprostupnou hranici a odříznuté místo. Hory se tak stávají stejným vězením pro hrdinu či hrdinku jako gotický hrad v prvních gotických románech. V adaptacích se však toto prostředí proměňuje. Jeho obrazy stále fantastické a hrůzné nejen podporují ale i vytváří. Prostředí ve filmu omezuje prostor, ten je pouhým „výsekem světa“. (Chatman, 2008, s. 100) Podívejme se tedy, jak se změny významu prostoru podepsaly na zkoumaných kategoriích a jak se v závislosti na něm měnilo jejich pojetí. V následných adaptacích totiž došlo k upozadění několika motivů, jež předestřela autorka. Jedním z nich je právě význam prostředí a jeho působení na utváření fantastična i hrůzy. Stalo se tak možná proto, že v prvních divadelních adaptacích nešlo nabídnout pohled na horskou krajinu nebo jakkoliv přiblížit drsnost Orknejí, nebo proto, že ji nepovažovali autoři her za důležitou, či snad kvůli omezeným finančním prostředkům produkce.

Autorka knižní předlohy zasadila děj z velké části do prostředí Alp. Ty utvářejí pocit izolace a produkují vznešeno. Otřásají tedy pocity vnímatele, postav i čtenáře, a podporují hrůzné, které, jak říká Carroll, je spíše psychologickým a do značné míry subjektivním pocitem vyvolaným obrazem, který je tísnivý. (Eco, 2007, s. 311–331) Do určité míry hraje roli i to, že se jedná o vzdálené „exotické“ prostředí, tedy směrem od domoviny autorky. Jedná se tak o hrůzné tam, jinde, daleko. Zároveň se však příběh přiblíží k Britským ostrovům, a to v době před jeho hrůzným vyvrcholením. Shelleyová podává romantizující obraz přírody jako nevyzpytatelného individuálního živlu, v němž se odráží duše hrdinů. Tyto hory poskytují útočiště netvoru, hrůza Alp dlí už v jejich útrokách. Manžel Percy Byshe Shelley v předmluvě k Frankensteinovi definuje fantastické v Moderním Prométheovi jako „založené na nedávných vědeckých spekulacích, jako básnická licence však dovoluje více koncentrované hnutí mysli, [...] a dokonce jako poutavý záznam majestátních Alp.“<sup>18</sup> (Sander, 2011, s. 71) Toto můžeme spatřit v širokých popisných pasážích, kdy Frankenstein vypráví o svém dětství a o návratech domů. Krajina Alp za Viktorova dětství a dospívání je příkladem *locus amoremus*, tedy příjemné a téměř idylické krajiny. Prostředí vůbec první filmové adaptace je však, a to z pochopitelných důvodů, prostředím kulis. Ovšem z něj se nám dostávají informace, že Frankenstein žije v horách u jezera. Alpy u této adaptace nedostaly jednu z hlavních rolí, a tak nezasahují do utváření hrůzostrašna či fantastična. Alpy se ve Whaleově verzi ukazují, ale jejich hrůzné prostředí se projevuje v ostrých skaliskách, v nichž se visí oběšenec, a vesničané hledají netvora. Prostředí hor a panenské přírody však spatřujeme, až když uteče netvor z laboratoře a vydá se hledat svého stvořitele. Možná

---

<sup>18</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 12

nevědomky se Whaleovi podařilo přenést kontrast klidné přírody a hrůzy netvora ve slavné scéně s holčičkou u řeky, která mu nabízí květinu a chce si hrát. V pozadí vidíme jezero. Scéna však byla do filmu zařazena později, v době filmového promítání ji cenzura odstranila. Pro dobového diváka byla zřejmě až příliš děsivá. Záběr jezera a hor se v podstatě shoduje s pohledem z Frankensteinova domova v Dawleyho verzi, ačkoliv na Whalea nemohl zapůsobit. Podobný záběr se objevuje i v moderní verzi Branaghově. Nepoužívá jej ale ve stejné situaci. Jedná se o scénu, kdy Elizabeth v podání Heleny Bonham Carterové rozrušeně přechází kolem jezera. Tento záběr je však potemnělý, orámovaný záběry Frankensteina shánějícího těla pro svůj výtvar. Údolí a jezero také symbolicky dokresluje náladu Viktora při návratu domů v literární předloze.<sup>19</sup> Stejně jako je idylické údolí zalito jezerem, jeho duše je zalita smutkem. Shelleyová využívá symbolu jezera k zesílení myšlenky smutku. V Branaghově verzi znovu ožívají švýcarské Alpy. Navrací je na jejich místo v příběhu, znovu spoluutvářejí příběh, a tentokrát i možná více než v samotném románu. Garcia ve své studii k Branaghově filmu poukazuje na tento návrat jako „obnovení další romantické dimenze knihy, vznešené krajiny, obvykle nepřítomné kvůli kinematografickému zvyku prezentovat příběh v soudobém prostředí.“<sup>20</sup> (Garcia, 2016, s. 228) Branagh se vskutku snaží vrátit do Frankensteinova příběhu přírodu, avšak hory v jeho podání působí spíše jako idealistická představa o přírodě. Jeho obraz ale i přesto odpovídá ambivalentnosti, kterou naznačuje Shelleyová. U ní bychom důležitost přírody jako prostoru měli vnímat i vzhledem ke stěžejnímu tématu románu a motivaci samotného Frankensteina, tedy překonání přírody, přirozenosti. Podle Zdeňka Hrbaty „se kategorie vznešena [v hrůzostrašných románech přelomu 18. a 19. století] spojuje s temnými energiemi, které hrozí rozvrátit racionální řád reality.“ (Hrabata, Procházka, 2005, s. 124) Právě tyto tendence můžeme pozorovat v textu Mary Shelleyové. Klidné prostředí Alp, v němž vyrůstal Frankenstein a jeho rodina, naruší netvor, kterého sám stvořil. Svým činem narušil zavedené pořádky. Krajina se tak mění v dramatickou, v *locus terribilis*, a to i v původním textu. V temném portrétu hor ale občas vnímáme tóny klidu, jako při návratu Frankensteina do Ženevy: „Pozoroval jsem jezero. Voda byla klidná, všechno kolem bylo klidné a zasněžené hory ‚paláce přírody‘, zůstaly beze změny.“ (Shelleyová, 1991, s. 38) Ale ani zde Frankenstein neprožívá šťastný klid. Tuto scénu provází spíše melancholická nálada. Hory a příroda ve Frankensteinovi tak odráží i filosofii romantismu. Fantastické i hrůzné podporují a vytvářejí jejich stíny a zákoutí.

---

<sup>19</sup> „Často, když už se ostatní členové rodiny odebrali k odpočinku, vzal jsem si člun a strávil mnoho hodin na jezeře. Někdy jsem napjal plachty a dal se unášet větrem, jindy jsem zavesloval doprostřed jezera, nechal člun volně kolébat a oddal jsem se smutným úvahám.“ (Shelleyová, 1991, s. 46-47)

<sup>20</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 13

Branagh tento kontrast vystavuje na idylickém, barevném zobrazení Alp, kde se Frankenstein prohání s rodinou a pouští draka. Mimochodem pouštění draka je další z mnoha Frankensteinovských intertextů, odkazující tentokrát k *Mladému Frankensteinovi* (Young Frankenstein, 1974) režiséra Mela Brookse. U Branagha se na nebi objevuje příznak fantastického, elektrický mrak. Hory tu otevírají myšlenku elektřině. Takovýto obraz dostáváme pouze v dobách štěstí před odjezdem Frankensteina do Ingolstadtu. Při jeho návratu se hory změnilo. Branagh vrhá na diváka záběry hlubokého sněhu v horách, v nichž se objevuje pouze umělá bytost, posléze pak sám Frankenstein. Údolí se utápí v šeru a rozmočené půdě. Nevidíme zde už idylické údolí romantismu částečně přebírané z atického smýšlení o krajině údolí. Změna zde probíhá na úrovni ztemnění idylické krajiny. Vnímáme zde jisté podsouvání nálady divákovy skrze obrazy krajiny. Ale to není vše, Branagh jako Frankenstein se posléze vydává na „moře z ledu“, aby se setkal se svým stvořením. Vidíme ho v polocelku, jak šplhá na ledovec, a následně pomocí oddálení kamery na celek vidíme jeho malost v poměru k nekonečné bílé ploše. Obraz hor nyní produkuje hrůzu, v její produkci však hraje roli měřítko záběrů. Toto zobrazení však nemůže využít adaptace z roku 2011, pro kterou režisér Danny Boyle s Nickem Dearem zvolili divadelní podobu. Pojetí prostředí je tady omezeno jevištěm a jeho možnostmi a také prostorem hlediště. Londýnské národní divadlo má velice netypické jevištní uspořádání. Uprostřed se nachází otočná plošina, jedna větší, druhá menší. Na té v podstatě stojí několik scénografií v jednotlivých aktech. Důležitou roli při budování fantastických a hrůzných momentů zde má i dobové zasazení příběhu. Režisér Danny Boyle a scénárista Nick Dear se rozhodli zasadit jejich verzi Frankensteina do imaginární industriální revoluce. To se projevuje zejména ve scéně, v níž je netvor vyhnán z Frankensteinovy laboratoře a na cestě se setkává s parní lokomotivou. Ta je tvořena „muzikálovým“ způsobem, z lidí vytvářejících zvuky. Na jevišti se objeví koleje. Hrůzu tentokrát spíše prožívá netvor, který tak poprvé spatří děsivý velký stroj. Mění se zde pohled na hrůzné. Děsivé se mění ve fantastické. V kolejích se objeví horský trávník a na netvora se poprvé spouští déšť. Scénu můžeme označit za fascinující nejen z pohledu diváka, ale také z pohledu charakteru umělé bytosti. Objevuje se tu kus romantické, panenské přírody, kterou poprvé vnímá „novorozená“ bytost. Nick Dear se rozhodl pro jezero jako prostředí, které bude evokovat hory. Když přijíždí Frankenstein zpátky do Ženevy, hraje si Elizabeth se sourozenci na schovávanou u jezera. To je na jevištní scéně vytvořeno pomocí systému mol a modrého osvětlení lehce propadlého jeviště. Znovu tu tedy máme krajinu jezer a údolí, ačkoliv pouze ve formě scénické symboliky. Hory jsou reprezentovány spíše v metaforické pozici, kdy netvor, tedy Cumberbatch nebo Miller, šplhá po tyčích či zpevněných kulisách.

Setkání tvůrce s výtvozem jeskyni u ledovce evokuje nasvícení scény chladným modrobílým světlem a efekt v podobě vypouštění mlhy. Stejné efekty jsou použity na konci pro navození severního pólu.

Prostředí románu netvoří jenom Alpy, Frankenstein cestuje také na Britské ostrovy, konkrétně do drsného Skotska a na ostrovy Orkneje. Shelleyová, aby pravděpodobně pozvedla hrůzostrašnost svého románu, přesouvá část příběhu co nejbližší své rodné zemi. Do té doby se příběhy gotických románů odehrávaly v bezpečné vzdálenosti, například ve Francii, v Itálii nebo ve Španělsku. Figuruje zde přiblížení hrůzy. Už se nejedná o pouhé pozorování z bezpečí, ale o přímější ohrožení. Pozorujeme zde jakési stupňování děsivosti událostí. Orkneje jsou místem, kde se Frankenstein chystá ke stvoření nevěsty. Shelleyová vykresluje ono místo jako tvrdé a nehostinné, v obležení neustálých příbojů a silného větru. Frankensteinův útek na pevninu je silně ovlivněn proudy moře a doprovází ho bouře. Drsnost prostředí pak dokresluje i Viktorovo onemocnění a uvěznění. Essaka Joshuaová konstatuje: „...příroda je vždy detailně popsána a vnímaná jako tísnivá a temná.“<sup>21</sup> (Joshuaová, 2008, s. 17) Upozorňuje tak na způsob, jakým Shelleyová zobrazuje krajinu, čímž podporuje fantastické události a hrůzostrašnost. Opět tu vnímáme *locus terribilis*. Krajina skotských ostrovů kontrastuje s idylickou představou anglického venkova a Londýna, které Viktor během své cesty navštíví. Whale navázal na imaginaci gotického románu zříceninami a solitéry v obraze. Jedním z těchto solitérů je hrad nebo zřícenina mlýna poskytující prostor Frankensteinově laboratoři. Pohled na rozpadlou laboratoř, kterou obklopují vysoké smrky, se nám nabízí v celku za zvuků bouře a pohybů větru. Druhým solitérem je mlýn nedaleko domu Frankensteinů, ve kterém se ukryje netvor. Schyluje se k závěrečnému souboji a rozběsnění vesničané zapalují mlýn i s netvorem uvnitř. V celém záběru tedy vidíme hořící mlýn mezi skalisky. Fantastický prostor ve smyslu prostoru gotických románů vidíme i v divadelní adaptaci. A to zejména ve scéně na Orknejích. Scéna je potemnělá a kulisy tvoří polorozpadlé arkýře ve tvaru gotických oken. Na jevišti se nachází nejvíce předmětů z celé hry. Přibližuje tak okolnosti stvoření v úvodní scéně, při níž bylo jeviště téměř prázdné. Fantastičnost a hrůzu také podporují zvukové efekty bouře a náhlé objevení se zavražděného Frankensteinova bratra jako zobrazení jeho svědomí a „šilenství“.

Důležitá prostředí hrůzy a fantastična zastupují také místa, která mají spojitost s Frankensteinovou tajemnou tvorbou. Jejich význam v příběhu má v každé verzi různou intenzitu. Tato místa slouží právě k dokreslení činů postav nebo k jejich symbolické

---

<sup>21</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 14

charakterizaci. Účinnost těchto prostředí nabývá na významu zvláště s jejich vizualizací, a tedy i s konkrétností filmového obrazu. Jevištní scénografie si přeci jenom může dovolit jistou symboličnost. V divadelním provedení však nacházíme jen náznakovou konkretizaci prostředí, a tak se ani na některá místa nedostaneme. V Branaghově filmu dokresluje hrůzu město Ingolstadt, kterému Shelleyová nevěnuje mnoho pozornosti. Z popisu vypravěče Frankensteinů můžeme pouze usuzovat, že jeho ulice připomínají bludiště, když se do nich vydává po osudové noci.<sup>22</sup> Jeho dominantou je kostel a hraniční hostinec. Právě Branaghova adaptace tento prostor akcentuje. Město se stává zcela důležitým prostředím zhruba první poloviny filmu. Ohraničuje dobu Frankensteinových studií a působí tísnivě. Scénu města vytvářejí úzké uličky, jimiž se Viktor s přítelem Henrym proplétají, a vlastně evokují temný labyrint. Výprava filmu tak možná nevědomky navazuje na gotický román a film tak přebírá temný prostor labyrintů-hradů. Děsivost Ingolstadtu pak umocní nemocní, když propukne epidemie. Město je plné mrtvol a chrechlajících, kteří útočí na doktory, včetně Frankensteinů a Waldmanna. Netvor se před běsnícím davem ukrývá na schodech v zadní uličce vedle rozkládajícího se těla. Je to místo plné smrti, v němž se zrodí umělý, nový život. Záběry scén v Ingolstadtu mají šedomodré chladné zabarvení. Evokují tedy beznaděj a smutek, celkově utvářejí z Ingolstadtu nehostinné a neradostné prostředí. Předznamenávají Viktorův úpadek. Univerzitnímu prostředí se však nevyhnul ani Whale. Ingolstadt se přeměňuje na Goldstadt, ale tyto změny v podobě přejmenování postav či míst má na svědomí autorka divadelní předlohy Peggy Weblingová (*Frankenstein, an adventure in the Macabre*, 1927). Do příběhu zařazuje pouze přednáškovou místnost a pracovnu doktora Waldmanna. Přednáškový sál, který sledujeme v jednom záběru, vypadá sám o sobě obyčejně, ale je zdrojem netvorova mozku. Z něho právě pochází hrůzostrašné zlo v tomto filmu. Rozdíl v zobrazení univerzitního prostředí nastává v remaku Kennetha Branagha. Ten využívá přednáškových prostorů především k navození samotné hrůzy, nepoužívá je jako zdroj. Hlavní přednáškový sál sahá více do výšky, do pater, a doprovázejí ho vertikální záběry kamery, a sice směrem nahoru, kde stojí Frankenstein, a směrem dolů, kde přednáší doktor Krempke. Hrůzné a fantastické prostředí, jak ho vnímá Branaghův film, kupodivu v některých částech koresponduje s představami gotického románu, ale je pozvednuto na úroveň hrůzy ze smrti. Tak se přesouváme k dalšímu nosnému prostředí, jehož jmenovatelem je konec života a poslední odpočinek.

---

<sup>22</sup> „Neodvažoval jsem se vrátit domů, cosi mě pohánělo vpřed, ačkoliv jsem byl úplně promáčený deštěm, který se lil z černé a bezútěšné oblohy. Kráčel jsem stále dál a dál, pln naděje, že tělesným pohybem zmírím úzkost, která mi tížila mysl. Procházel jsem ulicemi, aniž jsem jasně věděl, kde jsem nebo co dělám.“ (Shelleyová, 1991, s. 29)

Hřbitov je prostředím, které v románu Mary Shelleyové vnímáme pouze okrajově, přesněji řečeno nefiguruje v něm jako prostor, ale jako pouhá reference. „Dokáže někdo pochopit hrůzu mého tajemného počínání, když jsem se lopotil ve vlhku znesvěcených hrobů...“ (Shelleyová, 1991, s. 27) Pro pozdější adaptace se však stává stěžejním pro vyvolání hrůzy. Hřbitov se s Whaleovou adaptací stává toposem frankensteinovského mýtu. Zřejmě největší ikonografii a zobrazení tohoto posledního odpočinku natočil právě James Whale. Film otevírá scéna ze hřbitova. Záběr je pochmurný a posouvá se směrem od pozůstalých, kamera pak chvíli spočívá na postavě kněze, z něho přechází na kříž, poté snímá sochu smrtky a celý záběr zakončuje pohled na doktora Frankensteina v podání Colina Clivea. Whale tu opravdu vytváří jakousi ikonografii hrůzy. Směřuje ji vzestupně a ustanovuje tak charakter, v tomto případě, Henryho Frankensteina. Nicméně to není vše. Následující filmové okénko, v němž Frankenstein vykopává tělo, rámuje smrtkou a křížem. Jsme svědky změny ve vnímání hrůzy, už se tak neděje hlavně pohledem na horské prostředí narušené vstupem nepřírozenosti jako u Mary Shelleyové, ale navozuje ji prostředí posledního odpočinku, jenž je opředeno různými temnými historkami a smrtí. Toto prostředí se pak na pár minut objevuje i v Branaghově filmu, a to zcela pouze pro potřeby vyprávění příběhu. Ovšem jako klasický topos hororů, je i tento hřbitov pokrytý pavučinami a polorozpadlými náhrobky. Frankenstein se ale tentokrát vloupává do hrobky. Naopak scénografie divadelní adaptace neobsahuje hřbitov vůbec, a to ať už proto, že začíná zrozením netvora, nebo proto, že ho autoři nepovažovali za důležitý prostor. O vykrádání hrobů se toliko baví dva vesničané na Orknejích, kteří mají pro Viktora vykopat tělo ženy. Hrob je zde pouze znázorněn dírou v jevišti. U Dawleyho filmové adaptace se idea hřbitova přeměňuje v krematorium.<sup>23</sup> Děje se tak zřejmě proto, že krematorium v té době děsí více než hřbitov, jelikož se zpopelnění těla vnímalo jako nekřesťanské a tedy nepřijatelné. Tento způsob pohřbu se teprve stával legitimním. Dawley pravděpodobně zvolil spalovací pec i čistě kvůli efektu, který vytvořil pro akt stvoření.

Alpy rámuje Shelleyová prostředím mnohem drsnějším, a sice ledy severního pólu. Nejdříve je zahalený mlhou, tedy neurčitostí poskytující místo pro představivost, po jejímž rozplynutí se ukazuje rozlehlost ledové plochy.<sup>24</sup> I zde vnímáme estetiku vznešena. Příroda se stává nepřítelem, je silnější než člověk. Symbolizuje smrt, a námořníci, které ambiciózní Walton nutí plout dále, z nich mají hrůzu. Zde končí příběh Frankensteina. Místo se stává

---

<sup>23</sup> Dawleyho stvoření silně evokuje obrácený proces kremace. Viz podkapitola *Tajemná věda*.

<sup>24</sup> „Minulé pondělí (31. července) jsme byli téměř úplně obklopeni ledem, který sevřel loď ze všech stran a stěžej jí ponechal volný onen kousek hladiny, po níž plula. Situace byla do jisté míry nebezpečná, už proto, že jsme byli kolem dokola zahaleni velmi hustou mlhou. [...] Asi ve dvě hodiny se mlha zvedla a my jsme spatřili, jak se všude kolem lodí rozprostírá rozlehlá a nepravidelná ledová plocha, která jako by neměla konce.“ (Shelleyová, 1991, s. 10)

fantastickým při spatření netvora. Fantastično zde stojí ruku v ruce s hrůzou, která se ukrývá v nekonečnosti prostoru. Adaptující se však tomuto prostředí vyhýbali. Branagh se rozhodl to napravit. Vypráví tak i narativní rámec s kapitánem Waltonem a přivádí znovu topos ledu na scénu. Začíná dramatickými záběry na loď v bouři, a umocňuje je trháním plachty. Loď naráží na ledovec a několik mužů padá přes palubu do hlubin mrazivého oceánu. Jejich těla se ztrácí pod mocnými krami. Následuje střih a variace na obraz Shelleyové; v celku vidíme loď zamrzlou v nekonečné ledové ploše pod mohutným ledovcem. Branagh ji také obklopuje mystickou mlhou, z níž se vynořuje Frankenstein, a ozývají se zvuky vydávané netvorem. V závěru jsme znovu svědky dramatického tání. Netvor odplouvá na kře spolu s Frankensteinovým tělem na hranici. Znovu tu tedy máme demonstraci vítězství přírody nad člověkem. Nick Dear v roce 2011 opět opustil narativní rámec, ale severní pól učinil definitivním osudem obou hlavních postav. Jeho chlad pouze ilustrují modré reflektory a kostým Frankensteina, huňatý kožich.

V předloze interiéry nevytváří produkci fantastického a hrůzného tolik jako v adaptacích, jež využívají vizuální médium. Shelleyová, ačkoliv vychází z žánru gotického románu, nevyužívá hradů nebo zřícenin, ale spíše jeskyní. Jediným interiérem, který popisuje Shelleyová, je DeLaceyho příbytek v horách, u něhož se skrývá netvor, a který podlehne zkázonosným plamenům. V první filmové adaptaci však jsou důležitější kulisy interiérů než exteriéry. Mají velký podíl na utváření hrůzy. Tu umocňují zejména všudypřítomné lebky. Pro dobového diváka na počátku 20. století, jenž si teprve zvykal na pohybující se obrázky, to jistě nebyl příjemný pohled. Dawleyho adaptace nabízí prostory domova, laboratoře a studovny. Scéna těchto prostor působí velmi stroze. Dokonce můžeme říci, že připomínají spíše divadelní scénografii. Prozrazují, že se film natáčel pouze ve filmovém studiu. Laboratoř a pokoj Franksteina nám film představuje snad nejkuriózněji ze všech následujících adaptací. Převážnou část tvoří již zmíněné lebky. Laboratoři jakožto součásti vědeckého vybavení se však budeme zabývat v následující podkapitole. Dawleyho adaptace v podstatě neměla možnost rozvinout fantastické a hrůzné prostředí obklopující Franksteina. Zvláštní na této adaptaci je zrcadlo ve Frankensteinově studovně v Ženevě. Je součástí fantastického rozuzlení celého příběhu. Netvor se v něm spatří a za chvíli je pouhým odrazem samotného vědce, který k zrcadlu přispěchá. V adaptacích tedy stoupá důležitost interiérů. Pokud ale exteriéry v podobě Alp produkují vznešeno, co nesou interiéry? Jakožto vnitřní prostory ohraničené zdmi ohraničují prostor tajemství. Chovají se podobně jako gotické hrady v hrůzostrašných románech, ale rozvíjejí tajemno směrem ke konkrétnosti. Děsivé se skrývá uvnitř, nikoliv venku v přírodě.

Branagh přivádí na scénu divadelní kulisovost. Ta se objevuje zejména v interiérech Frankensteinova domova. Příznačné je tak schodiště<sup>25</sup> a hala domu, dokresluje fantastickou a idealistickou ikonografií, která je spojená s Frankensteinovým rodným krajem. Jeho dům se proměňuje v dějiště hrůz a fantastických jevů. Nezůstává místem plným ideálů a spokojenosti. Viktor Frankenstein v něm po smrti otce zbuduje svou laboratoř. Schodiště je pak útočištěm hrůzy, kde nejprve spočívá zkrvavený otec po porodu a skonání matky, a při posledním aktu stvoření vyděšený Henry Creval. Nakonec z něj skáče oživená hořící Elizabeth. V divadelní adaptaci jsou kulisy Frankensteinova domu inspirovány gotickým prostředím. Navíc je to jediný prostor, který je na jevišti nakloněný. Ilustruje tak vnitřní rozpolcení Viktora s jeho rodinou, také dává najevo, že Frankenstein stojí na šikmé ploše mezi dobrem a zlem. Prostor jeviště symbolicky evokuje rozpoložení morálních sil, mezi nimiž se Viktor Frankenstein rozhoduje.

### 3.2. Tajemná věda

Od prostředí se posouváme k tématům vědy a aktu stvoření, která jsou ověněna zejména fantastičnem, ačkoliv postava samotného vědce spíše produkuje onen art-horror, a sice na podobné úrovni jako samotný netvor. Nejdříve prozkoumáme pojetí vědy v jednotlivých adaptacích, následně si přiblížíme proměny vědce a jeho laboratoře a nakonec této části budeme svědky proměn aktu stvoření.

Pojetí vědy, která stvoří umělou bytost, se od prvního vydání Frankensteinova v adaptacích celkově měnilo a kladl se na ni stále větší důraz. To, co v knize zůstává v pozadí a ponechává se případné představivosti čtenáře, se v adaptacích rozvíjelo díky vizualizaci. Frankensteinova věda v knize zahrnuje neznámo, vnímáme ji jen z náznaků. V textu nacházíme zmínky o středověkých alchymistech, například o Albertu Magnovi a Paracelsovi, jejichž práce inspirují Viktora ke studiu vědy a jeho vědeckému počínu. Jako dítě je uchvácen přírodní filosofií.<sup>26</sup> Věda je zobrazena jako mystická a magická síla, o jejíž reálnosti můžeme pochybovat. Tzvetan Todorov by ji označil za zázračnou, nevíme o ní téměř nic. Právě na alchymistickou vlnu navázal (jako jediný) první film vyprávějící Frankensteinův příběh.

---

<sup>25</sup>Schodiště je nápadně podobné plošině v laboratoři Frank N. Futera ve filmovém muzikálu *The Rocky Horror Picture Show* (1975), který také nabízí variaci na frankensteinovské téma.

<sup>26</sup>„Nauka, která usměrnila můj osud, je přírodní filosofie [...] A tam jsem náhodou našel svazek ze spisů Cornelia Agrippy. Lhostejně jsem knihu otevřel, ale teorie, kterou se snažil dokázat, a její skvělé důkazy, které uváděl, brzy změnilly lhostejnost v nadšení. [...] Po návratu domů bylo mou první starostí opatřit si celé dílo tohoto autora a později knihy Paracelsa a Alberta Magna.“ (Shelleyová, 1991, s. 18–19)



Dawley zobrazil vědu ve Frankensteinově příběhu spíše jako alchymistickou. Motiv elektřiny ustoupil právě motivu fantastičtějšímu, a to záhadným lektvarům a síle ohně, ve kterém je netvor stvořen. Otázkou je, pokud nazýváme román Mary Shelleyové jedním z pionýrů vědeckofantastických románů, můžeme nazvat i jeho první adaptaci prvním vědeckofantastickým filmem? Nejspíše ne. Na rozdíl od předlohy adaptace ignoruje postupy moderní vědy doby vzniku filmu a dokonce i vědu počátku 19. století. Čerpá inspiraci zejména ze středověké vědy, obrací se především k samotné fantastice, k nadpřirozenému. Viktorova metoda v adaptovaném textu však nenabízí jen pouhou alchymii. Ta je pouze prvotní inspirací. Později od ní totiž Frankenstein upouští. „...sám jsem přece považoval studium autorů, které jsem zavrhl, za úplně zbytečné.“ (Shelleyová, 1991, s. 23) Zavrhl je v době, kdy se poprvé seznámil se silou elektřiny. Dawleyho krátký film však také nemohl ovlivnit následující adaptace kvůli tomu, že byl ztracen, a tak se v pozdějších adaptacích alchymie jako směrodatná nepovažuje. Jsou to spíše další metody Frankensteina Mary Shelleyové, jako zájem o anatomii a její studium. Whaleův film tak zakládá frankensteinovský mýtus v populární kultuře a upřednostňuje spíše technicko-vědecké metody. Vědu používanou Frankensteinem konkretizuje na elektrobiologii a chemický galvanismus. Toto upřesnění použité vědy ji posouvá do reálnější roviny, věda, již Frankenstein používá, má racionální základy, avšak stále zůstává do jisté míry zázračnou. Důležitou roli zde hraje mozek, který určuje povahu stvoření. Whale začíná klást důraz na medicínu. Doktor Frankenstein nestuduje univerzitu v Ingolstadtu, ale spíše už působí na Goldstadtské lékařské škole jako vědec. Ale je to teprve Kenneth Branagh, kdo představuje Frankensteina jako lékaře. V předloze slyšíme pouze o přírodních vědách, (které mj. lékařství zahrnují). Viktor Frankenstein se však věnuje nejvíce chemii a až pak přechází na studium anatomie. V adaptacích Whalea a Branagha se zdá více vhodné, aby se vědec-stvořitel věnoval právě medicíně a anatomii. Na univerzitě v Ingolstadtu studuje Branaghův Viktor Frankenstein anatomii a ta se pak promítá do celého procesu stvoření. Až poslední divadelní adaptace se částečně navrácí k samotnému textu. Věda, kterou používá Viktor ke stvoření, zde zůstává magickou, není specifikována a v příběhu hraje druhotnou roli. Můžeme říci, že její obraz působí zde i fantastičtěji než v předloze, protože se ani náznakově netematizuje. Autoři částečně spoléhají na předchozí znalost diváků. Nicméně zobrazení vědu zde zastupuje zasazení příběhu do fiktivní doby průmyslové revoluce, jakožto doby enormního vědeckého a technického vzestupu Británie.

Ruku v ruce s vědou jde i její představitel, vědec. Frankensteina známe především jako vědce šíleného. Původně tomu tak není. Mary Shelleyová napsala svého vědce jako člověka

až příliš ambiciózního, jenž se chce přiblížit Bohu, stejně jako ostatní literární titáni romantismu. Jeho motivaci utvořila fascinace přírodou a alchymistickými spisy, toužil po znalostech a ovládnutí přírody. Přesně to v podstatě přivedlo Viktora do záhuby, touha podmanit si život a nepřijetí jakékoliv odpovědnosti za svůj výtvar, kdy od stvoření utíká. Viktor Mary Shelleyové je hloubavý, reflektuje, co vše se může stát, nechá se i ovlivnit tím, jak na něj nabádá stvořená bytost. Je také velmi křehký, bývá často nemocný z nešťastných událostí.<sup>27</sup> V tomto ohledu se Frankensteinova postava v adaptacích velice mění. V Dawleyho adaptaci vidíme Frankensteina jako nevědomého a ambiciózního vědce. Právě zlo v něm stvoří netvora. Frankensteina v Dawleyho filmu vnímáme opravdu jako naivního vědce, jenž si neuvědomuje důsledky svého jednání. Z jeho chování tak vyplývá jedno z mála zobrazení hrůzy v prvním Frankensteinově filmu, a to právě nevědomé zlo. Už zde vnímáme ambivalentnost hrůzy, kdy děsivým elementem může být vědec, nikoliv monstrum. Frankenstein je nejprve svou prací nadšen, ale vzápětí jeho nadšení vystřídá zděšení, a to hlavně nad ošklivostí svého výtvaru. Dawley nechává Frankensteina bez motivace. Tou je tak možná pouhá zvědavost a nic víc. Otázka, kdo představuje ono monstrum, pak prosakuje i dalšími filmovými adaptacemi, avšak plně se na ni podíváme v následující podkapitole. Vnitřní motivace Viktora také chybí ve Whaleově verzi. Tu tvoří snad jen lékařský postoj k věci. Původní postava Viktora Frankensteina je zde spojena s postavou Henryho Clerval, a vzniká tedy Henry Frankenstein třicátých let dvacátého století. Právě u Whalea začíná představa šíleného vědce, který neustoupí od svého plánu. Zde poprvé můžeme pozorovat výrazné přidání postavy, a to vědeckého asistenta Fritze, Frankensteinova hrbatého pomocníka. Whale tak položil základní kámen frankensteinovského mýtu, který zůstává v několika následujících adaptacích. Pouští se ho až Branagh. Jeho vědec pracuje výhradně sám a v izolaci. Kenneth Branagh, jenž zároveň hraje v této verzi Viktora, mu vtiskl mimo jiné i podobu krásného rostlého hrdiny, jíž v předchozích adaptacích nevidáme. Tradiční obraz našeho vědce odpovídá spíše strohým a tvrdým rysům, které připomínají zločince. Pouze Frankenstein Edisonovy společnosti má jemnější rysy, ale i zde je spojován pomocí zrcadla s jeho hrůzným výtvarom. Vizuální stránka Branaghova vědce, především pak jeho krása, kontrastuje s ošklivou podobou stvoření. Idea krásného v sobě ale nese dobro. Oproti netvoru má pravidelné rysy, dokonce se těší dobré fyzické kondici – při scéně stvoření se objevuje v záběrech polonahý a divák vidí jeho svalnatou postavu (hlavně svaly herce Kennetha Branagha, avšak jeho obsazení není pouhá náhoda). Branagh představuje mladého muže, jenž se chystá studovat medicínu jako jeho otec. Přibližně v moment jeho nástupu na

---

<sup>27</sup> „Tak začala vysoká horečka, která mě na několik měsíců upoutala na lůžko.“ (Shelleyová, 1991, s. 31)

univerzitu mu zemře matka při porodu syna, a Frankenstein se zařekne, že už se tohle nikdy nesmí stát. Toto je motivace, která možná i částečně pochází z adaptovaného textu. William Nestruck ve studii *Coming to life* komentuje Viktorův sen<sup>28</sup> po stvoření: „Proměna tělesného v mrtvolné, z Elizabeth na matčinu mrtvolu a nakonec na netvora propojuje smrt matky a onen vědecký experiment.“<sup>29</sup> (Nestruck, 1979, s. 293) Tato motivace se nám může v porovnání s ostatními považovat za děsivější, už v tom smyslu, že v současnosti se také snažíme překonat smrt. Ačkoliv tento motiv mizí v jedné z nejnovějších verzí. V divadelní adaptaci se o pohnutkách samotného Frankensteina dozvídáme jen zběžně. Zdá se, že zůstává ambiciózní. Více zosobňuje postavu vědce, který je fascinován svým výtvořem, jak se ukazuje ve scéně jejich prvního setkání. Při první konfrontaci hodnotí chůzi a postavu netvora a naplňuje jej fascinace tím, že jeho tvor mluví a myslí. Stejně tak žasne nad jeho vzdělaností. Ze scény, kdy se svěřuje Elizabeth se svým tajemstvím, vyplývá, že chtěl pouze „stvořit život“ a ovládnout tak přírodu.

Aby vědec mohl tvořit, musí mít svou pracovnu. Důležitým místem, kde se odehrává věda, je laboratoř nebo pokoj vědce, či chata na Orknejích, jak jsem předeslala v předchozí části práce. Prostředí laboratoře se věnujeme v této podkapitole především z důvodu jeho spojení se zobrazením vědy potřebné ke stvoření umělého života. Mary Shelleyová nechává Viktora pracovat pouze v jeho bytě v Ingolstadtu bez specifického vybavení a celé stvoření se tak zahaluje v tajemství. Z Frankensteinova vyprávění se však dozvídáme, že zdokonalil nějaké vědecké přístroje a nástroje v univerzitních laboratořích. (Shelleyová, 1991, s. 25) Zřejmě přístroje používat musel, ale v textu se o nich nezmiňuje. Ovšem médium, které ukazuje konkrétně, jako divadlo, nebo spíše film, si přímo žádá přesnou vizualizaci Frankensteinovy pracovny. Jistě ji uvedly v obraz už první divadelní adaptace. Dawley laboratoř vytváří pomocí kulis. V ní sedí na židli po celou dobu aktu stvoření kostra člověka, která nehybně vyvolává pocit děsivosti, vytváří onen umělecký děs v záběru. Frankenstein si zatím vesele míchá lektvary. Laboratoř má zařízenou jenom kotlem ve spalovací peci. Do kotle vlévá své lektvary a vhazuje prášky. Výraznou změnu ve Frankensteinově laboratoři pozorujeme u Whalea. Ten udal ráz všem Frankensteinovým pracovním. Laboratoř Henryho Frankensteina se nachází v opuštěném mlýně na vrcholku hory u Goldstadtu. Je vybavena elektrickými přístroji, operačním strojem a kladkovým ústrojím, které vyzvedne tělo do výše.

---

<sup>28</sup> „Zdávalo se mi, že vidím Alžbětu, kvetoucí zdravím, jak jde po ulici v Ingolstadtu. S radostným překvapením jsem ji objal, ale jakmile jsem jí vtiskl první políbení na rty, pokryly se smrtelnou bledostí, její rysy se jakoby proměnily, a mně připadalo, že svírám v náručí tělo své drahé matky. Postavu jí halil rubáš a já spatřil, jak v záhybech látky lezou červi. S hrůzou jsem se vytrhl ze spánku [...] A náhle jsem [...] spatřil stvůru, onoho strašného netvora, kterého jsem stvořil.“ (Shelleyová, 1991, s. 29)

<sup>29</sup> Vlastní překlad autorky, viz příloha č. 15

Scénu doprovází hudba vytvářející napětí. Jelikož jde o adaptaci, jež se zařazuje do žánru hororu, jedná se spíše o laboratoř evokující v divákovi hrůzu. Branagh tuto vizualizaci částečně přebírá, ačkoliv se snaží být „věrný“ románu Mary Shelleyové. Jeho laboratoř tak charakterizuje spletitý systém kladek a vybavení. Ke stvoření je potřeba dvou vodivých vaků, které nápadně připomínají mužské rozmnožovací orgány. Tvorba umělého života se tedy posouvá více k přirozenému stvoření. Nicméně pořad se pohybuje ve sféře zázraků. Na rozdíl od Whalea v tomto remaku vidíme místo operačního stolu nádrž podobnou sarkofágu, ale toto je u Branagha jen odkazem k dřívější adaptaci Terence Fishera *Frankensteinova kletba* (The Curse of Frankenstein, 1957). Nádrž zde symbolizuje lidské zrození ve vodě. Nutnost vědeckého vybavení a plného vyobrazení laboratoře opouští až Boylova divadelní adaptace. Na jevišti v době stvoření vidíme jediné jakousi blánu a elektřinu symbolizují pouze problikávající světla lustru Londýnského národního divadla. Blána je zde použita v kontextu zobrazení klonování lidských jedinců. Danny Boyle a Nick Dear nás však zavádějí zpátky na Orkneje, kde je použito minimum scénických rekvizit pro dotvoření pracovny. Na scéně je rozestavěno několik stolů a samotné místo, kde se tvorba družky odehrává, zůstává divákům skryto. V Boylově divadelní verzi se tedy upouští od vědecké fikce a navrácí se zpět k mystickému a tajemnému stvoření spíše než k racionálnímu, vědecky podloženému. Nick Dear v rozhovoru uvedl k zobrazení vědy ve Frankensteinovi: „Do příběhu můžete vložit, kolik vědy chcete, ale hlavní otázku ‚jak ožívíte mrtvou věc?‘, nikdo nedokáže zodpovědět. Je to magie. Ten příběh je plný kouzel a fantazie, a já se na něj vždy díval jako na pohádku...“ (Dear, 2011)<sup>30</sup>

Ve filmových adaptacích se stvoření netvora zobrazuje za pomoci různých efektů a předchází mu řada nepovedených pokusů nebo shánění materiálu v podobě vykrádání hrobů či sbíráním mrtvých těl. Tento postup naznačuje i Mary Shelleyová. Viktor vypráví: „...byl jsem nucen trávit dny a noci v hrobkách a márnících. [...] Sledoval jsem, jak je lidské tělo ničeno a pustošeno. [...] Podrobně jsem zkoumal a rozebíral všechny podrobnosti procesu vyjádřeného změnou života v smrt a smrti v život, když tu náhle mi uprostřed této temnoty zazářilo jasné světlo. [...] bylo pouze mně určeno objevit toto překvapující tajemství.“ (Shelleyová, 1991, s. 26) Svou vědeckou metodu si však nechává pro sebe. Nevysvětluje se ani, jakým způsobem docílil oživení mrtvé tkáně, hmoty, nebo vůbec jak ke stvoření došlo. Filmové adaptace, ačkoliv se snaží naznačit vědecký postup stvoření, jej nikdy nemohou uchopit zcela a také k tomu není důvod, příběh by možná přestal fascinovat. Ztratil by totiž tajemství a tím částečně i váhání mezi nadpřirozeností a realitou vědy použité při stvoření.

---

<sup>30</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 16

U první filmové adaptace se však nedočkáme sbírání mrtvých těl nebo nepovedených pokusů. Němý Frankenstein stvoří bytost v kotli za ocelovými dveřmi pece. Přítomné kostry zřejmě naznačují, že i zde Frankenstein měl dočinení s mrtvými těly a v kotli v pozadí se nachází další kostra, jež ho doprovází v jeho studentských pokojích. Proces stvoření, kdy Frankenstein do kotle, do něhož mimochodem nevidíme, vlije lektvar, začíná lehkým kouřem. Poté Frankenstein zavře ocelové dveře a celý proces sleduje přes okénko. V záběru vidíme, jak se z kotle pomalu zvedá předmět v plamenech, a v zápětí poznáváme postavu. V uzavřené kovové skřini probíhá proces připomínající kremaci mrtvých, ale v obráceném sledu. Tvor tak vzniká jakýmsi fantastickým procesem, kdy není konstruován z lidských částí, ale spíše z jejich základu – kostry. Této scény dosáhl Dawley natočením hořící figuríny, jejíž záběr ve filmu pustil pozpátku. Po celou dobu stvoření sledujeme pouze Frankensteinovy reakce a „chemický“ proces utváření nového, umělého života. Dawley si bezpečně vystačí s takto minimalistickou scénou, která je sama o sobě působivá. Nepotřebuje dotvářet mystičnost scény prostředím, ani počasím, jako je tomu v předloze. Shelleyová stvoření doprovází slovy: „Byla hodina po půlnoci, déšť bubnoval neutěšeně do oken a svíčka již dohořívala, když za posledního záblesku světla jsem spatřil, jak můj výtvor otevřel matně žluté oko. Jeho dech byl těžký a údy se mu křečovitě zmítaly.“ (Shelleyová, 1991, s. 28) Hrůzu v divákovi pak vyvolávala paže ještě nedokončené umělé bytosti, která se v záběru hýbe, v naznačení mávání davu. Tento první pohyb tvora vidíme jak u Whalea, tak i u Branagha. Ruka se tak stává vyšším znakem života než oko u Shelleyové. Whaleova verze aktu stvoření jako první ukazuje oživení monstra pomocí elektrické energie z blesku, která je v předloze jen naznačena (Shelleyová, 1991, s. 21), a sice Viktorovou zmínkou, že ho fascinovaly blesky a elektřina. S náhledem na moderní poznatky v soudobé vědě, tedy že skutečně lze lidské srdce uvést znovu v činnost elektrickým impulsem, se jedná o logický výstup interpretace a aktualizace tématu stvoření umělého života. Aktu stvoření však předcházejí různé přípravy, ať už v podobě obstarání mozku pro tvorbu bytosti, jenž se stává pro příběh důležitým (důvod si povíme později), tak čekání na bouři, ze které Frankenstein načerpá energii pro oživení svého výtvoru. Aktu stvoření tentokrát nepřihlíží sám doktor Frankenstein, ale také původně nezvaní hosté, Elizabeth, Frankensteinův přítel Viktor Moritz a profesor Waldmann z univerzity. Ze stvoření, jež se má odehrávat v naprosté izolaci, se stává demonstrace hrůzné vědy. Tělo netvora leží připoutáno na stole, k němuž jsou přivedeny dráty, které vedou k hromosvodu. Experiment vidíme v plné síle. Frankenstein otevírá pomocí kola střechu hradu a blesk udeří do hromosvodu. Netvorova ruka se začne zlověstně hýbat a Frankenstein propadne euforii místo vyděšení a z vyčerpání upadá do mdlob. Zde poprvé slyšíme slavné vykřiknutí: „Je to

živé, je to živé!“, které rezonuje v dalších adaptacích včetně Branaghovy a například i v moderní adaptaci Stuarta Beattieho *Já, Frankenstein* (I, Frankenstein, 2014), na jejímž začátku tvor pohřbívá svého stvořitele. Avšak okolnosti stvoření v Branaghově filmu jsou úzce spojeny s motivem filmu, který je zároveň motivací Frankensteinovou – se strachem ze smrti a touhou po jejím překonání. Jak jsme poznali výše, tato adaptace může interpretovat Viktorův sen, a tímto způsobem propojuje osudy Elizabeth, Frankensteina, stvoření a matky. Oživovací prostředky se zde nepouští filmového mýtu a vychází z elektrické energie. Přímému aktu stvoření předcházejí pokusy na zvířatech. Scénárista a režisér však posouvají otázku stvoření ještě dál – blíže k přirozenému stavu věcí. K procesu oživení přidávají plodovou vodu jako jeho velice důležitou součást. Tento motiv pak rezonuje i s tím, že Viktorova matka umírá při porodu. Tělo netvora je tedy položeno do „sarkofágu“ naplněného „životadárnou“ tekutinou. První se znovu pohne tvorova ruka. Tentokrát ale v naznačení boje o nový holý život, protože se tvor topí v nádrži. Stvoření je zde silně spojeno s úkony u porodu. Frankenstein musí tvora udeřit do zad, aby se bez problému nadechl. Toto stvoření však provází prvotní nezdár. Na rozdíl od paralelního stvoření ženského protějšku Elizabeth. Julie Sloan Brannonová ve své studii *Mary Shelley's Frankenstein?* (Brannon: online) upozorňuje na kontrast těchto dvou scén stvoření. Při stvoření netvora scénu podbarvují tóny šedé a modré. Scéna tedy vzbuzuje chlad a zcela jistě má podíl na pocitu hrůzy. Oživení Elizabeth zase pracuje se spektrem teplých barev: „...záblesk je teplý a v barvách zapálené svíce.“<sup>31</sup> (Brannonová, 2012, s. 17) Druhé stvoření tedy doprovází teplo a evokuje šílenou lásku Viktora Frankensteina. V otázce zobrazení stvoření zůstává divadelní adaptace skoupá a zachovává fantastično týkající se stvoření. Drama Dannyho Boyla začíná právě „narozením“ netvora. Okolnosti jeho stvoření zůstávají více méně zastřeny stejně jako v knize. Na scéně stojí konstrukce z obruče, v níž je napnutá kůže, za kterou se skrývá „nenarozené“ monstrum a již můžeme směle nazvat inkubátorem. Elektrické výboje symbolizuje problikávající lustr Národního divadla tvořený z několika stovek žárovek. Netvor vypadne z blány, která je zde pro tvorbu použita. Výboje doprovází hudba v rytmu tlukotu srdce a scéna je osvětlena červeným světlem, které přerušují téměř oslepující záblesky žlutého světla. Bytost se rodí sama přímo na jevišti a postupně se dere ven. V tomto zobrazení můžeme pozorovat jistou symboliku života, a sice právě v úderech hudby a v osvětlení. Zároveň však tyto efekty vytvářejí v divákovi pocit hrůzy a napětí. Postup aktu stvoření se objevuje dále v příběhu, stejně jako je tomu v předloze, a to když odjede Viktor Frankenstein na Orkneje.

---

<sup>31</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 17

### 3.3. Umělá bytost

Akt stvoření, jak jsme viděli, provázejí fantastické motivy, od mystických přes alchymistické, až po vědecko-fantastické, podložené vědeckými poznatky dané doby. V této části se posouváme k samotnému produktu tohoto procesu, umělé bytosti. Tu nutně nemusíme vnímat jako netvora, i když toto označení je občas nutné vzhledem k referenci umělé bytosti stvořené v Moderním Prométheovi. Tu často kritika nazývá tímto jménem, stejně jako sám Viktor Frankenstein v českých překladech. V některých případech se však uplatňuje jemnější název, a to tvor či stvoření. Carroll označuje za hlavní znak hororu monstrum, protože vzbuzuje negativní emoce a představuje potenciální nebezpečí. Označení monstrum má v latině význam úkazu, zjevu či obludy, vychází z latinského slova *monstrare* – ukazovat, některé slovníky však odkazují ke slovu *monere* znamenající kárat či upozorňovat. Toto etymologické rozdvojení může mít pro nás nosný význam. Monstrum totiž může být abnormální, ale také se na něj poukazuje. Zároveň však označuje něco, co se musí napomínat, upozorňovat. Ambiciózní tvůrce, jenž nedbá morálních zásad a nezastaví se ani před varováním, se stává v očích mnoha oním monstrem. Hlavním netvorem však pro mnoho adaptací zůstává umělá bytost. Pojetí netvora v adaptacích Frankensteina nejvíce podléhá dobovému vnímání, a díky tomu má několik různých interpretací. Dochází k aktualizaci zobrazení. Umělá bytost ale nemusí nutně vzbuzovat hrůzu. Jako postavu, s níž je možno soucítit, ji především vnímají novější adaptace. Hrůzné může být totiž ambivalentní. Nemusí ho představovat pouze ošklivá bytost, ale chování ostatních vůči ní. Stejně tak jako stvořitel. Hrůzostrašné se tak dělí hlavně mezi tyto dva póly. Vzbuzovat tzv. art horror může i jenom pouhé násilné chování (tvora, či ostatních) nebo to, co umělou bytost obklopuje (v textu, v hledáčku kamery nebo na jevištní scéně). Ve vizualizaci Frankensteinovy bytosti se tvůrci nových adaptací často inspiroují, jak uvidíme, předchozími pojetími. Znovu působí frankensteinovský mýtus, ani zde se adaptující nevyhnou navázání na encyklopedii diváka, který má „Frankensteina“ spojeného s určitou společnou představou.

Frankenstein Mary Shelleyové vytváří „dokonalou bytost“, homunkula, který se skládá z těch nejkrásnějších částí těla.<sup>32</sup> Ale nakonec, když ho přivede k životu, a tedy dosáhne svého cíle, je jím zhnusen a odmítá ho. Kenneth Branagh se později prý ptá: „Proč, po tom všem, když viděl, co dává dohromady, by ho to mělo odpuzovat a následně by se toho měl děsit?“<sup>33</sup> (Heffernan, 1997) Tato otázka je poté stěžejním východiskem pro interpretaci jeho

---

<sup>32</sup> „Údy byly souměrné a rysy v obličejí jsem vybral tak, aby byly krásné. Krásné! Bože můj!“ (Shelleyová, 1991, s. 28)

<sup>33</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 18

adaptace a ostatních. Hrůza totiž vychází z toho, jaký pohled zaujímá Frankenstein ke svému výtvaru a jak se divák dívá na netvora. Zásadní je tedy otázka *pohledu*. Sám pohled ovlivňuje efekt hrůzného. Jak vidí monstrum ostatní postavy, dává návod k pocitům publika (Carroll, 1990, s. 14), ne vždy to je ale pravidlem. Toto pozorujeme spíše v pozdějších adaptacích, kdy diváka neděsí monstrum samo (i když na pohled není krásné), ale spíše idea stvoření umělé bytosti, či její osud. Pohled souvisí s ošklivostí věcí a těla. Ošklivost, jak zmiňuje Eco v úvodu k *Dějínám ošklivosti*, a zejména její vnímání, se proměňuje v jejích „vizuálních nebo verbálních zobrazení.“ (Eco, 2007, s. 14) Otázce pohledu a ošklivosti se tedy v případě vizuálních médií nevyhneme. James A. W. Heffernan předkládá: „Filmové verze nás nutí k přehodnocení jeho [netvorovy] monstrózy z hlediska vizualizace.“<sup>34</sup> (Heffernan, 1997) Proto se i mění jeho zobrazení a tedy i pojetí hrůzostrašna. Ošklivost se vymezuje vůči kráse, která je často vnímána jako dobrá. Ošklivost s sebou nese negativní pocity, i když částečně subjektivní. Podstatu ošklivého Umberto Eco ilustruje na synonymech ošklivosti: „Ošklivé je to, co budí odpor, je hrůzostrašné.“ (Eco, 2007, s. 16) Ošklivost patří tedy mezi základní rysy hrůzy a její podoby se ve Frankensteinovi často proměňují. Viktor sám popisuje své stvoření takto: „Žlutá kůže sotva skryla soustavu svalů a žil, vlasy byly leskle černé, rozevláté, zuby bělostné jako perly, jenže tento lesk vytvořil tím strašnější kontrast s vodovými očima, které měly téměř stejnou barvu jako špinavé oční důlky, v nichž byly zasazeny, jako svařtělá pokožka a úzké zatrpklé rty.“ (Shelleyová, 1991, s. 28) Ošklivost tu především zastupuje barva kůže v kontrastu s bílou barvou očí a zubů. Kůží však prosvítá vnitřek bytosti. Krása člověka se částečně posuzuje podle jeho souměrnosti a ideální lidská krása nezná průsvitnost či průhlednost orgánů. Vše je skryto očím. Avšak netvorovo tělo postrádá souměrnost a ukrytí všeho, co nemá být spatřeno. V původním textu Mary Shelleyová otvírá otázku, co je uvnitř těla, zdali má umělý tvor duši, či nikoliv. Na tuto myšlenku první divadelní adaptace zapoměly, avšak částečně ji oživil James Whale ve své verzi, jak uvidíme později. V textu znechucení postavou dále podporuje i úzké sevření rtů, které si často spojujeme s přísnou povahou. Ale tyto rysy z vizuální podoby postupně vymizely. První zaznamenaný vzhled Frankensteinovy umělé bytosti totiž nemá nic společného s představou Mary Shelleyové. Umělá bytost, ztvárněná Charlesem Oglem, připomíná spíše mumii. Vzhled tvora de facto určuje specifické stvoření. Má dlouhé, nezdravě vypadající vlasy, hrb a ohyzdný obličej. Platí za příklad zrůdnosti, ve které můžeme spatřovat vznešeno podle Edmunda Burkeho. (Burke, 2001) Avšak první zapamatovatelný vizuální otisk netvora ztvárnil režisér James Whale v roce 1931, který do role obsadil Borrise Karloffa, jehož postava dodává tvoru na

---

<sup>34</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 19



mohutnosti. Podobu však dotvořil maskér Jack Pierce. To on přivedl na svět myšlenku sešitého monstra (Heffernan, 1997), ačkoliv švy na něm jsou sotva viditelné, a sice pouze v oblasti čela. Postava umělé bytosti zde působí monumentálně a jeho tělo neumí plynule ovládat pohyby. To vede vizualizaci spíše k tomu, že zobrazuje tvora spíše podlidsky, jak tvrdí William Nestruck. (Nestruck, 1979, s. 295) Větší velikosti tvora je dosaženo pečlivým nasnímáním postavy zespodu, jakoby z pohledu malého dítěte, i tyto záběry pomáhají dotvořit celkový obraz hrozivosti. Zobrazení ale spíše inklinuje k nepřirozenosti nejen v pohybech, ale také prostřednictvím hranatého obličejce a těla, které spojuje elektrodový kolík. Ten má jediný úkol, přivést elektřinu do mrtvého těla. Do podoby se promítá technický pokrok spolu s rozšířením elektrické energie, která v té době jistě děsila některé obyvatele. Bytost vytvořená maskérem Jackem Piercem je nepochybně hybridem mezi lidskou a technickou bytostí. Z původně žluté bytosti se na plakátech stává zelená. Jack Pierce použil při tvorbě masky netvora zelenošedou barvu, aby na černobílém filmu vypadala kůže mrtvolně, na rozdíl od ostatních postav. (IMDb, 2016) Také barva kůže však vyjadřuje nepřirozenost. Bytost je tak zároveň hrůznou, ale fantastickou, a víceméně tento obraz přetrvává do osmdesátých let 20. století. Umělá bytost je v tomto období stálým rezidentem hororových filmů, a pokud má postavu s lidskými rysy, působí svou charakteristikou téměř nelidsky. (Výjimku by pak mohla tvořit pastiš na Frankensteinovu tvorbu v rockovém muzikálu *Rocky Horror Picture Show* (1975), v němž Frank N. Futer vytvoří dokonalou krásnou „lidskou“ bytost.) Režisér filmu *Mary Shelley's Frankenstein* (1994) do role umělé bytosti vybral Roberta de Nira a s maskéry mu dal podobu špatně sešitého „hromotluka“. Tentokrát tu máme netvora holohlavého, jehož výrazným rysem je znetvořený oční oblouk a oči. Jedno oko má jakoby slepé a druhé žluté. Stejně znaky najdeme v dřívější verzi u Terence Fishera. Hrůza z netvorova těla se zde proměňuje spíše ve znechucení a soucit. Ošklivost na sebe bere podobu zohyzděného těla. Netvor je poprvé zobrazen nahý. K zobrazení hrůzy však už nestačí pouhý obraz, krátce po oživení si Frankenstein v podání Kennetha Branagha zaznamenává popis do deníku. Svého tvora popisuje jako „poškozeného, zuboženého a mrtvého“. Vyzdvihuje i jeho nadlidskou sílu. Branagh navíc přidává do své adaptace typickou postmoderní ikonografii, když nechává tvora pověsit za systém řetězů v pozici silně připomínající ukřižování Ježíše Krista. Této symbolice silně pomáhá i fakt, že Frankenstein považuje tvora za mrtvého, ale ten pak „povstane.“ Branagh se vlastně snaží o symboliku syna „Božího,“ než o mesiášskou postavu. Bytost zde spíše přináší zkázu hlavně Frankensteinovu rodu. Toto zobrazení ukazuje i nové uchopení látky a právě onu autorskou invenci, která je pro úspěšnost adaptace rovněž důležitá. V této filmové adaptaci definitivně dochází k odstřihnutí od ikonického téměř

popkulturního zobrazení Jamese Whalea. Tvor už totiž nepotřebuje elektrody na krku a mohutnou nelidskou podobu, jakou ztvárnil Boris Karloff a maskér Jack Pierce. Whaleův netvor pouze velice vzdáleně připomíná lidskou bytost, za to jako jediný má černé kadeře (ty vlastní i netvor ve verzi režiséra Terence Fishera), jak ho popisuje vyprávějící Frankenstein v předloze. Mnoho z Branaghovy verze převzal a převedl na divadelní prkna Danny Boyle pro Národní divadlo v Londýně. Umělou bytost si zahráli tentokrát dva alternující herci Benedict Cumberbatch a Johnny Lee Miller. Vzhled monstra se v mnohém podobá tomu z filmu *Mary Shelley's Frankenstein*, ovšem není až tak znetvořený. Hlavním rysem tohoto zobrazení je nepovedené sešití jednotlivých částí a kůže. Tvor je nejprve nemotorný a jak sami herci říkají, inspiraci pro tuto charakteristiku hledali v rekonvalescenci zraněných válečných veteránů, či v pohybech batolat. Snažili se tak naopak dosáhnout zobrazení nevinnosti a zranitelnosti nově „narozené“ bytosti. Ošklivost už není nepřirozená, ale promítá se do holého těla a chudého ošacení. Avšak ženský protějšek postrádá švy, její tělo rezonuje čistotou a éterickou bělostí. Danny Boyle nabízí jako kontrast k ošklivosti netvora krásu ženského těla, a to vlastně stereotypní představu hladkého, alabastrového těla, které obdivuje i sám Viktor Frankenstein. Také zde spatřujeme stvoření nejdříve nahé, a v podstatě bezbranné. V tomto případě ho však zakrývá svým kabátem sám stvořitel, který je zrovna naplněn strachem a se spěchem od něj odchází. Trend zobrazení umělé bytosti blíže lidské fyziologii nastavuje Kenneth Branagh, když polidšťuje bytost a nečiní z ní pouhé monstrum vědy. Ačkoliv se tvor už od napsání románu podobá člověku, jeho vizualizovaná podoba na plátně vždy nesla prvky monstrosity. K částečnému porušení dochází ve verzi, která se snaží o návrat k původnímu příběhu. Dochází k výraznému zlidštění tvora, a tím se také posouvá směr hrůzného. Děje se tak zřejmě proto, aby obraz netvora samozřejmě vymanil z předchozích představ a tak jeho podobu revidoval blíže k člověku. K polidštění dochází i na úrovni charakteristiky této postavy. Film začíná vyprávět dokonce hledisko umělé bytosti. To se potom stává východiskem pro hru dramatika Nicka Deara. Tělo tvora je zlidštěno i v „pohledu“ slepce DeLaceyho, jenž ho po osahání prohlásí za „chudáka a válečného veterána“. V této scéně se pohled relativizuje. K jeho provedení nepotřebuje postava oči, ale stačí hmat. Interpretace jeho vidění pak zásadně podléhá jiným měřítkům. Pohled mění svou funkci a úhel, a nabádá k tomu i publikum. Zajímavé na této adaptaci je její obsazení alternací Frankensteina a stvoření. V ní se tak, sice vzdáleně přes divákovu znalost kontextu, prolíná „zlo“ Frankensteina s monstrem, jak jasně naznačuje první filmová adaptace. Podoba prvního filmového monstra se tedy zcela liší od těchto představ bytosti s nadpřirozenou silou a znetvořenou postavou. Vzhled umělé bytosti se postupně mění tak, jak se proměňuje přístup

ke stvoření a vědě. Z mumii podobné bytosti se stává bytost nadlidská, mající hranatou podobu s nelidskými částmi, aby nakonec byla zcela polidštěna. Hrůzostrašnost se obrací k uměle vytvořenému člověku, možná i kvůli kontextu současné vědy a etiky. Spolu s proměnami vzhledu netvora se mění také jeho charakteristika. Čím více se podobá člověku, tím více se narativ soustředí na vykreslení jeho povahy. Mezi vnějším obalem netvora a jeho duší, vnitřkem, tak vzniká přímá souvislost.

Ošklivost je totiž od nepaměti spojována se zlem, a to hlavně morálním. Tuto analogii vysvětlil jako první Karl Rozenkranz v roce 1853 v *Estetice ošklivosti* (Ästhetik des Häßlichen). Ve Frankensteinovi od originálu po Branaghovu adaptaci tuto analogii spatřujeme v pohledu lidí na „netvora“. Vidí ohyzdnou tvář a postavu, a automaticky ho považují za hrůzného a tudíž zlého. V adaptacích se postupně klade důraz na spojitost této ošklivosti a morálního zla s částmi, z nichž je netvor vytvořen. Frankenstein ve svém původním vyprávění pouze naznačuje, z jakých částí dal nejspíše monstrum dohromady, tedy nejpravděpodobněji z částí mrtvol, není však pro něj důležité z jakých. V textu hraje při utváření zla v netvorovi hlavní roli odmítnutí a zloba lidí vůči němu. Umělé stvoření původně prokazuje určitou chytrou, přemýšlivost a schopnost nezávislého úsudku. Hrůzu spíše budí svým zevnějškem a následným násilnickým chováním, které se rozvinulo na základě odmítnutí a života na okraji společnosti. Bytost tak v tomto smyslu nezapře podobu s jiným romantickým hrdinou, Quasimodem z Hugova románu *Zvoník u matky Boží* (Notre-Dame de Paris, 1831). Stejně jako on je tvor odstrkovan kvůli svému zohyzděnému obličejí a postavě. Nehledí se na jeho duši, jeho touhy, ani jeho myšlenky. Od prvního momentu se mu přezdívá stvoření d'ábla. První divadelní adaptace tento motiv potlačily a udělaly z umělé, v celku sympatické bytosti, monstrum, které se dorozumívá pouze skřeky. Ellisová tuto potřebu vysvětluje takto: „Myšlenka, že by byl člověk schopen stvořit bytost, která vzbuzuje soucit a není ztělesněním zla, byla v té době rouháním.“<sup>35</sup> (Ellisová, 2016, s. 4) Děje se tak s ohledem k božskému stvoření, kdy pouze Bůh mohl stvořit takovou bytost. Navíc netvor vyvrací rousseauovskou etiku, a zpochybňuje vývoj dobrého člověka mimo společnost. Nicméně netvor ke své zvrácenosti dochází až po setkání se společností a následným vyloučením z ní. Děsivost v tomto smyslu dokazují i slova stvoření: „Dal jsi mi smysly a city, a pak jsi mě odhodil, abych se stal postrachem a hrůzou lidstva.“ (Shelleyová, 1991, s. 72) Znovu se nám tu objevuje i otázka hlediska, tedy jak chce netvor, aby ho ostatní vnímali, jak vnímá sám sebe, a jak ho skutečně ostatní vidí. Zlo a lhostejnost společnosti se odráží v podobě ošklivé umělé bytosti. Hrůzu v době Shelleyové mimo jiné vytváří myšlenka uvažující uměle

---

<sup>35</sup> Vlastní překlad autorky, originál viz příloha č. 20

stvořené bytosti v době, kdy jedinou racionálně uvažující bytostí je člověk sám. V němém filmu se pohled na netvora mění, a ačkoliv Dawley nemůže nechat netvora mluvit, zobrazuje ho spíše jako odraz zla, které dřímá v samotném Frankensteinovi.<sup>36</sup> U Whalea se stále netvor dorozumívá pouze skřeky. Řeč pak postupně v různých adaptacích nachází a až u Branagha je schopný plyně mluvit. Řeči se přirozeně učí a jeho první slova, která se naučí, jsou opakem jeho osudu: přítel (Friend), rodina (Family) a otec (Father). Učí se slova označující pospolitost a vztahy, které sám nemá. Podobná slova se prvně naučí i v originálním textu, ale v jeho narativu se jim nepřikládá značný význam. Tyto slova však napomáhají divákovi spíše soucítit s netvorem. V divadelní hře Cumberbatch a Miller vtiskli netvorovi i řečové vady jako koktání a větší pauzy v projevu. V rolích se střídali a tak docházelo k prolínání rysů vtisknutých monstrem do Frankensteina a naopak. Řeč se tak ukazuje jako zásadní rys netvora v jednotlivých adaptacích. Komolení jazyka nebo přímo pouhé skřeky působí odlišně a mohou vytvářet pocit odpudivosti a jisté animálnosti. Nekrásná a neplynulá řeč se tak stává monstrózní, ukazuje se na ni jako na něco nenormálního. Záleží však na příběhu a jeho stylu uchopení, zdali ji divák přijme jako znak odpudivosti nebo s mluvčím bude soucítit. Druhý pocit vyvolává hlavně divadelní adaptace, v níž se příběh vypráví hlavně z hlediska umělého tvora.

V 18. století spatřila světlo světa věda zvaná frenologie, jednalo se o spojení určitých lidských vlastností s jejich rysy ve tváři či v celé oblasti hlavy. Ošklivé rysy se pak často spojovaly se zločinci. Umberto Eco dodává, že v návaznosti na tuto vědu se „v populární literatuře stávají ošklivými a zlými všichni zavrženci, které společnost není schopna integrovat, či si je podrobit...“ (Eco, 2007, s. 261) Frankensteinův tvor je tak extrémním případem tohoto vnímání. Jeho vzhled však původně stojí v přímém kontrastu s duší. Morální hledisko se otáčí směrem k Frankensteinovi. Zobrazení tvora nezávisí na jeho zločinnosti. Hrůza vychází spíše ze samotného vzhledu a nejvíce v dané době z jeho stvoření, jak jsme zjistili v předchozí části. Později, zejména ve Whaleově verzi, vzniká potřeba vysvětlit zlo „vrozenými“ predispozicemi. Znovu se tedy vracíme ke spojitosti zrůdnosti a špatného chování. Tentokrát se ohyzdnost ale slučuje s historií kusů těla umělé bytosti. Objevuje se důležitost mozku, jenž je schránkou osobnosti. Když Whaleův Henry Frankenstein shledá mozek oběšence nepoužitelným, chce ukrást mozek z laboratoře na univerzitě. Jeho pomocník, jehož Henry pověří tímto úkolem, však vezme druhý mozek. Umělá bytost v podání Borise Karloffa tak dostává abnormální mozek zločince. Zlo je vysvětleno

---

<sup>36</sup> V poslední scéně se na sebe netvor dívá do zrcadla a mizí v jeho odraze, přichází Frankenstein, podívá se do zrcadla a místo svého odrazu nejdříve spatřuje netvora. Ten postupně mizí.

„zděděním“ a hrůza, jež dříve pocházela ze samotné myšlenky stvoření bytosti a z vlivu zkažené společnosti na ni, se mění v hrůzu ze zločinců a spodiny společnosti, kteří často a nepříliš překvapivě nesou znaky ošklivosti. Motiv zločineckého či brilantního mozku se postupně stal součástí frankensteinovského mýtu. Kenneth Branagh jakožto Frankenstein vkládá do lebky své bytosti brilantní mozek učitele Waldmanna. Zločineckou analogii však převádí do těla netvora. To z velké části původně patřilo vrahovi učitele Waldmanna. Hrůza, pokud vůbec, vychází v Branaghově filmu ze spojení zločince s vědcem, kterého film zobrazuje jako podivína balancujícího na hraně lékařské etiky. Režisér Branagh v případě oběšence odkazuje k dílu Jamese Whalea a verzím studia Hammer Films a 20th Century Fox. (Fisher: 1957 a Brooks: 1974) I tělo Borise Karloffa jako stvoření je z části oběšencovo. Branagh ale v původu netvorova těla rozehrává intertextuální hru. Vraha a netvora totiž ztvárňuje Robert de Niro, který je často spojovaný s rolemi zločinců. Navíc v této filmové adaptaci se setkáváme se dvěma umělými bytostmi. Frankenstein ožíví svou novomanželku a tak v určitém smyslu družku pro netvora, již si původně netvor žádal. V pravém smyslu Frankensteinovu nevěstu. Oživení Elizabeth a stvoření umělého muže stojí v paralele. Pro svou družku si netvor vybírá tělo Justýny, přítelkyně domu Frankensteinů, kterou oběsil rozlícený dav. Její mrtvolu vyhrabává z hrobu sám netvor a Frankenstein ho pro stvoření umělé ženy odmítá. Avšak použije jej jako trup pro Elizabeth. Té odsekává hlavu od jejího původního těla a jako ideální ženský mozek přišívá k tělu Justýninu. Od tohoto vnímání částí těla spojených s charakteristikou umělé bytosti odhlíží až divadelní adaptace. A to právě daným začátkem, stvořením. V divadelním dramatu vítězí spíše fantastično. Stvořená bytost není „předchozími“ vlastnostmi zatížena a má tak více prostoru rozvíjet se blíže k postavě, již vidáme v předloze. Tedy k sympatické, učenlivé a chytré, změněné ve zlou pouze lidským odporem. Hrůzostrašnost se tedy opět stává ambivalentní, tentokrát více, než tomu je v Branaghově verzi, kde se objevuje i narativní linie Frankensteinovy umělé bytosti. Poprvé tak vidíme ucelený příběh tvora, a dozvídáme se jeho motivaci pro pomstu.

Hrůzostrašnost umělé stvoření ale podporují i události kolem ní a jejich zobrazení. V adaptovaném textu předkládá Shelleyová jen málo příkladů odmítavého chování lidí k Frankensteinovu stvoření. Její pojetí hrůzy zde odpovídá spíše sobeckému odmítnutí stvořitelem. V adaptacích se pojetí ambivalentní hrůzy, a sice i té pocházející od lidských jedinců, stupňuje. Dawleyho krátký film k tomuto nemá prostředky, čas, ani místo a celkově filmový prostor. Whale už ale přidává agresi vůči tvorovi hned po jeho stvoření. A to hlavně ze strany pomocníka doktora Frankensteina, Fritze. Ten stvoření neustále trýzní ohněm. Plameny jsou zde spíše nositelem hrůzy než představitelem spásy a tepla domova. A to hlavně

z pohledu netvora, který se jich bojí. Představuje ohrožení a úzkost. V kontextu Frankensteinova příběhu vzbuzuje téměř vždy negativní emoce. Motiv ohně se opakuje v závěru filmu, kde netvora dav upálí v mlýně. Branagh ve své variaci příběhu Frankenstein přenesl oheň do významové pozice zkázy i konce života umělých bytostí a jejich stvořitele. Oheň také použil stejně jako Mary Shelleyová, jako pomstu netvora za odmítnutí rodinou DeLacey. Elizabeth, proměněna ve Frankensteinovu nevěstu, se v hrůze dobrovolně stává lidskou pochodní a zapaluje tak celý dům Frankensteinů. Branagh však podporuje ambivalentnost hrůzy chováním lidí k netvorovi. Stvoření je po svém útěku do ulic Ingolstadtu nemilosrdně mláceno davem a ukrývá se na schodišti v ústraní, kde leží znetvořená kostra člověka, jak jsme poznali v kapitole o děsivém a fantastickém prostředí. Branagh znovu vytváří paralelu mezi ním a Justýnou, kdy je s ní nakládáno podobně po smrti a obvinění z vraždy Williama. V obrazech vyvolávajících hrůzu tedy dochází k nárůstu krutosti. Objevuje se také více krve, jak ukazuje obecný trend v hororovém žánru, kdy už divák začíná být na jiná zobrazení krutosti zvyklý. Poslední násilný čin umělé bytosti v podání Roberta de Nira je vyrvání srdce Frankensteinovy milé. Krev je v celém záběru a tato scéna také nabízí předzvěst budoucího Elizabethina upálení. Tento krvavý čin se nachází ve sledovaných adaptacích pouze v té Branaghově. Hrůza dostává podobu smrti v podobě ztráty živoucí tekutiny. Krev je však v této adaptaci vidět často, a to hlavně ve spojení s tvorbou nebo újmou na životě. Poprvé se ukazuje v obraze při smrtelném porodu Frankensteinovy matky. Vše pokrývá rudá krev, dokonce i zoufalého otce, jenž na fantastickém schodišti v hrůze pokleká. Krutost předvádí i divadelní adaptace, kdy také první setkání tvora s lidmi není úplně příjemné. Lidé jej odstrkují. Ale dochází ke změně, neodsuzují ho jako monstrum, ale malomocného. Dochází zde totiž k přesunutí hlediska vrženého na samotné stvoření. To Nick Dear, Danny Boyle a oba herci výrazně polidšťují a více se soustředí na jeho příběh, na hrůzné, které spíše napáchal člověk, na ošklivost mravů samotných. Boyle nepoužívá krev jako zdroj hrůzy, avšak využívá k tomu krutost znásilnění monstrem a vraždu zlomením vazů. Spolu s proměnami zobrazení Frankensteinova umělého tvora tak dochází k odlišným obrazům hrůzy s ním spojených, hlavně v četnosti krutosti a krvavosti, která také závisí na kontextu doby a otrlosti diváka.

## Závěr

Viděli jsme, že u adaptací Frankensteinova dochází k radikálním změnám zobrazení fantastična a hrůzy oproti původnímu textu Mary Shelleyové, ale také vnímáme jistou intertextualitu a výpůjčky z předcházejících adaptací. Navazuje se tak na encyklopedii diváka a jeho očekávání známého příběhu. Zároveň se však samotný text rozvíjí a mění se jeho hledisko. Adaptující se částečně navrací k samotnému textu a v adaptacích vidíme akcentaci různých témat, jejichž výběr se mění v závislosti na aktuálnosti a kontextu doby. V době psaní této práce měla premiéru další filmová verze s názvem *Viktor Frankenstein* (2015) režírovaná Paulem McGuiganem, která nabízí trochu jiný pohled na předem určená témata. Proto ji čeká částečná reflexe v závěru práce jako určitá prognóza k vývoji frankensteinovského mýtu a zobrazení hrůzy či fantastična.

Jak jsme v průběhu práce pozorovali, frankensteinovský mýtus obsahuje několik důležitých narativních složek, které publikum očekává. Těmito složkami je stvoření, šílený vědec, a zlé monstrum, jež se často zaměřuje se samotným Frankensteinem. Tento mýtus je paradoxně pro adaptace důležitý, protože pomáhá udržet divácká očekávání. Ani takové adaptace, jako *Já, Frankenstein* (I, Frankenstein, 2014) Stuarta Beattieho, kde se postava monstra přeměňuje na moderního superhrdinu, se ho nepouští. Svou roli však sehrává především ve scénách stvoření umělé bytosti, kdy nesou stejné znaky napříč filmovými adaptacemi. Výjimku tak tvoří divadelní adaptace režírovaná Danny Boylem, v níž chybí konkretizace aktu stvoření. Frankensteinovský mýtus tak funguje jako intertextový dialog mezi jednotlivými adaptacemi a zároveň pomáhá posouvat interpretace určitých motivů. Je znakem praktické nemožnosti „věrnosti“ adaptace adaptovanému textu. Frankensteinovský mýtus ilustruje také opakované adaptace s variacemi, které do každého filmu nebo divadelní hry přidávají ono originální uchopení, a díky nimž dokážeme jednotlivé adaptace přiřadit k jednotlivým autorům a režisérům. Učinili totiž daný text vlastním, ačkoliv využili společného základu. Ten zůstává pro všechny adaptace důležitým. Adaptující totiž překládá především narativ z jednoho znakového systému do jiného. K vzniku adaptace připívá také kontext doby jeho vzniku. Jako ilustrace tohoto jevu znovu může posloužit frankensteinovský mýtus. Ten postupuje postupně všemi adaptacemi v závislosti na době vzniku. Branaghova adaptace z roku 1994 *Mary Shelley' Frankenstein* tak odkazuje k několika předchozím adaptacím a zároveň přepracovává téma podle rezonance témat v devadesátých letech minulého století. Naproti tomu adaptace *Viktor Frankenstein* (2015) pracuje v odkazech už

s Dawleyho adaptací *Frankenstein* (1910), která byla zrestaurována až v roce 2010. Adaptace tak pracují zejména s přídávky.

V adaptacích pozorujeme stupňující se důležitost interiérů při produkci fantastična. V textu Mary Shelleyové dotvářejí fantastično převážně hory a ledovce, tedy exteriéry. V estetice doby vzniku Frankensteinova představují vznešeno. Prolíná se v nich idylická krajina s hrůznou. Prostor příběhu se tak mění na uzavřená místa a spíše se zužuje. Svými dekoracemi, díky přirozené konkrétnosti filmu, produkují hrůzu více, než rozbouřené hory. Právě význam Alp pro tvorbu hrůzostrašného a fantastického ve Frankensteinovi se v adaptacích proměňuje nejvíce. V předloze je jejich role zcela zásadní, skrývají hrozného tvora, tajemství života, a ačkoliv v adaptacích plní podobnou úlohu, neleží tak v popředí. Plní spíše funkci kulisy příběhu. Alpy jako prostor k dotvoření hrůzostrašna použil až Kenneth Branagh. Ve hře Nicka Deara a Dannyho Boyla slouží více k demonstraci houževnatosti uměle vytvořené bytosti. Hrůzné se tu prohlubuje také ve vztahu tady a tam, kdy se už v příběhu děsivé věci přibližují z poměrně vzdálených Alp do Spojeného království, na Orkneje, tedy do bližšího prostředí britského čtenáře. Filmové adaptace zde zkoumané však od tohoto přiblížení upouštějí a stupňují hrůzu spíše do domu Frankensteinova. Až divadelní hra vrací do příběhu Orkneje, a v jejich prostoru na jevišti pak předvádí „tvorbu“ družky.

V adaptacích také dochází ke konkretizaci tajemství vědy, ta stále směřuje větší realnosti, avšak divadelní adaptace ji opouští ve prospěch narativu tvora. Film jako vizuální médium přináší příběhu nutnost věcného a konkrétního zobrazení laboratoře a jejího vybavení různými mechanismy a přístroji. Fantastično stvoření, které podporuje v textu mlhavé ponětí o jeho dosažení a jistá dávka nadpřirozena, tak přerůstá více do vědecko-fantastického a nabírá reálnějších kontur. Nevisí tedy někde v prázdnou fantazie, ale je řízeno fantaziemi filmových tvůrců. Avšak Dawleyho film a drama ponechávají stvoření nádech zastřenosti. Mění se také obraz vědce a jeho šílenství, a to směrem ke kontrastu s umělou bytostí. V adaptacích se tak postupně samotným monstrem stává sám Frankenstein a ne jeho výtvor. Tato interpretace převládla v nejnovější filmové verzi *Viktor Frankenstein* (2015). Film už samotným názvem dává najevo, že se bude hlavně zabývat postavou vědce a snaží se distancovat od frankensteinovského mýtu záměny jména vědce s umělou bytostí. Viktor Frankenstein v podání Jamese McAvoye je vyobrazen jako posedlý svým výzkumem a působí jako šílený, či zbavený smyslů. Poprvé však divák dostává z reakcí ostatních postav onen návod, že zlem a monstrem je právě on.



Dále se dostává více prostoru v adaptacích umělé bytosti a relativizuje se její hrůznost. Tvůrci adaptací nejdříve ve svém vyprávění opomíjeli narativní linii umělého tvora, jak jsme viděli u Dawleyho a Whalea. Až s Branaghovou verzí přichází její jisté oživení. Ačkoliv v čisté formě pouze jen na okamžik. Jak se postupně mění hledisko uchopení adaptací, kdy se vyprávění více věnuje příběhu netvora, tak se mění i pohled na ni. Nejprve ji vnímáme, a postavy také, jako čisté zlo. Ačkoliv spatřujeme jistou relativizaci tohoto vnímání už u samotného Dawleyho v závěrečné scéně se zrcadlem, nebo s holčičkou u jezera v adaptaci Jamese Whalea, monstra jsou klíčem pro vytvoření hrůzy, která je především emocí. Jsou to nepřirozené, ošklivé bytosti, často v literatuře a filmu stvořené z mrtvol. U adaptací Frankensteinina se objevuje otázka dědičnosti zlých či špatných vlastností z částí těl, z nichž je bytost složena. Zřejmě se tak stalo proto, aby hrůzostrašnost netvora měla nějakou příčinu, jestliže se v prvních adaptacích upouštělo od příběhu samotného netvora. Pokud se u Branagha ještě téma dědičnosti, jež nastolil James Whale, variuje, i když zahrnuje příběh bytosti, u divadelní hry Nicka Deara zcela mizí ve prospěch tvorova příběhu. Také samotný obraz monstra podléhá změnám a má tak vliv hlavně na percepci hrůzy. Od mumii podobné bytosti přes sešitou nemotornou postavu s kolíky v krku až po špatně sešitého člověka. Nabízející se otázka, co je uvnitř, pak pouze nastoluje další hrůznou emoci, protože často bývá nevysvětlena a opomíjena. Zabývá se jí až adaptace Paula McGuigana, kde se právě Viktor a jeho pomocník zabývají přímo jednotlivými orgány tvorů, které tvoří. Navíc jsou v obraze tyto orgány jasně vykresleny, poslední adaptace tak mimo jiné klade mimořádný důraz na anatomii. Při zběžném přehledu všech zkoumaných adaptací také postupně vnímáme proměnu ve vnímání toho, co přesně je hrůzné. V adaptacích Branagha a Boyla, jak se mění hledisko, z něhož se na příběh nahlíží, se původci zla zdají být samotní lidé, kteří se bojí, hlavně pak sám Frankenstein. Postupně ale také přibývá krutosti a krve, hlavně ve filmových adaptacích.

Fantastično a hrůza v adaptacích Frankensteinina tedy prochází několika proměnami, ale zároveň se mezi sebou ovlivňují na základě frankensteinovského mýtu. Příběh od dob jeho vzniku prošel četnými změnami, ale jeho základ se nemění. Stále vypráví o ambicích muže, který se snaží vyrovnat Bohu. Avšak zásadní proměny, jak jsme viděli, nastávají právě v zobrazení hrůzy a fantastična a jejich uchopení. Hrůzné se otáčí směrem k samotnému vědci, původci vší zkázy, jak to i potvrzuje nedávná adaptace, kde nacházíme morální imperativ v podobě pobožného detektiva. V ní se také mimochodem objevuje snad vůbec první odkaz na Dawleyho adaptaci, kde postava Daniela Radcliffa, bezejmenný pomocník

z cirkusu, v úvodu nápadně připomíná monstrum Charlese Oglu, a jeho příběh je spojen s příběhem samotného monstra. Frankensteinovský mýtus však zůstává zachován.

## **Bibliografie**

### **Primární literatura:**

SHELLEYOVÁ, Mary Wollstonecraft. *Frankenstein*. V Praze: Práce, 1991. Mistrál. ISBN 80-208-0229-0.

SHELLEY, Mary Wollstonecraft a Marilyn BUTLER. *Frankenstein or the modern Prometheus: the 1818 text*. Oxford: Oxford University Press, 1994. ISBN 0-19-282283-7

### **Filmové adaptace**

*Mary Shelley's Frankenstein*, [film]. Scénář Frank Darabont, režie Kenneth Branagh, Velká Británie, Japonsko, USA, 1994

*Frankenstein*, [film]. Adaptace: John L. Balderston. Scénář: Francis Edward Faragoh. Režie James Whale, USA, 1931

*Frankenstein*, [film]. Scénář a režie J. Searle Dawley, USA, 1910

### **Divadelní adaptace**

*Frankenstein*, [drama]. Scénář Nick Dear, režie Danny Boyle, Velká Británie, 2011

### **Sekundární literatura:**

BUBENÍČEK, Petr, *Filmová adaptace: hledání interdisciplinárního dialogu* In *Illuminate*, č. 1, ročník 22, 2010. s. 7–21. ISSN

CARROLL, Noël.: *The Philosophy of Horror. Paradoxes of the Heart* 1.vyd. New York: Routledge 1990, 256 s. ISBN 0–203-37447–9.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Příběh a diskurs: narativní struktura v literatuře a filmu*. 1. vyd. Brno: Host, 2008. 328s. ISBN 978-80-7294-260-2.

CHATMAN, Seymour Benjamin. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. 1. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. 259s. ISBN 80-244-0175-4.

- ECO, Umberto. *Meze interpretace*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2004. 330s. ISBN 80-246-0740-9.
- ECO, Umberto (ed.). *Dějiny krásy*. 1. vyd. Praha: Argo, 2005. 439s. ISBN 80-7203-677-7.
- ECO, Umberto (ed.). *Dějiny ošklivosti*. 1. vyd. Praha: Argo, 2007. 455s. ISBN 978-80-7203-893-0.
- HRBATA, Zdeněk a Martin PROCHÁZKA. *Romantismus a romantismy: pojmy, proudy, kontexty*. 1. vyd. Praha: Karolinum, 2005. 417s. ISBN 80-246-1060-4.
- HUTCHEONOVÁ, Linda, *A Theory of Adaptation*, Routledge 2006, 232s. ISBN 0-415-96794-5
- JEŽEK, Svatopluk.: *Slovo oživé filmem* In *Problematika filmových dramatických forem* In KALIŠ, Jan (ed.). *Problematika filmových dramatických forem: výběr literatury*. 2. dopl. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. S. 5–47. ISBN 80-7331-006-6.
- JOSHUAOVÁ, Essaka. *Mary Shelley: 'Frankenstein'*. Penrith, Calif.: Humanities-Ebooks, 2008. 77s. bez ISBN
- KANT, Immanuel. *Kritika soudnosti*, Praha: Odeon, 1975, 271s. bez ISBN
- LACHMANNOVÁ, Renate. *Memoria fantastika*. V Praze: Hermann & synové, 2002. 288s. bez ISBN
- NAŠINEC, Jiří.: *Tzvetan Todorov a literatura* In *Úvod do fantastické literatury*. Praha: Karolinum, 2010, s. 149–161. ISBN 978–80–246–1676–6.
- NESTRICK, William, *Coming to Life* In LEVINE, George Lewis a U. C. KNOEPFLMACHER. *The Endurance of Frankenstein: essays on Mary Shelley's novel*. Berkeley: University of California Press, 1979. s. 290–316, ISBN 0-520-03612-3.
- SANDNER, David. *Critical discourses of the fantastic, 1712–1831*. Burlington, VT: Ashgate Pub., 2011, 191s. ISBN 978–1–40942–863–3
- SELLIERE, Phillipe, *Co je literární mýtus* In *Znak, struktura, vyprávění*, Brno, Host, 2002. s. 99–117, ISBN 80-7294-016-3

TODOROV, Tzvetan. *Úvod do fantastické literatury*. 1. české vyd. Praha: Karolinum, 2010. Limes (Karolinum). 166s. ISBN 978-80-246-1676-6.

TRAILLOVÁ, Nancy H. *Možné světy fantastiky*. Vyd. 1. Praha: Academia, 2011. Možné světy. 228s. ISBN 978-80-200-1908-0.

### Online zdroje

*Internet Movie Database* [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z:

<<http://www.imdb.com/title/tt0021884/trivia>>

*It's Alive* [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z: <<http://www.its-alive.net>>

*Online Etymology Dictionary* [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z:

<<http://www.etymonline.com>>

*Rozhovor s Christopherem Fraylingem pro National Theatre*, záznam a přepis, zveřejněno 6. 6. 2012 [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z:

<[http://www.ericrettberg.com/frankenstein/?page\\_id=39](http://www.ericrettberg.com/frankenstein/?page_id=39)>

BRANNONOVÁ, J. S.: *Mary Shelley's Frankenstein? Kenneth Branagh and Keeping Promises*, 2012 [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z:

<<http://pcasacas.org.seanic11.net/SiPC/35.1/Brannon.pdf>>

BURKE, Edmund. *On the Sublime and Beautiful*. Vol. XXIV, Part 2. The Harvard Classics. New York: P.F. Collier & Son, 1909–14; Bartleby.com, 2001[online] [cit. 29. 04. 2016].

Dostupné z: <[www.bartleby.com/24/2/](http://www.bartleby.com/24/2/)>

ELLISOVÁ, A.: *Losing Meaning Through Evolution*, [online] [cit. 29. 04. 2016]. Dostupné z:

<[http://www.academia.edu/8013928/Losing\\_Meaning\\_Through\\_Evolution\\_The\\_Disappearing\\_Philosophy\\_of\\_Mary\\_Shelleys\\_FRANKENSTEIN](http://www.academia.edu/8013928/Losing_Meaning_Through_Evolution_The_Disappearing_Philosophy_of_Mary_Shelleys_FRANKENSTEIN)>

GARCIA, P. J. P.: *Beyond Adaptation: Frankenstein's Postmodern Progeny*, [online] [cit. 29. 04. 2016] Dostupné z:

<[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/74598/1/DFI\\_Pardo\\_Adaptation%20Frankenstein.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/74598/1/DFI_Pardo_Adaptation%20Frankenstein.pdf)>

HEFFERNAN, J. A. W.: *Looking at the monster: Frankenstein and Film*, 1997, [online] [cit.

29. 04. 2016]. Dostupné z: <<http://knarf.english.upenn.edu/Articles/hefferna.html>>

## Přílohy – seznam originálních znění přeložených textů

1. „'art-horror' names the emotion that the creators of the genre have perennially sought to instil in their audiences“  
(CARROLL, 1990, s. 24)
2. „Whatever is fitted in any sort to excite the ideas of pain and danger, that is to say, whatever is in any sort terrible, or is conversant about terrible objects, or operates in a manner analogous to terror, is a source of the *sublime*;“  
(BURKE, 2001)
3. „Thus Branagh's film reveals that, even when filmmakers understand that fidelity in adaptation is impossible, marketing the film as „truer“ to the source text is commercially disagreeable in order to claim that „ennobling mission.“  
(BRANNONOVÁ, 2012, s. 2)
4. „Because this mode has been least discussed in adaptation studies thus far, it is the main focus of discussion here, for there are significant differences between being told story and being shown a story, and especially between both of these and the physical act of participating in a story's world.“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. xv)
5. „...lack of the creativity and skill to make text one's own and thus autonomous“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. 20)
6. „Both stage and screen adaptations must use what Charles Sanders Peirce called indexical and iconic signs – that is, precise people, places, and things“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. 44)
7. „a stage production does: engage the viewer's *imagination* in a way that film, because of its realism, cannot.“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. 129)
8. „An adaptation, like the work it adapts, is always framed in a context – a time and a place, a society and a culture; it does not exist in a vacuum.“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. 142)

9. „In transfers from a telling to a performance mode, differences of philosophy, religion, national culture, gender, or race, can create gaps that need filling by dramaturgical considerations...“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. 150)
10. „the meaning and impact of stories can change radically“  
(HUTCHEONOVÁ, 2006, s. xvi)
11. „...through the lens of the French Revolution, Napoleonic conquest, and expanding medical knowledge, as well as the divide between Jacobin and Anti-Jacobin philosophies.“  
(BRANNONOVÁ, 2012, s. 4)
12. „founded in recent scientific speculation, as poetic licence allowing more concentrated affect, [...] and even as an interesting record of the majestic Alps.“  
(SANDNER, 2011, s. 71)
13. „...restoring another Romantic dimension of the book, the sublime landscape, usually erased because of the cinematic habit of presenting the story in more contemporary setting.“  
(GARCIA, 2016, s. 228)
14. „nature is always described in details and is seen as oppressive and dark.“  
(JOSHUAOVÁ, 2008, s. 17)
15. „The metamorphosis of the carnal into the carnal, from Elizabeth to the mother’s corpse and, finally to the wretch connects the mother’s death and scientific experiment.“  
(NESTRICK, 1979, s. 293)
16. „You can put as much science into the story as you want to, but the central question “how did you bring a dead thing back to life?”, none of us can answer. It is magic. The story is about magic and fantasy and I always perceive it as a fairy tale...“  
(DEAR, 2016)
17. „...the lifting is warm and candlelit“  
(BRANNONOVÁ, 2012, s. 17)

18. „Why, after all this time, having seen , what he was putting together, should be so repelled and then frightened by it?“  
(HEFFERNAN, 1997)
19. „Film versions prompt us to rethink his monstrosity in terms of visualisation.“  
(HEFFERNAN, 1997)
20. „The idea that man could create a being that was a sympathetic character and not an incarnation of evil was blasphemy at that time.“  
(ELLISOVÁ, 2016, s. 4)



## **Příloha 19 – seznam vybraných Frankensteinovských adaptací, retaků, remaků a pastiší**

### **Film**

*Frankenstein* [film], scénář a režie: J. Searlse Dawley

*Frankenstein* [film], scénář: Francis Edward Faragoh a Garrett Fort, režie: James Whale, USA, 1931

*Frankensteinova nevěsta* (Bride of Frankenstein) [film], scénář: William Hurlbut, režie: James Whale, USA, 1935

*Frankensteinův syn* (Son of Frankenstein) [film], scénář: Wyllis Cooper, režie: Rowland V. Lee, USA, 1939

*Abbott and Costello Meet Frankenstein* [film], scénář: Robert Lees, Frederic I. Rinaldo, John Grant, režie: Charles Barton, USA, 1948

*Frankensteinova kletba* (The Curse of Frankenstein) [film], scénář: Jimmy Sangster, režie: Terence Fisher, VB, 1957

*I Was a Teenage Frankenstein* [film], scénář: Kenneth Langtry, režie: Herbert L. Strock, USA, 1957

*Frankensteinova pomsta* (The Revenge of Frankenstein) [film], scénář: Jimmy Sangster, režie: Terence Fisher, VB, 1958

*Frankensteinovo zlo* (The Evil of Frankenstein) [film], scénář: John Elder, režie: Freddie Francis, Velká Británie, 1964

*Frankenstein Conquers the World* [film], scénář: Reuben Bercovitch a Takeheši Kimura, režie: Iširó Honda, USA, Japonsko, 1965

*Blackenstein or Black Frankenstein* [film], scénář: Frank R. Saletri, režie: William A. Levey, USA, 1973

*Andy Warhol's Frankenstein*, původní název *Flesh for Frankenstein* [film], scénář a režie: Paul Morrissey, Itálie, Francie, 1974

*Mladý Frankenstein* (Young Frankenstein) [film], scénář: Mel Brooks a Gene Wilder, režie: Mel Brooks, USA, 1974

*The Rocky Horror Picture Show* [film], scénář: Jim Sharman a Richard O'Brien, režie: Jim Sharman, VB, USA, 1975

*Frankenstein* (Mary Shelley's Frankenstein) [film], scénář: Frank Darabont, režie: Kenneth Branagh, VB, Japonsko, USA, 1994

*Frankenweenie* [animovaný film], scénář: John August, režie: Tim Burton, USA 2012

*Frankensteinova armáda* (Frankenstein's Army) [film], scénář: Chris W. Mitchell a Miguel Tejada-Flores, režie: Richard Raaphorst, USA, ČR, Nizozemsko, 2013

*Já, Frankenstein* (I, Frankenstein) [film], scénář a režie: Stuart Beattie, USA, Austrálie, 2014

*Viktor Frankenstein* (Victor Frankenstein) [film], scénář: Max Landis, režie: Paul McGuigan, USA, 2015

### **Seriál a TV**

*Frankenstein: The True Story* [TV film], scénář Christopher Isherwood, režie Jack Smigth, USA, 1973

*Frankenstein* [TV film], scénář: Dean N. Koontz a John Shiban, režie: Marcus Nispel

*The Frankenstein Chronicles*, [seriál], scénář a režie: Benjamin Ross, VB, 2015

### **Divadlo**

*Presumption: or the Fate of Frankenstein*, [drama], dramtizace: Richard Brinsley Peake, VB, 1823

*Frankenstein or the Man and the Monster* [drama], dramtizace: Henry Milner, 1826

*Le Monstre et le magicien* [drama], dramtizace: Jean-Toussaint Merle, Antony Béraud, Francie, 1826

*Frankenstein, an adventure in the Macabre* [drama], dramtizace: Peggy Webling, USA, 1927

*The Rocky Horror Show* [muzikál], hudba a texty: Richard O'Brien, vznik 1973

*Frankenstein* [drama], dramtizace: Nick Dear, režie Danny Boyle, Velká Británie, 2011