

NETVOR

OD FRANKENSTEINA PO TERMINÁTORA



ONDREJ HEREC

NETVOR

Od Frankensteiná po Terminátora

Ondrej HEREC

NETVOR
Od Frankensteina po Terminátora
Ondrej Herec

© HYDRA 2014

© Ondrej Herec

Návrh obálky:
Brian „Sensej“ Terrero

Ilustrácie:
Nika Danišová, Gregor Dalecký, Zuzana Droppová,
Petra Slováková, Martin Luciak, Jitka Šenkeříková

Grafická úprava:
Lukrécia Schiller

Redakčná a jazyková úprava:
Eva Piarová

Vydalo:
Vydavateľstvo Hydra, Bratislava
www.vydavatelstvohydra.sk

Všetky práva vyhradené
8. publikácia, prvé vydanie 2014
ISBN 978-80-89672-32-5

Obsah

Netvor definuje človeka	8
Poslanie netvora	8
Desatoro netvora v populárnej kultúre	11
Netvor a hrdina.....	12
Celuloidový netvor	14
Sluha pánom	15
Nadprirodzený netvor	15
Horory tela	18
Netvor v duši.....	20
Vibrácie potlačenej sexuality	21
Pomocník, miláčik a komik	23
Veselé rodiny netvorov	24
Kolektívne šialenstvo	25
Kultúra netvorov, čiže hľadanie totožnosti	26
Metamorfózy netvora	28
Frankenstein	39
Dotazník	39
Človek si sám vyrába svoje idoly aj obludy	42
Búrlivé leto	44
Človek či nečlovek	45
Fyzikálne fakty a ľudské vášne.....	51
<i>Frankensteina</i> napísala žena	54
Zlý otec Frankenstein:	58
Dobro a zlo	60
Fyzika bez metafyziky	63
Je to science fiction?	66
Tragédia protikladov	68

Pán Hyde	70
Dotazník	70
Hydeov výzor	85
Zvierací netvor	96
Dotazník	96
Zdroje	97
Prototyp biohororu	100
Moreau	101
Prendick	104
Zverofúdia	105
Zóna bolesti	107
Horory tela	109
Biologická vízia H. G. Wellsa	112
Premeny na hrane katastrofy	116
Od kryptozoológie po Matrix	119
Biohoror	121
Sociálna vízia	123
Zameniteľnosť	127
Piaty prah identity.....	128
Pozrime si opice	130
Evolúcia človeka ako umelý proces	131
Netvor je prirodzený	132
Dracula	135
Dotazník	135
Autor	139
Zdroje.....	140
Forma	141
Upír Dracula	142
Van Helsing	145
Krv	148

Hrozba sexuality	150
Špión	154
Upír imperializmu	156
Konflikt rozprávanej kultúry s písomnou	160
Prototyp nerovnosti	164
King Kong	166
Dotazník	166
Dej	167
Tímová spolupráca	168
Vznik	169
Technika a výroba	172
Rev a výkriky	176
Populárna kultúra	177
King Kong a Roosevelt	183
Rasizmus a sexualita	187
Kríza a utópia	191
Priestory nerovnosti	194
Opičí netvor	197
Vzor netvora	198
Premenlivý netvor	199
Dotazník	199
Prelúdium virtuálnych netvorov	201
Vec	204
Hranice	208
Hrdina	209
Šialený vedec	210
Kto je nepriateľ?	212
Netvor bez tváre	214
Politológia netvorovho tela	215
Prečo sa s Vecou nedá dohovoriť?	220

Xenofóbia	221
Paranoja	223
Identita	224
Invázia z vesmíru?	227
Evolučná perspektíva	230
Godzila	231
Dotazník	232
Prelúdium.....	235
Dej	237
Imperiálny netvor	237
Tokio musí byť zničené, ilúzie prežijú	240
Filmy o netvoroch – kaidžu eiga	245
Japonský a americký Godzila	256
Čaro ničiteľa	260
Votrelec	263
Dotazník	264
Séria o Votrelcoch	267
Témy tela: sex a vražda	270
Zdroje.....	271
Joseph Conrad	273
Pohlavie netvora: Muž Ripley, žena cudzinec?	275
Ženské telo ako vlastníctvo	280
Ripleyová	283
Distopické prostredie	287
Votrelci vo Vietname	290
Kontinuum netvora	291
Terminátor	293
Dotazník	293
Arnold išiel do Kyberlandu	301
Stroj, ktorý vedel príliš veľa	302

Mŕtva čistota	304
Sarah + Kate + Terminátorka = matriarchát?	307
Predvojnový mýtus	310
John Connor	312
Deus ex machina	315
Korporatívne telo	317
Metamorf, čiže premenlivec	319
Vyznanie posthumánneho netvora	324
Výberová literatúra	326
Resumé	343
Summary	345

Netvor definuje človeka

„Omnis determinatio est negatio.“ (Spinoza)

Spoločným cieľom mýtu, náboženstva aj vedy je vysvetliť svet a človeka v ňom. Naša predstava o ľudskosti je pravidlom uzavretého klubu: človekom je ten, koho uznáme za človeka. Netvory sú ukážky toho, čím nechceme byť. Stelesňujú náš názor na človeka na základe kultúrnych predpokladov o rase, sexualite, národnosti a presvedčení aj našu predstavu o odlišnosti a tolerancii. Netvor sa pýta, prečo sme ho stvorili.

Vek rozumu zaujal k netvorovi inštrumentálny postoj. Francúzska revolúcia priniesla požiadavku rovnosti. Ak sú si ľudia rovní, hľadáme definíciu človeka, aby sme vedeli, kto je nám rovný. Aby sme mohli určiť, v čom sme si navzájom rovní, treba preskúmať odlišnosť a vysvetliť odchýlky. To sa dá urobiť na modeli odlišnosti a neľudskosti. Kultúra je plná netvorov, lebo hľadá človeka.

Poslanie netvora

Človek, ktorý sa chce stať čímśi viac ako človekom, sa vzdáva svojej ľudskosti a zvyčajne sa stane čímśi menej, ako človekom. Osvietenská idea perfektibility deklarovala nádej na nového, dokonalejšieho človeka. Jej zástancovia sotva tušili, že skôr ako dokonalejší človek sa zrodí plejáda nových netvorov.

V treťom tisícročí nás sprevádza kultúra plná príbehov o mimozemšťanoch, upíroch, androidoch, kyborgoch, umelých inteligenciách a iných netvoroch od *Frankensteina* cez *Muchu* po *Votrelca* a *Terminátora*. Ich stvoriteľom nie je diabol, čierny mág ani osamelý šialený vedec, ale priemysel zábavy. To však nestačí

na vysvetlenie neslýchaného úspechu nových generácií netvorov u celosvetového publika. Vyskytujú sa vo všetkých tvaroch a veľkostiach. Niektoré žijú a dýchajú, iné sú mechanickými kariatúrami života.

Slovníkové definície uvádzajú netvory nadprirodzeného, historického, folklórneho alebo moderného pôvodu (sfinga, chiméra, upír, obor, troll, incubus, kyborg, mimozemšťan, klon); len výpočet týchto bytostí by zabral niekoľko desiatok strán. Ich spoločným menovateľom je stvorenie, ktoré sa odchyľuje od normálneho výzoru, správania a povahy. V takom prípade bol už každý z nás niekedy netvorom.

Netvor sa nerodí ľubovoľne, je podmienený prostredím svojho vzniku. Pre jeho pochopenie je však podstatná neistota o tom, čo je človek. Podľa Martina Heideggera možno Bytiu (existencii, súcnu) klásť dva druhy otázok: každá entita je buď „kto“, alebo „čo“ (*Sein und Zeit*, 1927). Netvornosť neľudských bytostí spočíva v tom, že nie sú niekým, ale ani nikým, sú bytosťami, ktorých by sme sa mali pýtať „kto si?“, ale vieme sa ich pýtať len na to, čím sú. Ohrozujú človeka schopnosťou transformovať sa a zdať sa „niekým“. Odpor k neznámemu a nedefinovanému biologickému javu či druhu pramení z deformácie jednoznačne ohraničeného tela s individuálnou identitou. Efekty vizualizujú strašidelné biologické metamorfózy.

Netvory sú miešanci svetla a tmy, žijú v prítmí reality na hranici života a smrti. Striehnu v priepastiach medzi človekom a zvieraťom, prirodzeným a neprirodzeným, dobrom a zlom, známym a neznámym, vnútro a vonkajškom, rozumom a pudom, prírodou a technikou, medzi poriadkom a chaosom.

Netvory sú zvestovatelia kríz a katastrof, striehnu v trhlinách poznania, aby nečakane vtrhli do nášho usporiadaného sveta.

Ohrozujú dualistické paradigmy racionalistického myslenia, driemu na periférii a šantia v populárnej kultúre.

Netvor bez problémov prekračuje hranice neprekonateľné pre človeka – totiž, ak sa človek nechce stať netvorom. Ale prečo by nechcel? Netvor je silnejší, inteligentnejší, vnímavejší a života-schopnejší ako človek. Postava netvora v modernej populárnej kultúre odzrkadľuje realitu vernejšie než človek, je zaujímavejšia a vynucuje si väčšiu pozornosť: ľudia sa stávajú vedľajšími postavami príbehov o netvoroch.

Spoločnosť konštruuje netvory podľa kultúrneho kódu a v historicky premenlivom katalógu. Prepožičiava netvorom svoje hodnoty, ale v prevrátenej podobe: netvor je koncentrát znakov a významov signalizujúcich obavy a zákazy kultúry, do ktorej patrí. Netvory populárnej kultúry sú prvkami reči nášho kultúrneho dedičstva. Sami si vyberáme svoje nočné mory. Vražda nie je najstrašnejšou hrozbou prameniaca z netvora. Netvor je to, čo vždy môže vyskočiť z hĺbky nevedomia a pohltiť nás.

Neznámo nás desí, lebo sme proti nemu bezmocní. Modelujeme nepriateľského netvora, lebo vesmír je nekonečne zvrhlý a rád naplňuje naše najhoršie obavy. Netvor stelesňuje skryté aj priznané úzkosti. Predstavujeme si ho, aby sme našli zbrane proti nemu. Je nemožný a predsa existuje, aby nás konfrontoval s neprípustnou hrôzou: so smrťou, so znetvorením a so zvrhlosťou.

„Pravý netvor vyvoláva nadprirodzenú hrôzu aj prirodzenú sympatiu, lebo na rozdiel od bájných netvorov je jedným z nás, ľudské dieťa ľudských rodičov, akokoľvek premenené [...]. Nemôže ním byť obyčajný postihnutý človek, od ktorého sa snažíme odvrátiť zrak a zároveň fascinovane pozorovať jeho znetvorenie. Necítíme sa ním byť ohrození, lebo neohrozuje [...]

definíciu zdravia. Pravý netvor ohrozuje hranice medzi mužom a ženou, [...] ľudským a zvieracím, veľkým a malým, medzi JA a INÝM, a preto aj medzi realitou a ilúziou, skúsenosťou a fantáziou, medzi faktom a mýtom.“ (Fiedler, 1978, s. 24)

Desatoro netvora v populárnej kultúre

Populárna kultúra môže mať funkciu poplašného zvonca civilizácie:

1. Od čias pána Hydea, profesora Moriartyho a Fantóma opery sa netvory potulujú po uliciach veľkomiest.
2. Kryptozoológia sa rozšírila o nové druhy beští. Atómový strach po bombardovaní Hirošimy zrodil novú generáciu netvorov od Godzily cez mutované mravce a pavúky až po ľudí znetvorených žiarením.
3. Nové netvory striehnu aj vo vesmíre: bezmenné Veci, Votrelci, Predátori a kozmickí útočníci, neľútostné rasy ohrožujú budúcnosť ľudstva.
4. Temného dvojníka v 20. storočí predstavujú prevažne výtvo-ry človeka. Nepriateľský robot symbolizuje obavy človeka z vlastnej techniky od Frankensteinovho netvora cez Čapkových androidov a Terminátora po sieťovú inteligenciu Neuromancera.
5. Autori sa vrhli do psychológie, aby prebudili ohavu, ktorá sa skrýva v každom z nás. Horory 20. storočia pripomenuli obľudy vo vnútri človeka postavami psychopатов, sadistických zločincov.
6. Stredoveké obrazy pekla, mučenia a popráv výrečne vystríhali pred trestom za hriech. Dnešné horory sa vyhrážajú, že zákon trestá zločinca, ale idealizujú netvora.

7. Netvor znázorňuje kultúrne tabu, aby vyvolal odpor a strach, ale zároveň fascinuje čarom zakázaného ovocia. Urážka dobrotého vkusu je pre subkultúru emblémom vzbury proti majoritnej spoločnosti. Netvor sa môže stať kultom.
8. Davy netvorov signalizujú zmätok kultúrnych noriem. Obdobie premeny je obdobím chaosu. Časť verejnosti trvá na starých pravidlách hry zvanej kultúra: sú pohodlné, potvrdzujú *status quo*. Časť spoločnosti sa búri, lebo vidí možnosť získať výhody. Dezorientovaných vedie bezradnosť k nihilizmu. Netvor je sociálnym symbolom.
9. Netvory na konci 19. storočia a v prvej polovici 20. storočia ilustrovali nevyhnutnosť morálky pre fungovanie spoločnosti. Filmy už od *Nosferatu* a *Frankensteina* obhajujú horor morálkou. Spravodlivá je aj obrana proti nepriateľským cudzincom v sériách *Votrelcov* a *Terminátorov* v tretej štvrtine 20. storočia.
10. Hororové filmy a seriály v poslednej tretine 20. storočia ignorujú kultúrne tabu. Splatterpunku stačí kuchynský nôž a rozpárané brucho. Príbeh netreba, stačia situácie, etický konflikt nahradili technické efekty. Extrémne snímky, ľahostajné k ľudskej dôstojnosti aj k všetkému, čo sa donedávna pokladalo za vkusné, by boli v prvej polovici 20. storočia dôvodom pre policajné zásahy v kinách a súdne procesy. Dnes prinášajú miliardové zisky. Na to potrebujú čoraz viac krvi, vnútorností a slizu.

Netvor a hrdina

Horor je pocit, používaný ako názov žánra, netvor je kultúrnohistorický fenomén. Horor je reflexia, netvor je sociálny jav.

Netvor je postavou hororu, ale potrebujú ho aj iné žánre. Aký by to bol hrdina, keby nezvítazil nad bájnym alebo skutočným súperom?

Nepriateľ hodný hrdinu má v sebe čosi z netvora. Má to aj hrdina, na ktorom to ale obdivujeme. Spoločnou vlastnosťou netvorov s hrdinami je nepredvídateľnosť. Netvor je dieťa chaosu, pozná a poslúcha len svoje vlastné zákony, nie zákony ľudí ani bohov. Netvor je neovládateľný a ľudská morálka je mu cudzia, stojí mimo dobra a zla. Sama existencia netvora porušuje zákony, na ktorých stojí svet. Hrdina obnovuje harmóniu sveta porážkou netvora.

Hrdina má nadľudské ciele, netvory majú neľudské ciele. Ich motívy môžeme poznať, ale nemôžeme s nimi súhlasiť. Zlo neľudskej mysle fascinuje túžbami, ktoré driemu aj v človeku, ale nedovolí si premeniť ich na činy. Keď to urobí, stáva sa netvorom. Tá istá predstavivosť, ktorá nás máta strašidlami, ponúka proti nim obranu. Netvory sú konkrétne tváre neznáma, možno proti nim bojovať alebo naučiť sa s nimi žiť.

Nad netvormi minulosti víťazili hrdinovia vyzbrojení morálkou a rozumom. Vek rozumu splodil novú generáciu netvorov. Nepredvídateľné a neovládateľné príšery predstavujú zlo chaosu a náhody. Nezvítazí nad nimi hrdina ani kolektív, morálka na nich nemá účinok, nepôsobia argumenty spravodlivosti ani sebaobetovanie; proti chaosu a náhode sú bezmocné rozum, veda aj praktická skúsenosť.

Netvory ukazujú neľudské, aby sa ozrejmiло to, čo je ľudské. Netvor je predmetom ideologického boja a trofejou víťaza. Zabiť netvora nie je ľahké a mŕtve netvory rady ožívajú. Kozmické a technické netvory zdedili črty nadprirodzených netvorov minulosti.

Aj najstaršie netvory majú predchodcov. Netvor je fundamentálny, iba naša predstava o ňom sa vyvíja v dejinách a mení sa s kultúrami. Frankensteinov netvor, Votrelc, Dracula aj Freddy Krueger krvavo žiaria kečupovou červenou, ale sny, ktoré v nás prebúdajú, sú neľudsky čiernobiele s tisícami odtieňov šedej.

Celuloidový netvor

Rok 1931 bol apokalypticky produktívnym rokom filmových netvorov. Rouben Mamoulian režíroval *Dr Jekyll and Mr Hyde*, James Whale *Frankensteina* a Tod Browning *Dracula*. Browning pokračoval prehliadkou deformít a výstredností vo *Freaks* (1932) a filmami *Mark of the Vampire* (1935) a *Devil Doll* (1936).

V hororových filmoch sa manifestovala trauma 1. svetovej vojny, tiež 2. svetovej vojny na obzore, dve svetové hospodárske krízy, rozklad tradičnej hospodárskej a sociálnej štruktúry. V nasledujúcich desaťročiach nové netvory symbolizovali nové druhy strachu: strach z atómovej vojny a rádioaktivity, strach z komunizmu, resp. kapitalizmu, strach z juvenilnej zločinnosti, z informatiky, zo sexuálnej revolúcie a z AIDS, z terorizmu a z lokálnych vojen. Nočné mory studenej vojny inšpirovali filmy o invázii kozmických votrelcov od *The Thing* (Howard Hawks, 1951) po sériu Votrelcov (*Alien*, Ridley Scott, 1979; *Aliens*, James Cameron, 1986; *Alien*³, David Fincher, 1992; *Alien: Resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997) či *Predátora* (John Carpenter, 1987).

Rádioaktívne a biologické mutácie, génové inžinierstvo, plastická chirurgia, farmaceutika (talidomidové/conterganové deti), diskusie o interrupciách aj hrozba neovládnutelných pandémieí ako AIDS poskytli impulzy téme ľudskej reprodukcie. Vznikli

filmy o invázii do ľudskej mysle, film znova objavil démonické deti, upírov, oživené múmie aj netelesné strašidlá.

Sluha pánom

Po Golemovi jasne formuloval Karel Čapek (*R. U. R.*, 1920) tému umelého dvojníka, poslušného sluhu, ktorý sa stal strašným pánom. Nasledovali nespočetné strašidelné historky o vzbúrených robotoch. William Gibson (román *Neuromancer*, 1984) nepredpokladal, že sieťové inteligencie by mohli mať k človeku priaznivejší vzťah ako k príležitostnému nástroju na dosiahnutie nepochopiteľných cieľov. Netvor sa osamostatnil, človek nie je pánom ani partnerom, iba nástrojom alebo obeťou svojho výtvoru. V *Terminátorovi* sa ľudstvo dokáže vzoprieť civilizácii bojových strojov iba nepravdepodobným pokusom o nápravu vlastnej minulosti; nepravdepodobným menej pre pochybnosti o fyzikálnych možnostiach cestovania v čase a viac pre pochybnosti o schopnosti človeka zmeniť vlastnú povahu. Opakujeme tie isté chyby, hoci v inom čase, v inom prostredí a s inou technikou. Borgovia v seriáli *Star Trek* pravdepodobne nečítali Čapkovu *Vojnu s mlokmi* (1936), ale ani oni nemajú zľutovanie s menejcennými rasami vrátane ľudskej.

Nadprirodzený netvor

Nadprirodzené netvory nevymreli ani vo veku nadprirodzene pokročilej techniky. Vyskytujú sa tri ich druhy: nemŕtvi (zombie, reinkarnácie, múmie, upíri), mágovia a čarodejníci, diabli a démoni. Satanovi aj menej významným nadprirodzeným prišerám definitívne otvorili dvere na filmové plátno a do televízie filmy

Rosemary's Baby (Roman Polanski, 1968), *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) a *The Omen* (Richard Donner, 1976). Každá populárna téma má svoje komédie; *Bedazzled* (Stanley Donen, 1967), *South Park* (Matt Stone, Eric Stough, Trey Parker, Toni Nugnes, Adrien Beard atď., august 1997 – súčasnosť) a *Little Nicky* (Adam Sandler, 2000) vypovedajú o dvojznačnosti nadprirodzených netvorov, symbolizujúcich reálne javy našej doby. Homosexuálny Satan v seriáli *South Park* možno vyjadruje toleranciu voči menšinovej sexuálnej orientácii, ale iste zosmiešňuje archetyp nadprirodzeného netvora.

Problémom moderných hororov je dokázať, že Satan a šiky nadprirodzených netvorov sú rovnako zúrivé a nebezpečné, ako „prirodzení“ vrahovia a sadisti. Diabol nesúperi o pozornosť publika s Bohom, ale so sériovými vrahmi, s generálmi pozemských genocíd, s mimozemskými príšerami, s reálnymi obludami vedy a techniky.

Vďaka schopnosti ľudí prekonať netvory vlastnej fantázie nevyzerá budúcnosť nadprirodzených netvorov sľubne. Vo filme *The Exorcist* bol Satan úspešný najmä preto, že si prisvojil telo dvanásťročného dievčaťa. Netúži udržať ju nažive, nechce moc, pomstu, ba ani krátko sa nadýchnuť sladkej smrteľnosti. Je iba nenávisným netvorom a pôžitok má len z neľudskej deštrukcie.

Upír

„Počúvajte ich. Deti noci. Akú hudbu hrajú,“ znie Draculov nesmrteľný výrok v podaní Belu Lugosiho v prvom filme *Dracula* (Tod Browning, 1931).

Bram Stoker v románe *Dracula* (1897) predstavil prototyp moderného upíra. Film *Dracula: Dead And Loving It* (Mel Brooks,

1995) paroduje klasický film Toda Browninga. Draculoidný upír vystupuje v animovanom filme *Transylvania 6-5000* (Chuck Jones, Maurice Noble, 1963) so Zajačikom Bugsom.

Upír je po Frankensteinovom netvorovi najmocnejším archetypálnym netvorom populárnej kultúry. Po legendárnej symfónii hrôzy Fritza Murnaua *Nosferatu* (1922) nasledovalo vyše sto upírskych filmov. Upír vytlačil Satana z vedúceho postavenia medzi netvormi v materialistickej populárnej kultúre. Nepodarilo by sa mu to, keby neprevzal časť kresťanskej symboliky (predstaviteľ zla je deštruktívny, parazituje na životnej sile človeka – krvi, ignoruje kresťanské etické normy, bojí sa kríža atď.). Víťazí nad ním vedec bez predsudkov (profesor Abraham Van Helsing), ktorý ovláda moc náboženských symbolov aj vedecké techniky. Upír sa postupne oslobodzuje od kliatby nadprirodzeného pôvodu; proti Draculovi z roku 1979 už nepomáha kríž, ktorý Wesley Snipesovi účinne nahrádza titulná „čepel“ vo filme *Blade* (Stephen Norrington, 1998; *Blade II*, Guillermo del Toro, 2002; *Blade III*, David S. Goyer, 2004).

Upírska subkultúra už od klasického Stokerovho románu spochybňuje heterosexuálnosť. Skrytá aj explicitná erotika upírskych príbehov je založená na výmene telesných tekutín bez ohľadu na pohlavie. Stephen King poukázal na agresívny sexuálny podtón upírskeho hladu medzi dospievajúcimi: „Impotencia nie je hrozbou, keďže upírska sexualita je výlučne orálna [...] zaujímavá pre sexuálne neistých adolescentov.“ (Ramsland, 1989, s. 32)

Upírov často spájajú s vlkolakmi. Metamorfózy adolescentného vlkolaka vo filme *Teen Wolf* (Rod Daniel, 1985) zábavne predstavujú konflikty dospievania. Ľudské mláďa získa mužnú sebadôveru, lebo v podobe vlka sa mu podarí stať sa idolom strednej školy.

Televízny seriál o zabíjačke upírov Buffy zreteľne zavrhol kultúrne normy feminity, maskulinity aj dospievania. Upírky neovládateľné mužmi, otcami, manželmi ani kňazmi ignorujú manželstvo, tradičnú štruktúru rodiny, spoločnosti aj náboženstva. Upíri ponúkajú nový druh znovuzrodenia, spoločenstvo nesmrteľných, v ktorom každý a každá môžu splodiť nespočetné potomstvo detí noci.

Druh Homo sapiens tisíce storočí fungoval prevažne vo dne. Umelé osvetlenie v 19. storočí oslobodilo spoločnosť od diktátu slnečného svetla, ale zároveň zrodilo nové netvory, deti novej temnoty, prízračne osvetlenej svetlom plynových lúč, elektrických žiaroviek a výbojok.

Horory tela

„Budúcnosť [...] je to, čo sa absolútne odlišuje od konštituovanej normality a môže sa vyhlasovať, *prezentovať* ako druh netvorosti.“ (Derrida, 1976, s. 5)

Znetvorené telo bolo vždy znakom netvora. Lúnia telesného znetvorenia vonkajším zásahom, ktorý spôsobuje aj duševné znetvorenie, vedie od Shelleyovej *Frankensteina* a Wellsovho románu *Ostrov Dr. Moreaua* (1886) do súčasnosti. Zo šiestich filmových verzií *Muchy* na námet novely Georga Langelaana, 1957 (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958; *Return of the Fly*, Edward L. Bernds, 1959; *Curse of the Fly*, Don Sharp, 1965; *The Fly*, David Cronenberg, 1986; *The Fly 2*, Chris Walas, 1989) je najznámejšie spracovanie D. Cronenberga, ktoré získalo Oscara za make-up.

Pred netvorom varuje jeho znetvorený výzor, ale netvor mrzačí človeka. Moderným netvorom (ani publiku) nestačí metafyzika, tichá hrôza a psychológia. Horor sa vrátil k mučiacim nástro-

jom stredoveku, k nožom a pílam (zdokonaleným na motorové), k tečúcej krvi, odrezaným údom, k rozpáraným bruchám, k spálenému mäsu a polámaným kostiam.

Filmy ako *Night of the Living Dead* (George Romero, 1968) či *Halloween* (John Carpenter, 1978) hovoria novou rečou tela. Ich obrazy útočia na telo, stredoveký „chrám ducha“, sú verejnou urážkou antického ideálu kalokagatie, jednoty fyzickej a duchovnej krásy. Znetvorené telo sa stalo ústredným znakom symboliky, vyjadrujúcej ústup kultúrnych hodnôt veku rozumu.

Zmenila sa aj smrť. Predstavy o smrti a posmrtnom živote boli kedysi výsostným územím metafyziky, náboženstva a filozofie. V 20. storočí sa stali technickými úvahami v medicíne, v biológii a v kybernetike. Hororový netvor sa živí násilím a smrťou. Z *Aktov X* sa dozvieme, čo sa stane s ľudským telom, keď sa uvarí, rozdrví, zabalzuje zaživa, zmrazí, ožiari, rozreže žiletkou, upečie, zmutuje, keď spálené exploduje pod skalpelom na pitevnom stole.

Strašidelným domom netvora sa stalo ľudské telo, kyborgizované v postindustriálnej civilizácii a ohrozené čiernou mágiou biotechnológií. Výskumy umelej inteligencie obnovili predstavu, že telo je len príbytkom duše, cyberpunk popularizoval nehmotných netvorov umelej inteligencie. Zahmlili sa hranice medzi človekom a strojom, medzi prírodným a umelým (*Matrix*, Andy a Larry Wachowski, 1999).

Viacerí vedci predpokladajú, že možno skonštruovať stroje inteligentnejšie ako človek (Paul, Cox, Moravec, Kurzweil a i.). V optimistickom variante tohto scenára ľudia asimilujú techniku, ktorá dramaticky zvýši ich schopnosti, najmä inteligenciu a životaschopnosť: vznikne nová rasa nadľudí. V pesimistickom scenári „deti ľudstva“ prekonajú svojich rodičov a ľudia podľahnú

svojím výtvorom alebo sa stanú menejcennou a nepotrebnou vetvou stromu evolúcie. Tieto varianty možno predpokladať nielen vo vývoji strojovej umelej inteligencie, ale ešte pravdepodobnejšie vo vzniku Homo superior pomocou biotechnológií. V tele moderného netvora konfliktné koexistujú dve protirečivé etiky evolúcie: Lineárny „rebrík prírody“ antropomorfizuje vývoj a kladie človeka na jeho vrchol. Darwinov „strom života“ odmieta predstavu o človeku ako o vrchole vývoja prírody a privilegovanej bytosti. Všeobecnejšia etika „stromu života“ je zrejmá, ibaže nie je jasné, čo robiť, ak sa človek stretne s tvormi, ktoré za vrchol prírodnej evolúcie nepokladajú človeka, ale seba.

Netvor v duši

Stelesnenie zla v netvorovi oslobodzuje publikum od zodpovednosti za zlo. Vonkajšie netvory ohrozujú človeka z hlbín pekla, zo vzdialenej Transylvánie, zo strašidelných cintorínov, z vesmíru či zo vzdialených laboratórií. V *Podivnom prípade Dr. Jekylla a pána Hyde*a (Robert Louis Stevenson, 1886) sa nasťahovali do susedného domu. Nasťahovali sa aj do vnútra človeka. Freud a jeho nasledovníci odmietli výhovorku, že zlo je mimo nás: duša prestala byť posvätná (ak vôbec niekedy bola) a stala sa príbytkom netvorov podvedomia. Azda najstrašnejšie zo všetkých netvorov sú démoni v duši. Tých netvorov, ktoré sú časťou človeka, sa nemožno zbaviť. Stevenson predvídal myšlienky Freudovej eseje *Das Unheimliche* (1919). Netvor prebúda sily, zapečatené v hĺbke osobnosti: uvoľnené, obracajú sa proti iným ľuďom aj proti samotnej osobnosti, sú ničivé aj sebaničivé. Spoločensky vychované vedomie je znechutené netvorom,

nevedomie túži trhať, zúriť a ničiť neodolateľnou silou netvora, chce sa rozmnožovať a zahynúť.

Dvadsiate storočie opustilo známy a poznateľný, a preto relatívne bezpečný svet veku rozumu, postoje verejnosti sa posunuli od dôverčivosti k paranoji. Bájny netvor, ľahko identifikovateľný podľa obludného výzoru, sa zmenil na usmievavého suseda, nenápadného kolegu či dokonca člena rodiny vo filmoch *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960) či *Repulsion* (Roman Polanski, 1965). Vlna hororu priniesla Stephenha Kinga, filmy ako *Halloween* (John Carpenter, 1978) či *Friday the 13th* (Bryan Norton, 1980) zobrazili hrôzu iracionálnej každodennosti aj šialených mäsiarov splatterpunku.

Netvor, ktorý mrzačí duše, je nebezpečnejší ako ten, ktorý vraždí telo. Parazity duše vyciciavajú životnú silu človeka (novela Guy de Maupassanta *Le Horla*, 1887). Už *Kabinet Dr. Caligariho* (Robert Wiene, 1919) stotožňoval netvora so šialencom. Autori inzerovali šialeného vedca ako netvora priamo v názve príbehu. Šialenci psychologických hororov sú obeť netvora v duši, čo precítil počas spánku rozumu podobne ako vedecký nerozum prebudil Godzilu.

Vibrácie potlačenej sexuality

Znetvorené bytosti v minulosti boli považované za nečisté, zrodené z abnormálnych sexuálnych praktík a pokrivených vzťahov. Životný elán starých aj nových netvorov sa obnovil vo veku AIDS a kampaní nového puritánstva. K príťažlivosti netvorov patrí erotika hrôzy.

Zdrojom erotiky netvora je súvislosť lásky a smrti. Netvor prehovárал Frankenstein, aby mu vytvoril družku, aj keby to malo

znamenat' záhubu ľudstva. King Kong prechováva nežnú náklonnosť k Fay Wrayovej, ale opakovane ohrozuje jej život. Naplnenie erotickej túžby obrovského opičieho samca by ju zabilo.

Chodník ku svätyni odpornosti je obrúbený čerstvou zeleňou a kvetmi. Čaro netvora sa začína fyzickou príťažlivosťou a exotikou. Romantický, spaľujúco vášnivý upír s prenikavým pohľadom je príbuzný démonov, diablov, temných božstiev. Spája hrôzu so zmyselnosťou: oddať sa vzrušujúcemu zvodcovi, čo bezohľadne získava svoju vyvolenú za cenu krvi a zla, má pôvab zakázaného ovocia.

Upírsku erotiku nezabila ani pubertálna zabíjačka upírov Buffy. Zvodnosť netvora pramení v hlbokých vrstvách osobnosti, v bdelých snoch libida a v úniku od reality, nie v intelektu: romantický a sentimentálny sen o večnej mladosti, podrobenej nežne brutálnemu milencovi. Hrozba smrti v náručí lásky triumfuje nad otupujúcou bezpečnosťou všedného dňa, získanie neprirodzeného šťastia víťazí nad morálkou.

Démonický milenec je archetypom nebezpečného muža – ochrancu. Obdarúva ženy pocitom, že ich dokonale bráni a miluje. Kto môže ženám zazlievať intímne fantazírovanie o mužovi poučenom sexuálnymi zážitkami s tisíckami žien počas niekoľkých storočí? Keď žena môže mať upíra, načo je jej muž?

Názory na ľudskú sexualitu a rozmnožovanie sa až do 19. storočia vyjadrovali vo vzťahu k Bohu. Nástup racionalizmu od 17. storočia priniesol nový pohľad na vzťah človeka k prírode, na morálku aj estetiku. „Vek rozumu“ priniesol diskusie o eugenike a vedeckom riadení reprodukčného procesu. Priniesol aj priemyselne organizovanú genocídu. Témy inšpirované biotechnológiami a génovým inžinierstvom na prelome tisícročí prekročili teoretickú etiku aj umelecké metaforu a vstúpili do reality.

Pomocník, miláčik a komik

Premena obludy na maskota má korene v ľudovej kultúre a folklóre, stačí si spomenúť na záhradných trpaslíkov či na figúrky škandinávskych trollov.

Štúdio Universal Pictures v tridsiatych rokoch minulého storočia dobre zarobilo na filmových netvoroch. Na začiatku štyridsiatych rokov zarábalo na burleskách dvojice Abbott a Costello. Paródia *Abbott and Costello Meet Frankenstein* (Charles Burton, 1948) prvá predstavila slávne netvory štúdia ako zmes komédie s hororom: vo filme stretneme Dracula (hral ho sám Béla Lugosi), Vlkolaka (Lon Chaney Jr.), Frankensteinovho netvora (veterán netvorov Glenn Strange) a Neviditeľného muža (hlas bez tela prepožičal Vincent Price). V nasledujúcom roku si v podobnej paródii zahral aj Boris Karloff (*Abbott and Costello Meet the Killer, Boris Karloff*, Charles Burton, 1949).

Diváci sa smiali aj triasli pri filmoch *Abbott and Costello Meet the Invisible Man* (1951), *Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1954), *Abbott and Costello Meet the Mummy* (Charles Lamont, 1955). Netvorovu cestu od strašidelnosti po materskú prítulnosť rekapituloval *Mladý Frankenstein* Mela Brooksa (*Young Frankenstein*, 1974).

Tvorcovia animovaných filmov *Loony Toons* využili komediálny potenciál rozdvojenej osobnosti Jekyll/Hyde. V animovanom filme *Hyde and Hare* (1955) je Hyde *alter ego* milučkého doktora, ktorý adoptoval a premenil Zajačika Bugsa na obrovskú obludu. Aby si netvor získal divákov, potrebuje deti, s ktorými sa môže skamarátiť. Spotrebiteľsky priateľské („user friendly“) netvory ako maskoty, rodinní príslušníci či ochrancovia detí sa v detských televíznych seriáloch šesťdesiatych rokov stali bežným ja-

vom. Milučky netvor vystupuje vo filmoch *Milton the Monster* (1965) a *Frankenstein Jr. and The Impossibles* (1966).

Dobre naprogramovaná obluda vie simulovať náklonnosť k človeku a starý netvor sa stáva novým priateľom. Strašným netvorom sa v seriáloch zlepšuje povaha. Stávajú sa zábavnými figúrkami a mocnými ochrancami, polepšujú sa zo zúrivých príšer na pomocníkov a miláčikov detí, dokazujú svoju dobrotivosť a užitočnosť.

Veselé rodiny netvorov

Rodinné situačné komédie v americkej televízii šesťdesiatych rokov zastávali „čisté, tradičné hodnoty“ rodiny. *The Addams Family* a *The Munsters* úspešne parodujú filmy o netvoroch, ale predovšetkým ironizujú starostlivo pestovaný imidž „zdravej rodiny“. Postavy v pozitívnych sociálnych rolách (svedomito pracujúci otec, krásna milujúca matka, poslušné a dobre vychované deti) sa zmenili na komické netvory.

Makabrozný vtíp seriálu *The Addams Family* sa zrodil z Addamsovho komiksu v magazíne *The New Yorker*. Autor bol údajne nadšený pätnásťminútovou pilotnou ukážkou, ktorú mu premietol televízny producent David Levy, rovnako ako sieť ABC, ktorá kúpila a vysielala 64 epizód seriálu v rokoch 1964 až 1966.

Štúdio Hanna-Barbera vysielalo animovanú verziu seriálu v rokoch 1973 – 1975. V rokoch 1992 a 1993 vložilo postavy Addamsovcov do seriálu *Scooby Doo*. Barry Sonnenfeld režíroval celovečerné filmy *The Addams Family* (1991) a *Addams Family Values* (1993).

The Munsters vznikol ako konkurenčný seriál štúdia Universal k Addamsovcovi. Už meno Munstersovci (Obludovci?), ktoré je

zároveň názvom seriálu, vyjadruje dvojité paródiu (na netvora aj na rodinu). Sedemdesiatdva epizód originálnej čiernobielej série po prvý raz vysielali od 24. septembra 1964 do 8. septembra 1966. Otec Herman spája výzor Frankensteinovho netvora s poctivou prácou zamestnanca pohrebnej služby, matka a domáca pani Lily je upírka, sám gróf Dracula úspešne kombinuje rolu rodinného dedka so zábavkami štyristoročného šialeného vedca, desaťročný syn Eddie je vlkolak, pod schodmi žije rodinné zvieratko šarkan Spot. Len pôvabná blondína Marilyn je chudera bez akéhokoľvek talentu netvora, čierna ovca príbuzenstva. Munstersovci sa pokladajú za celkom normálnu americkú rodinu, hoci susedom sa završujú trochu čudní.

Kolektívne šialenstvo

Philip K. Dick uviedol do fantastiky postmodernú víziu natoľko nepochopiteľného a zložitého sveta, že nie je isté, či existuje inak, než ako produkt našej mysle, naša konštrukcia reality. Netvor v tomto svete je neurčitý. Nemusíme, azda ani nemôžeme vedieť, kto je netvor, ale musíme nájsť postoj, aký k nemu zaujmeme.

V *Aktoch X* („Šialenstvo vo dvojici“ – Folie a Deux) Gary Lambert tvrdí, že jeho šéf je v skutočnosti netvor. Detektív Mulder je spočiatku presvedčený, ako všetci ostatní, že Lambert je blázon, lebo okrem neho nikto nevidel netvora. Nevidia ho ani diváci na obrazovke len raz prebysne záber obrovského hmyzu. To je okamih, v ktorom Mulder uverí – pred namiereným ústím Lambertovej pistole. V úvode epizódy sa Mulder opovržlivo zmienil sám o sebe ako o netvorovi („monster boy“) a netvor je azda len psychotickým bludom, ktorý v Mulderovi indukoval Lambert. Scullyová sa napokon presvedčí, že netvor existuje, ale nemá na

to dôkazy ani vysvetlenie pre nikoho okrem Muldera. A ten už verí, že netvor existuje.

Netvor existuje, ale akým spôsobom? Dá sa kolektívne šialenstvo fyzikálne dokázať? Dialóg Scullyovej a Muldera tu zlyháva, uzatvára sa do nekonečnej slučky, ktorá ich izoluje od vonkajšieho sveta. V uzavretom priestore, vo výťahu na konci epizódy, už neexistuje dialóg, nevymenia si ani slovo, dokonca ani pohľad. Posledné slová príbehu ktosi zdesene zašepká do telefónu: „Je to tu!“

Rozdiel medzi racionálnym a iracionálnym, medzi produktívnym a neproduktívnym, medzi otvorenou a uzatvorenou slučkou už nie je taký zrejмый, ako keď Scullyová poučila Muldera, že odpovede na paranormálne javy má pred nosom, „len treba vedieť, kde ich hľadať“. Ani Mulder už nie je ten frajer, ktorý odsekol: „Preto hľadám v FBI!“ Ilúzia spochybnujúca poukazovaním na vzájomné protirečenia dôveryhodnosť všetkých systémov poznania a viery, otvára dvere netvorom.

Kultúra netvorov, čiže hľadanie totožnosti

Romerov film *Night of the Living Dead* je krokom do nového vesmíru hrôzy. Nedozvieme sa, prečo ľudstvo podlieha neznámemu moru, prečo mŕtvi vstávajú z hrobov ako zombie, lačne trhajúce živých. Príčinou zla nie je šialený vedec, trest boží, diabolská kliatba, prírodná katastrofa ani sadistický vrah. Vieme len, že svet sa zmenil na krvavý chaos a to je „prirodený poriadok vecí“. Nejde o morálku ani o úmysel, „len“ o udalosti, ľahostajné voči jednotlivcovi i voči celému ľudstvu. Príčinou apokalypsy je sama apokalypsa, výnimka sa stala pravidlom, náhoda zákonom. Vysvetlenie je zbytočné, keď napokon neostane nikto, komu by sa dalo niečo vysvetliť.

V 20. storočí netvor najprv nahradil človeka vo funkcii hlavnej postavy hororu a potom sám podľahol chaosu. Mŕtvi požírajú živých a minulosť zničila budúcnosť, v ríši chaosu nemajú zmysel netvory ani ľudia. Horor, v ktorom efekty nahradili príbeh a človek nemá iný význam, ako byť obeťou, nemusí definovať ani netvora. Súdobé horory hovoria: keď nemôžeme chaos poraziť, spojme sa s ním, vpustíme ho do vnútra a spoznáme netvora v sebe.

Prototypy netvorov 20. storočia sa vpečatili do vedomia verejnosti. Publikum odpovedá na známe podnety podmienenými reakciami. Deti vychované animovanými filmami a televíznymi seriálmi dostali novú hračku – počítačové hry. Hrané filmy kanibalizovali literatúru o netvoroch, seriály prežívajú filmy a komiksy, počítačové hry sa priživujú na televíznych seriáloch a animovaných filmoch. Vznikli videohry hry s tematikou netvorov. Populárna kultúra si prispôsobila Shelleyovej *Frankensteina* podobne ako spoločnosť znetvorila Frankensteinovo ideálne stvorenie. Obraz konkrétneho netvora sa v diskurze produktov populárnej kultúry rekonfiguroval na sémantické pole. V procese rekonštrukcie netvora sa vynárajú nové varianty archetypov strachu aj paródie; publikum si osvojuje variácie, ktoré nie sú definované bodovo, ale ako dynamicky premenlivé pole kultúrnych tabu. Individuálne asociácie filmov, textov a obrazov postupne budujú z pocitov emócie; netvor si zachováva svoje „netvorstvo“, ale z konkrétnej bytosti sa premenil na proces ustavičného vynárania sa v nečakaných súvislostiach.

Skúmanie odlišnosti vedie k poznaniu toho, čo nie je odlišné, k otázkam o identite človeka. Odhaľujeme netvora v sebe a hľadáme spôsoby, ako s ním koexistovať, pýtame sa, či zmárniť netvora neznamená zabiť sám seba. Rekonštruujeme staré netvory

a objavujeme nové. Nový je aj vzťah človeka k netvorovi, lebo sa zmenil pohľad človeka na seba samého.

Netvor prevzal funkcie zväčšovacieho skla, ďalekohľadu do budúcnosti, mikroskopu i pitevného skalpela: predmetom skúmania sa stali transformácie človeka na nové obludy aj obraz sveta plného nových foriem strachu. Vznikla nová kultúra netvorov. Ako vyzerá netvor dnes? Paradigmatické diela redefinujú netvora tým, ako ovplyvnil iné diela.

Metamorfózy netvora

„Uvažoval som o bytosti, ktorú som vypustil medzi ľudí, dal som jej vôľu a silu, aby mohla činiť hrozné veci.“ (Mary Shelleyová, Frankenstein)

Štyritisícročný klinopisný zoznam šesťdesiatdva fyzických znetvorení používali v Ninive na predpovedanie budúcnosti, kráľovho života, počasia či výsledkov žatvy. Znetvorenie spôsobovali démoni, postavenie hviezd, bolo trestom alebo posolstvom bohov. Bohovia i ľudské duše sa v mnohých kultúrach prevteľovali do zvierat, ktoré sa mohli zúčastniť na počatí. Malformácia bola znakom hybridizácie človeka so zvieratom a duchovna s telesnosťou, pokladanou za požehnanie. Naopak v Európe sa donedávna verilo, že vrodené znetvorenia sú diablovou stigмой.

Netvor sa pohybuje na hraniciach známeho s neznámym a ľudskosti s neľudskosťou, lebo je premenlivý ako predstavy o ľudskosti. V statických kultúrach sa predstavy o tom, čo je človek, takmer nemenili, aj netvory boli nemenné. Netvory vznikajú a menia sa v dobách civilizačných a kultúrnych premien. 19. storočie premiestnilo netvora z ríše nadprirodzených síl do

spoločnosti založenej na vede a technike. Shelleyovej netvor je predobrazom vzbúrených robotov, androidov a kyborgov, Stevenson založil Hydeom líniu netvorov psychoanalýzy, Wells predpokladal, že človek môže vytvoriť nové druhy a poľudštiť zvieratá a Stoker vrátil do populárnej kultúry nadprirodzené bytosti. Neprirodzené i nadprirodzené záhady ustúpili prírodnému a technickému netvorovi, ktorého možno empiricky skúmať a laboratórne vyrobiť, nie len pasívne pozorovať a špekulatívne klasifikovať.

Popularizácia Darwinovej evolučnej teórie, Mendelovej genetickej teórie a Weissmannovej teórie zárodočnej plazmy v 19. storočí podporila premenu netvora na predmet experimentálneho výskumu, podliehajúci prírodným zákonom i poznaniu. Spoluzakladateľ vedy o netvoroch teratológie Isidore Saint-Hilaire napísal: „Netvornosť už nie je náhodným zmätkom, ale iným poriadkom, ktorý podlieha pravidlám.“ V 19. storočí založil Camille Dareste teratogeniu, vedu o výrobe netvorov, ktorá „si musí vytvoriť vlastný objekt skúmania“. „Práce experimentátorov, ako je pán Camille Dareste, sú plné prísľubov pre budúcnosť.“ (Charles Darwin, 1871: *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*, kap. 21). Nastal vek vedeckého skúmania a výroby netvorov. Ak netvor môže vzniknúť, môže ho vytvoriť aj človek. Po tisícročia ľudia verili, že pocity a myšlienky matky fyzicky ovplyvňujú plod. V stredoveku a v renesancii interpretovali deformovaných novorodencov ako znak nenaplnených túžob matky počas počatia. Podľa Ambroisa Parého (*Des Monstres et Prodiges*, 1573) môže mať zrodenie netvora trinásť príčin, z ktorých siedmou je „neslušná poloha matky“. V 19. storočí sa netvory zmenili z materinských fantázií (*maternal imaginatio*) na potomstvo maskulínnych fantázií. Romantizmus vložil zvodnú moc vyrobiť netvo-

ra do rúk muža, otcovská imaginácia vedca alebo umelca oživuje a formuje pasívnu hmotu. Prototypom otca ako pomýleného darcu života je *Frankenstein*.

Stokerovi matka napísala: „Od *Frankensteina* pani Shelleyovej [...] sa nijaká kniha nepriblížila Tvojej originalnosťou ani hrôzou“. Netvory vyjadrujú strachy kultúry, v ktorej vznikli. *Frankenstein* (1818), *Podivný prípad Dr. Jekylla a pána Hyde* (1886), *Ostrov Dr. Moreau* (1896) i *Dracula* (1897) vzkĺčili z nových druhov strachu: z rozpadu spoločenského poriadku, zo zlyhania ekonomiky, z pomsty prírody za následky technického pokroku, z iracionálnych síl, driemajúcich na dne rozumu.

Frankenstein ovplyvnil nasledujúce diela, ale všetky čerpajú zo spoločných tematických a naratívnych zdrojov: napodobnenie života a prírodného vývinu; stvorenie, zmŕtvychvstanie a hriech; zahmlenie hraníc medzi telom a duchom; boj medzi vedou a poverou; netvor ako temný dvojník človeka, nepriateľský, desivý a zároveň poľutovaniahodný; vzrušujúca poľovačka na netvora a dvojznačný záver. Ústrednú úlohu má veda, ale skrýva sa v nej nadprirodzené.

Na konci 19. storočia *Dracula* stelesnil nadprirodzené neľudské zlo a *Hyde* zlo v človeku. Nemožno ich poľudštiť, len zničiť. Osemdesiat rokov pred nimi Shelleyová zobrazila netvora, meniaceho sa dramaticky ako moderná doba: človek dokáže vyrobiť pomocou vedy a techniky láskavé chiméry, aj spraviť z nich zločinné obludy.

Na vysvetlenie netvora nestačí jednoduchý kontrast hrdinu a zloducha. Čím nás fascinujú netvory a prečo s nimi súcitíme? Potomkovia *Frankensteina* sú ukrivdené bytosti, signalizujúce obavy zo zavrhnutia, depresie vyvrhľa nespravodlivých hospodárskych a mocenských pomerov.

Prototypy netvorov v 19. storočí modelujú strašiaky moderného sveta. Frankenstein a Moreau predstavujú hrozbu zvonka, zrútenie genetických a rasových hraníc, podstatných pre vládu a organizáciu spoločnosti. Stevenson rozpráva o porušení sociálneho poriadku vlastnými príslušníkmi: Hyde ohrozuje tradičnú morálku zvnútra. Dracula kolonizuje impérium infekciou upírstva v paródii imperializmu.

Priestor netvora

Kým nebo bolo sídlom najvyššieho dobra, mohlo z neho na Zem zostupovať len dobro. Keď do vesmíru obmedzeného rajom a peklom prenikli iné nepozemské svety, po anjeloch a démonoch sa objavili bytosti mimo dobra a zla. Virtuálne priestory fantázie sa v 19. storočí neprestali inšpirovať mýtickým ani božským časopriestorom, ale svet nadobudol nové rozmery. Ľudia si celé veky predstavovali priestor a čas ako pevný rámec predmetov a udalostí, ako nádoby reality. Leibniz už pred Einsteinom pokladal priestor a čas za relatívne.

Devätnáste storočie zmenilo priestor a čas netvora. Netvory prenikli z romanticky izolovaných lokalít (Frankensteinov kaštieľ a Švajčiarske Alpy, Moreauov exotický ostrov, Draculov zámok v Transylvánii) do veľkomesta: Dracula vtrhol do Anglicka, v Londýne Hyde odkryl zviera pod povrchom kultúry.

Netvor tlmočí posolstvá podvedomia. Netvory 19. storočia anticipovali Freudove metaforu mysle a vniesli ich do neomýtov populárnej kultúry. Freudova topografia psychiky má spoločné znaky s architektúrou: trojvrstvový model osobnosti (id, ego a superego) s výšinami jasného vedomia, so skrytými zákutiami potlačeného podvedomia a s temnými hĺbočinami nevedomia

je analógiou zámku s vyčnievajúcimi vežami a cimburím, so špirálovitými schodiskami a tajnými dverami a s tmným podzemným labyrintom. Budova mysle sa od vonkajšieho prostredia oddeľuje hradbami a vodnou priekopou zábran a spája s ním padacím mostom komunikácie. Komunikácia priemyselnej civilizácie uľahčuje pohyb človeku aj netvorovi a veľkomesto zabezpečuje úkryt v anonymnosti. Nikto nevie presne opísať Hydeov výzor. Črty netvora sa rozplývajú, premenlivý netvor je neurčitý ako odcudzený človek.

Biologický priestor je miestom výmeny údajov. Organizmus je biochemickým a genetickým procesom informácií a materiálu v ustavičných premenách seba samého. Frankensteinov netvor aj Wellsove človekozvery smerujú do budúcnosti androidov, kyborgov a prišer génového inžinierstva. 19. storočie konštruovalo netvora, problémom hrdinov však ostáva jeho zničenie: Frankenstein bojuje proti netvorovi, Moreau proti zveroludom, Jekyll proti Hydeovi, Harker proti Draculovi. Netvor ohrozuje tvorcu v dvojakom zápase – o moc v spoločnosti a o prežitie živočíšneho druhu. Bitka sa nekončí jednoznačne: Frankensteinov netvor sa môže rozmnožovať aj bez človeka, nevedno, či upír neožije, ani či niekto nevyrobí nových zveroludí a vieme, že Hyde sa skrýva v každom z nás. Stvoritelia netvorov Frankenstein, Jekyll, Moreau sú nevedomky zločincami a netvory obeťami. Bipolárna opozícia „ja“ a „iný“ ignoruje premenlivú škálu životných foriem.

Bipolárna opozícia „muž – žena“ ignoruje ich mnohotvárne a plastické vzťahy. Všetky netvory nie sú samce a ich obeťami nie sú len ženy. Obdobie, v ktorom boli napísané a nafilmované príbehy o netvoroch uvedených v tejto knihe, nieslo niektoré črty patriarchálneho útlaku. Prečo teda autori, prevažne muži, vykre-

sľovali ako netvora samca a nie samicu? Autorka prvého netvora modernej fantastiky uprela podiel ženy na zrodení a výchove obludy a výsledkom bola príšera. U *Votrelca*, oveľa strašnejšieho ako Frankenstein, sa v pokračovaní ukáže, že je samicou, aj Godzila „dostane“ v pokračovaniach samicu a celé ľudstvo ohrozí potomstvom až potom. Symbol maskulinity King Kong je chudáčik, ktorý sa vlastne obetuje pre samicu, ale skutočná irónia a netvorstvo je v tom, že tá samica ani nie je jeho rodu a nemôže mať s ňou potomstvo. Najzúrivejšie netvory sú samice, ktoré bojujú o životný priestor pre svoje potomstvo.

Reprodukcia netvora

S človekom sa vyvíja aj netvor. Frankenstein aj Moreau sa mýlili: ani umelo riadená evolúcia nesmeruje k dokonalejším organizmom. Druhy, úspešné v jedných podmienkach, vymierajú v iných. Rubom evolúcie je degenerácia. Čo je dokonalosť, ak môže zlyhať? Existuje viac druhov dokonalosti, ktoré sa navzájom vylučujú? Vývoj nesmeruje k dokonalosti, ale k druhom produkujúcim životaschopné potomstvo.

Netvory 19. storočia sa chcú reprodukovať. Dramatický konflikt *Frankensteina* vrcholí naliehaním netvora, aby mu tvorca vyrobil nevestu, vlastnosťou Hydea sú „neopísateľné neresti“, Moreauovi zverofúdia odmietli byť výsledkami laboratórnych experimentov, Dracula reprodukuje svoj rod neľudsky, odlišne od známeho biologického rozmnožovania. Netvory 19. storočia sú perverzné, súčasťou ich inakosti je porušenie sexuálnych tabu.

Tieto netvory sú priesečníkmi známych tiel a myslí s neznámymi možnosťami. Nie sú prirodzené ani nadprirodzené, ale „neprirodzené“. Výzorom, odcudzením, xenofóbiou a dvojznačnos-

ťou vyjadrujú sociálnu, rasovú, kultúrnu, sexuálnu či mentálnu odlišnosť. Vyjavujú, že v každom sa skrýva cudzinec, votrelec a možno netvor, že ľudskosť je len priblížením sa k sociálnemu konštruktovi človeka tolerovateľnou mierou netvornosti.

Stoker sarkasticky použil refrén *Balady z Readingského žalára* (*The Ballad of Reading Gaol*, Oscar Wilde, 1898), že vždy zabíjame to, čo milujeme; v *Draculovi* sa mení milovaná osoba na objekt a láska na posadnutosť, ktorá žiada bezpodmienečné vzájomné splynutie v nesmrteľnosti upíra. Cenou za premenu človeka na niečo iné je strata osobnosti. Netvory 19. storočia predstavujú hypotetické línie biologického vývoja. Priniesli do fantastiky biohoror: poblúdená evolúcia plodí obludy a riadená príšery.

Premeny netvora

Typografická kultúra 19. storočia globalizovala netvory v priestore a čase. 20. storočie prinieslo dva prevraty v ich genéze: netvory sa už nerodia v knihách, ale vo filme, v televízii a v hrách; priemysel zábavy zrýchlil premeny netvorov. Mení ich výzor, psychiku, prostredie, pridáva im rodinných príslušníkov, prispôsobuje ich rôznym formám, druhom a žánrom, prerába filmy na televízne seriály, scenáre na knihy, hrané filmy na animované, horory na paródie, romantickú idealizáciu na pornografiu. Priemysel zábavy rozmnožil temného dvojníka a vyrobil z netvora chameleóna populárnej kultúry. Netvory modernej kultúry sa približujú k jedinečnej osobnosti, získavajú vlastnosti človeka, ku ktorým patrí schopnosť meniť sa.

V mnohotvárnosti a premenlivosti sa netvor individualizoval a vznikol gramatický problém. V slovenčine existujú netvory

gramaticky neživotné, sklonné podľa vzoru „dub“: „netvory“. Ak sa netvor poľudštil, mali by sme ho skloňovať podľa vzoru „chlap“ („netvori“), alebo ponechať možnosť dvojtvoru podľa toho, o akého netvora ide.

Tradičnou témou utopických fantázií bolo dobrodružstvo vývoja ľudstva, dobývajúceho vonkajší priestor. *Frankenstein* bol azda prvým odmietnutím vízie o expanzívnom pokroku. V 20. storočí sa obavy z prírodných vied, automatizácie, vesmírneho výskumu, jadrových technológií a chémie rozšírili o hrozby biotechnológií a virtuálnej reality.

Sľubné netvory blízkej budúcnosti sa vynorili z hĺbín minulosti. Moderná fantastika je zmesou vedy so pseudovedou, racionálneho s iracionálnym, vrátila sa do nej mystika a nadprirodzené sily. Ťažko rozlíšiť fantáziu od reality, azda všetko je technicky konštruovateľné, model sa zdá reálnejší ako skutočnosť. Média predstierajú, že stačí poznať niekoľko slov, aby sme pomocou vedeckých zaklínadiel pochopili svet. Nepoznáme hranice premien sveta ani človeka: to je problém človeka, nie mimozemských spasilov, umelej inteligencie ani netvora.

Devätnáste storočie pristúpilo k idei Francúzskej revolúcie o rovnosti ľudí s technickou efektívnosťou: meradlom ľudskosti je neľudskosť. Čiernobiela polarita „pozitívne – negatívne“ diskriminuje skupiny, poznatky a kultúry marginalizované majoritou spoločnosťou.

Priemysel zábavy je kolektívnym rozprávačom. Nespočetnými variantmi príšer vyjadruje neistotu pohľadu na svet, konfiguruje sémantické pole moderného netvora v spoločenskom vedomí. Netvor prestáva byť protikladom človeka, vejár odtieňov hodnotového spektra zviditeľňuje obludy v kultúrnom prítomí: páriov civilizácie, chudobných, bezmocných, nevzdelaných. Vo verej-

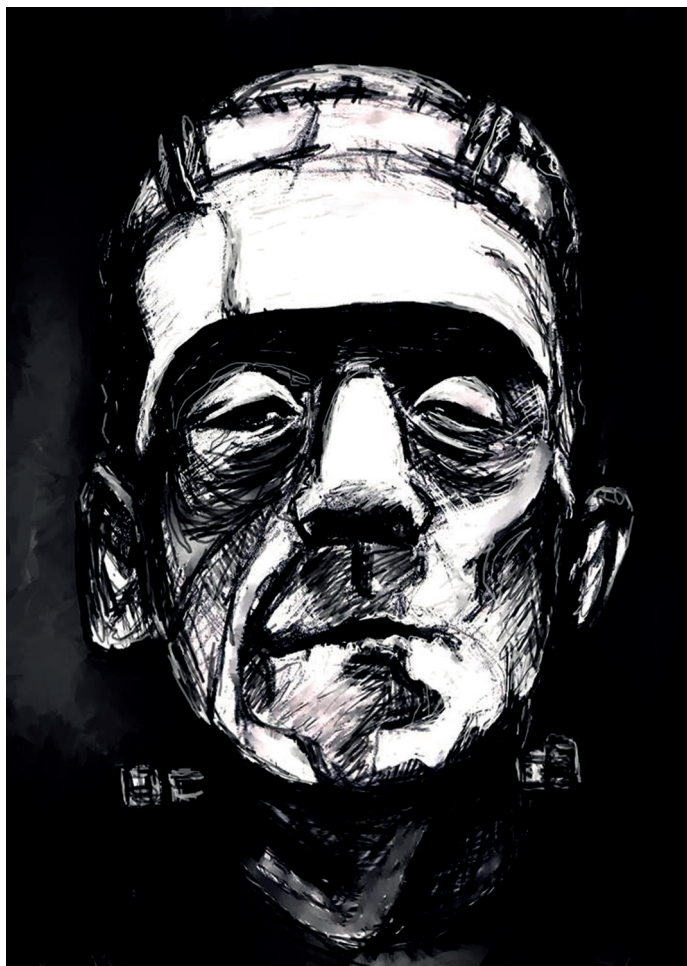
nom diskurze ťažko zamlčať konflikt medzi mocou a bezmocnosťou. Netvory stelesnili sociálnu nerovnosť.

Ešte sme sa nenaučili žiť so strojom a ohlásil sa kyborg, hybrid človeka s technikou. Nasleduje ho genetický netvor, azda aj umeľá inteligencia. Fantómy počítačových animácií sú predzvesťou elektronicky a geneticky vyrobených neľudí. Netvory 19. storočia sa nás pýtali, kto je človek. 20. storočie položilo otázku: Za koho, za čo považuje netvor človeka?

Kľúčom k novým priestorom tela a psychiky je azda pojem „posthumanizmus“. Kyborgizácia a umelé inteligencie, genetické inžinierstvo a mezaliancie človeka s mimozemšťanmi, únik osobnosti od vlastného tela do virtuálnej reality patria k témam, v ktorých autori modernej fantastiky pochybovačne hľadajú nádej, že ľudstvo je schopné ovládnuť samo seba. Stelesňujú ju novými netvormi. Netvory sa vyvíjajú. Nové netvory upevňujú tabu novej kultúry a symbolizujú tie znaky starej (porazenej) kultúry, ktoré ju pôvodne upevňovali, ale v novej kultúre sú nesusúrodé až škodlivé – z „dobra“ sa stáva tabu, netvor slúžiaci na asimiláciu. Boj netvorov je často bojom kultúr – príkladom je Godzilla (kultúry Japonska – USA) alebo Terminátor (prienik osamostatnenej technokultúry do ľudskej spoločnosti, ktorá jej napokon podľahne – riešenie v treťom filme pomocou nového Adama a Evy je nepresvedčivé.

Po starých mechanických trikoch priniesla digitalizácia špeciálne efekty, ktoré už nemajú materiálny ekvivalent a morfovanie prinieslo etapu samovývoja netvorov. Primárnym účelom netvorov už nie je udržanie tabu, výstražných dopravných značiek kultúry, ale zisk. Digitalizované animácie detských filmov vychovávajú generácie detí, aby samy morfovali na netvorov, lebo to je lepšia virtuálna zábava. Postmoderná fantastika je natoľko plná

netvorov, že je ťažké nájsť v nej človeka. Je to len módný trend, rezignácia na hľadanie ľudskosti v človeku alebo začiatok nového obrazu človeka? Náboženstvo zábavy možno píše druhú knihu *Genezis*.



Frankenstein

Príbeh o prvom netvorovi modernej fantastiky je podivuhodná správa o ľudstve: spravodajcom je ročné dieťa, ktoré myslí, cíti a hovorí o ľuďoch ako dospelý človek. Klasické dielo spája prvky vedeckej fantastiky, hororu aj fantasy. Autorka vložila črty čiernej romantiky (strašidelný zámok, mladý šľachtic, rúhavo prenikajúci do „zakázaných“ oblastí poznania, znetvorený sluha) do hororovej atmosféry (cintorínske desy a nechutnosti, vykopávanie mŕtvol, týranie rozumnej bytosti, motív obsesívneho prenasledovania) a metaforizáciu modernej vedy (elektrická iskra ako iskra života, dôvera v zázraky medicíny). V umelej bytosti, výtvore ľudského rozumu, búriacom sa proti svojmu tvorcovi, sa objavujú netušené vlastnosti a stránky. Je symbolom pokroku, čo sa vymkol kontrole rozumu a civilizácie, vďaka ktorým vznikol.

Dotazník

Kniha: *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, prvé vydanie 1. 1. 1818.

Autor: Mary Wollstonecraft Godwin Shelleyová.

Žáner: Zábavný román spájajúci prvky imperiálnej gotickej aj novej populárnej literatúry: fantastika, dobrodružná cesta, strašidelná romanca, ľúbostný príbeh, detektívka.

Hlavná postava: Bezmenný hrdina; autorka mu uprela meno, základný znak ľudskej identity: „Je celkom dobré pomenovať nepomenovateľné ako bezmenné...“ (v liste Leighovi Huntovi, 9. 9. 1823). Predstaviteľa rasy človekom stvorených netvorov mylne nazývajú priezviskom jeho tvorcu.

Identita: Umeľý človek.

Druh: Android.

Občianstvo: Úradne nepotvrdené, pôvodom Švajčiar.

Schopnosti: Nadľudsky silný a odolný, intelektovo nadpriemerný.

Príbeh: Pyšný barón Viktor Frankenstein zatúžil stať sa novým Prometeom, prekonať neschopnosť prírody aj omyly Stvoriteľa, skonštruovať dokonalú bytosť, nadčloveka krajšieho a silnejšieho ako nevydarený prototyp „človek“. Poskladá umelého človeka z mŕtvol v túžbe vytvoriť dokonalého dvojníka človeka. Výsledkom je obluda, trpiaca svojím znetvorením a nenávidiaca ľudí, ktorí ju odmietli. Zámer obštasť ľudstvo sa zvrhol, z Frankensteinovej dielne vyšla obluda. Netvora treba zničiť. Dramatický dej sa začína omylom a pokračuje sériou nedorozumení a zločinov, ktoré privedú netvora i tvorca ku konečnej tragédii na konci sveta, na Severnom póle.

Katarzia: Netvor sa jej nedočká, tvorca odmietne stvoriť mu družku na založenie rasy netvorov.

Román v listoch: Netvor rozpráva Frankensteinovi zážitky, ktoré Frankenstein oznámi Waltonovi. Napokon netvor cituje De Laceyovcov. Príbeh sa začína *in medias res* a pokračuje sériou spätných pohľadov. Tie umožňujú rozprávačom predvídať nasledujúce udalosti. Rozprávania má päť poslucháčov na štyroch úrovniach:

Rozprávač	1. poslucháč	2. poslucháč	3. poslucháč	4. poslucháč	5. poslucháč
Walton	Savillová	Čitateľ			
Frankenstein	Walton	Savillová	Čitateľ		
Netvor	Frankenstein	Walton	Savillová	Čitateľ	
De Laceyovci	Netvor	Frankenstein	Walton	Savillová	Čitateľ

Listy poskytujú rozprávaniu expozíciu i jednotiaci rámec, dodávajú hodnovernosť neuveriteľným udalostiam. Zobrazujú Waltona ako Frankensteinovho a netvorovho protihráča aj spoluhráča, napätie z konfliktu rôznych uhlov pohľadu v listoch a uvádzajú dej: „Nemám priateľa...“ „Teraz mám dvadsaťosem rokov...“ „Dokonca aj tu v Archangelsku...“ „Váš oddaný brat...“ *Frankenstein žije*: Na celom svete vychádzajú reedície aj preklady, hrané filmy pre dospelých aj animované filmy pre deti v predškolskom veku, dramatizácie, komiksy a DVD. Menom „Frankenstein“ sa hrdia stovky ponášok aj paródií. Väčšina z nich je karikatúrou predlohy, podobne ako netvor je karikatúrou človeka. Stratila sa z nich dráma lásky a nenávisti, krásy a oškľivosti, viny a nevinnosti, súcitu a opovrhnutia, človeka a netvora, náhľad do ľudskej povahy.

Práce o Frankensteinovi: Sú ich tisíce. Niektorí hľadajú pravdu o Viktorovi Frankensteinovi, iní o netvorovi, tretí o Shelleyovej, štvrtí o Bohu, človeku a stvorení, ďalší o technike či o samotnom texte. Historici môžu čítať dielo ako komentár Francúzskej revolúcie a sociálnej krízy v Anglicku, pedagógovia ho analyzujú ako príklad zlej výchovy, feministky ho odporúčajú ako dôkaz jedinečnosti žien. Psychoanalytik vidí Viktora Frankensteinu ako dieťa zúfalo hľadajúce imaginárnu matku a spája zážitky Mary Shelleyovej v tehotenstve s „mýtom o pôrode“. Niektorí nezabudli, že *Frankenstein* patrí ku knihám, ktoré sú aj zábavné, nie iba historicky jedinečné. Pokusy definovať *Frankensteinu* jedinou interpretáciou sú márne, lebo každý čitateľ a každá generácia ho môže čítať vlastnými očami.

Človek si sám vyrába svoje idoly aj obludy

Osemnásťročná dievčina pomenovala strach z pokroku. Vytvorila prvý veľký mýtus strojovej civilizácie, legendu nešťastného stvorenia umelej mysle, archetyp novej postavy od Frankensteinovho netvora cez Wellsových človekozverov a Čapkových robotov až po súčasné príbehy o hrozbách umelej inteligencie. Načrtla trinásť tém z viacerých základných tematických okruhov modernej fantastiky:

1. Prometheus naruby – Frankenstein vytvoril umelý život, napodobnil činnosť vyhradenú náboženstvom len Bohu. Sám tento čin nesie v sebe zárodok trestu.
2. Pochybnosť o jedinečnosti prirodzenej ľudskej podoby rozumu – rozum nemusí sídliť len v človeku, jeho nositeľom môže byť aj umelý výtvor človeka.
3. Možnosť vedecky vytvoriť umelý život a rozumnú bytosť – Frankenstein vytvoril umelú inteligenciu len technickými prostriedkami, využitím objavov a vynálezov modernej medicíny a prírodných vied, bez pomoci mágie a nadprirodzených síl potrebných na výrobu golema a homunkula.
4. Ambivalentnosť vedy a techniky – umelá bytosť je spočiatku dobrá, netvor sa z nej stane len pričinením ľudí. Veda a technika majú inštrumentálnu povahu, samy nie sú dobré ani zlé, všetko závisí od toho, ako ich ľudia používajú.
5. Nepredvídateľnosť následkov vedecko-technického pokroku – Frankenstein pochopil, že sa dopustil zločinu, až keď bolo neskoro.
6. Individuálna zodpovednosť vedca a neoddeliteľnosť etiky od vedeckého bádania – Frankenstein, zaslepený túžbou po poznaní, nezhodil vopred následky svojho činu. Jednostranná

orientácia na prírodovedný výskum bez morálneho kompasu etických princípov ho priviedla k osobnej a rodinnej tragédii.

7. Výsledok odmietavého postoja človeka k vlastnej technike – v prvých dňoch života je umelý človek láskavý a túži zbližiť sa s ľuďmi. Neovládateľný netvor sa z neho stane, až keď ho ľudia začnú týrať a jeho tvorca ho zavrhnú a opustí. Skazu neprináša poznanie, ale jeho zneužitie a odmietnutie.
8. Nemožnosť zrieknuť sa ľudskosti a napriek tomu ostať človekom – Frankenstein je muž, ktorý bez účasti ženy stvorí iného muža a výsledkom je netvor. Fantastické netvory bývajú bytosti, ktoré vznikli bez prirodzených ľudských vzťahov alebo ich porušením. Umelý človek sa stal netvorom pre nedostatok lásky.
9. Pohľad na človeka zvonka – z hľadiska inej rozumnej bytosti, umelej inteligencie s vlastnými cieľmi, motiváciou a vôľou, ktoré nemusia byť totožné s ľudskými, ba môžu byť s nimi v konflikte (dramatický konflikt nového typu v umení).
10. Zámena sluhy a pána, tvorca a výtvoru – na začiatku je Frankenstein tvorcom a pánom, ale úsilie zničiť vlastný výtvor ho zotročí, môže len prenasledovať netvora tam, kam ho netvor sám zavedie.
11. Chápanie ľudstva ako jednotného celku – Frankenstein v plnom rozsahu pochopí následky svojho činu, až keď si predstaví celú rasu netvorov ohrozujúcich ľudstvo.
12. Hrozba premeny individuálnej tragédie na katastrofu celého ľudstva – netvor nalieha na svojho tvorca, aby mu stvoril družku, a tak mu umožnil založiť rasu netvorov.
13. Autoreprodukčná schopnosť zla splodeného technikou – autorka nevylučuje možnosť obnovenia Frankensteinovho svätokrádežného experimentu iným bádateľom (opakovateľ-

nosť je jeden zo základných princípov empirickej vedy), ani hrozbu, že nový netvor by bol schopný osvojiť si technológiu, ktorou ho vyrobili, a sám vyrobiť ďalších netvorov.

Shelleyová napísala v úvode k vydaniu prvého diela modernej fantastiky z roku 1831, že chcela vymyslieť „príbeh o desivých záhadách našej povahy“. V úvode ku skoršiemu vydaniu Percy Shelley pod jej menom vyhlásil: „Udalosť, na ktorej je založené toto literárne dielo, Dr. Darwin aj niektorí lekárske autori z Nemecka nepokladajú za nemožnú.“ V dejinách literatúry nenájde veľa autorov, ktorým by sa tak dôsledne ako Shelleyovej podarilo naplniť Aristotelovu požiadavku: „Ak sú v básni veci nemožné, stala sa chyba. Ale to je v poriadku, ak tým umenie dosiahne svoj cieľ.“

Búrlivé leto

Indonézska sopka Tambora vyvrhla v apríli 1815 do atmosféry tisíce ton sopečného popola. Stratosférický oblak prachu zatemnil oblohu, zmenil počasie a podlomil európske poľnohospodárstvo. Počasie zdivilo. Prírodným prostredím *Frankensteina* sú divoké hory a zúrivé víchrice. Búrky Švajčiarskych Álp vniesli do diela Mary Shelleyovej romantický šerosvit, naplnili ho záhadnou temnotou a výbojmi bleskov. Človek je krehký proti prírodným živlom, silu mu dodáva odvaha vzdorovať im. Frankenstein, nasledovník zlodeja i darcu ohňa Prometea, zostrojil netvora ako jednotu živelných protikladov, „nestálu zlúčeninu ohňa a ľadu“. Večer 16. júna búrka zabránila Mary a Percymu Shelleyovcom vrátiť sa do Châpuis. Strávili noc vo vile Diodati na brehu Ženevského jazera. („V noci som mala strašné sny,“ zapísala si Mary do

denníka.) Stretávali sa tam svetoznámi básnici lord Byron a Percy Bysshe Shelley, jeho mladučka manželka Mary („bledá, krehká plavovláska s upretým, prenikavým pohľadom tmavých očí“) a Byronov osobný lekár Polidori. Viedli nekonečné rozhovory o poézii, vede a záhadách ľudského bytia. Rozprávali sa do polnoci o upíroch a nadprirodzených veciach, o elektrine a vedecských experimentoch, o knihe *Zoonomia* od Darwinovho starého otca Erazma Darwina. Predčítali si z nemeckej zbierky duchárskych príbehov *Phantasmagoriana*, Polidori citoval strašidelné príbehy, lord Byron a Percy Shelley diskutovali o Miltonovom *Stratenom raji*, Shakespearovej *Búrke* aj o Shelleyho *Odpútanom Prometeovi*, o dielach plných metafor o netvoroch a neľudskom živote. Polidori navrhol, aby každý z nich napísal strašidelný príbeh. Mary napísala *Frankensteina*.

Človek či nečlovek

A. Ak netvor je človek...

Netvor interpretuje sám seba:

1. Som človek ako ty (len som sa „narodil“ telesne dospelý a opustili ma).
2. Zaobchádzali so mnou horšie než s Adamom alebo so Satanom: „Ako Adam, ani ja som nebol nijako spojený so žiadnou inou bytosťou, ale on sa odo mňa odlišoval vo všetkom ostatnom. Vyšiel z rúk Božích ako dokonalé stvorenie, šťastný a úspešný, ochránený osobitnou starostlivosťou Stvoriteľa; bolo mu dovolené rozprávať sa s bytosťami vyššej povahy a získavať od nich poznanie, ale ja som bol zavrhnutý, bezmocný a osamotený. Mnoho ráz som považoval Satana

za vhodný symbol môjho stavu, lebo často, keď som ako on pozoroval radosť mojich ochrancov, bodol ma trpký ostenň zúvisti.“

3. Chcem k niekomu patriť (k rodine De Lacey): „Či môžu odohnať od dverí toho, kto sa dovoľáva súcitu a priateľstva... som nešťastný a opustený... ak nezískam domov, budem vo svete navždy vyvrhelenom.“
4. Netúžim po šťastí, ale po pokoji, ktorý mi môže poskytnúť iba družka: „Musíš mi stvoriť ženu, s ktorou by som mohol žiť vo vzájomnej náklonnosti, bez ktorej nemôžem byť... žiadam ťa o to právom a ty nesmieš odmietnuť... To, o čo žiadam, je rozumné a skromné: ... bytosť iného pohlavia, no rovnako príšernú ako som sám; je to malá náprava, ale to je všetko, čo môžem dostať a uspokojí ma... budeme netvory, odrezané od sveta; ale to nás ešte silnejšie spojí navzájom. Nebudeme žiť šťastne, ale budeme neškodní a oslobodení od utrpenia, čo teraz pociťujem. Stvoriteľ môj, urob ma šťastným; daj mi pociťiť vďačnosť k tebe za jediná láskavosť! Kiež uvidím, že dokážem vyvolať náklonnosť živej bytosti; neodmietni moju žiadosť!“

Frankenstein interpretuje netvora:

1. On/to je omyl, potrat, ktorému chcem uniknúť: jeho ošklivosť je znakom zvrhlosti a omylu.
2. On/to by mi mal/malo dať pokoj, aby som mohol milovať iných.
3. On/to je zlo, čo mi zničilo život, je tajomstvo, čo zožiera moje šťastie.
4. Nemôžem vyrobiť druhého netvora: „Reťaz spomienok ma priviedla ku zváženiu následkov toho, čo robím teraz. Pred

tromi rokmi som konal tým istým spôsobom a vytvoril som zloducha; jeho neporovnateľné barbarstvo mi spustošilo srdce a naveky ho naplnilo trpkým zármutkom. Teraz by som mal sformovať inú bytosť v rovnakej nevedomosti o jej vlastnostiach; mohla by byť tisíc ráz zlovoľnejšia ako jej druh a nachádzať potešenie v zle pre zlo samé, vo vražde a skazenosti. Prisahal, že sa vzdá susedstva s ľuďmi a skryje sa v púšti, ale ona to neprisahala; a ona, ktorá so všetkou pravdepodobnosťou bude mysliacim a uvažujúcim živočíchom, by mohla odmietnuť a nepodrobiť sa zmluve, uzatvorenej pred jej stvorením. Azda dokonca znenávidia jeden druhého; tvorovi, ktorý už žije, sa hnusí vlastné znetvorenie, ale či sa ho nezmocní ešte väčší odpor, keď sa uvidí v podobe ženy? Aj ona by sa od neho mohla s nechťou odvrátiť pre vyššiu krásu muža; mohla by ho opustiť a on by opäť osamel, rozzúrený novou provokáciou, že ho opustil príslušník jeho vlastného druhu. Hoci by opustili Európu a obývali púšte nového sveta, jedným z prvých následkov náklonnosti, čo sa démonovi žiadala, by boli deti a na Zemi by sa rozmnožila strašná rasa diablov, ktorá by mohla ohroziť samotnú existenciu ľudského druhu. Či som mal právo uvrhnúť túto kliatbu na všetky nasledujúce generácie len pre môj vlastný prospech?... striaslo ma pri pomyslení, že budúce veky ma preklajú..., že ... som neváhal vykúpiť si mier za cenu existencie azda celej ľudskej rasy... Pomyslel som na svoj šialený príslub, že stvorím ďalšiu jemu podobnú bytosť a trasúc sa vášňou, dotrhal som na kusy tú vec, na ktorej som pracoval. Nešťastník videl, ako ničím bytosť, od ktorej závisela jeho šťastná budúcnosť a so zavýtim plným diabolského zúfalstva a pomsty sa vzdialil.

5. Musím zničiť netvora: prenasledovanie až po smrť.
*Shelleyová interpretuje Frankenstein a netvora ako antagonistic-
 kých dvojníkov:*
Tvorca a netvor, odmietnutie a pomsta:

Frankenstein	Netvor
Stvorí netvora	Túži po láske
V hrôze ujde a zavrhne netvora	Ponížený a urazený zaútočí na rodinu svojho tvorca, aby pomstil nespravodlivosť
Uprie netvorovi družku	Vyhráža sa: „Budem pri tebe vo tvojej svadobnej noci“
Prenasleduje netvora, aby ho zničil	Pomáha Frankensteinovi nasledovať ho

Frankenstein chcel stvoriť nádhernú bytosť. Znetvorený „syn“ sa usmieva a podáva „otcovi“ ruku, ale šokovaný Frankenstein ujde. Cíti vinu, ale nijakú zodpovednosť ani lásku. Nazýva svoj výtvor „netvorom“, „zvrhlou obludou“, „špinavým démonom“, „diablom“, „čertom“, „beštou“, „zvieratom“ a „zvrhlíkom“. Hovorí o ňom v strednom rode – „ono“. Tuší, že priviedol na svet vraha a ospravedlňuje sa dobrým úmyslom. Pokúša ho myšlienka na samovraždu, aby unikol problémom, ktoré si zapríčinil. Netvor túži po cite: „Aká sladká je náklonnosť iných k takej oblude, ako som ja.“ Ostal však odporným úbožiakom. Dušu mu pokrivilo utrpenie: „Bol som láskavý a dobrý, obludu zo mňa spravila trýzeň. Urob ma šťastným a budem opäť cnostný.“ Netvor je „úboho osamotený“ a prosí Frankenstein, aby mu poskytol spasiteľnú lásku. Rozpráva mu svoj príbeh, plný bolesti,

hladu, zimy, samoty, nevedomosti, plaču a utrpenia. Napriek tomu má rád hudbu, je schopný lásky a dobrotivosti, chce byť družný a túži po spoločnosti, vie sa správať ušľachtilo, je vnímavý ku kráse. Objavil paradox človeka „mocného, cnostného a veľkolepého, no zároveň skazeného a nízkeho“.

Vzdelanie:

Frankenstein	Netvor
Frankenstein študuje „geniálne diela vedcov, navštevuje prednášky a stýka sa univerzitnými bádateľmi“	Netvor sa učí od bedárov a číta Plutarchove Životopisy, Goetheho <i>Utrpenie mladého Werthera</i> , Miltonov <i>Stratený raj</i> ...
Predmet štúdia: príroda	Predmet štúdia: spoločnosť
Odbor: filozofia prírody (veda)	odbor: filozofia morálky (etika)
Dištancuje sa od spoločnosti	Túži po spoločnosti

Netvor sa vzdeláva podľa svojich možností, aby pochopil svet a svoje miesto v ňom. Barón Frankenstein získal exkluzívne vzdelanie, ale použil ho zle, lebo ignoroval morálne a sociálne poznanie. Netvor poskladaný z neznámych mŕtvol bezmenného „ľudu“ citlivo vníma lásku, spravodlivosť, družnosť a skromnosť; ochotne prijíma hodnoty, na ktorých sú založené medziľudské vzťahy. Intelektuálna pýcha povýšeneckého aristokrata má tragické následky. Veda a technika sú bez etiky a morálky nebezpečné, ale mravnosť je viac podmienená výchovou a sociálnou príslušnosťou ako povahou. Intelektuálne vzdelanie bez citovej výchovy deformuje osobnosť.

Vina, strach, nenávisť a útek:

Frankenstein	Netvor
Znenávidí netvora, zrieka sa zodpovednosti a premáha strach	Znepriatelí si tvorca vraždami jeho rodiny a priateľov (Williama, Justiny...)
Snaží sa vrátiť do spoločnosti	Žiada si družku
Pocituje vinu za netvorove zločiny	Pocituje vinu za svoje zločiny
Cesta a váhanie	Prenasledovanie a netrpezlivosť

Netvor je nepodarený duplikát. Mačku alebo psa máme radi, aj keď sa nepodobajú na človeka. Odpor a strach nevyvoláva odlišný výzor, ale deformácia podoby človeka, zmes ľudských a neľudských čŕt. Posledná časť románu je vzájomné nasledovanie, zdvojená cesta Frankensteinova a netvora. Netvor predvída Frankensteinove kroky a obidvaja odzrkadľujú vášne a utrpenia druhého.

B. Ak je netvor neľudský...

- Netvor je hybrid s neľudskou podstatou a ľudskou kultúrou: robot, mutant, mimozemšťan...
- Netvor nie je psychický dvojník, lebo nemá ľudskú myseľ a nemyslí ako človek.
- Netvora odmietajú a týrajú nespravodlivo. Prenasledujú ho pre odlišnosť, ktorú nevedia pochopiť.
- Ak netvor nie je človek, nie je škaredý, ale iný. Ľudským meradlom fyzickej i duševnej krásy je človek.
- Netvor vznikol s pomocou techniky, ale je viac ako technika. Umelý človek je rozumná bytosť iného druhu.

- Nový druh mysliacej bytosti (robot, android, umelá inteligencia...) spochybňuje definíciu ľudskosti. Môže položiť otázku, kto a čo je človek, aj obrátiť sa proti ľuďom, ktorí ho vytvorili.

Fyzikálne fakty a ľudské vášne

Shelleyová chcela „opísať nemožné ako fyzikálny fakt“, aby „definovala ľudské vášne“ a „zachovala pravdu elementárnych princípov ľudskej povahy neváhajúc inovovať ich kombinácie“. To je prvá definícia vedecko-fantastického (SF) príbehu: fantastické netvory (mutanti, roboti alebo mimozemšťania vo vzdialených galaxiách, v budúcnosti alebo v minulosti) slúžia na osvetlenie ľudskej povahy a spoločnosti.

Pri počiatkoch SF nestáli veľkolepé prognostické fresky ani odvážne vízie vedecky extrapolovanej budúcnosti. V prvom príbehu modernej fantastiky sa nedočítame o hviezdnych vojnách, inváziách mimozemšťanov, planetárnych sprisahaniach, ani o osudovom boji dobra proti zlu v poslednom zápase o budúcnosť vesmíru. Shelleyová rozpráva príbeh introvertného, vo svojom zámku utiahnutého bezvýznamného šľachtica, prvého z mnohých faustovských vedcov modernej fantastiky. Základnou témou knihy je pochybnosť jeho vedeckého poznania. SF sa nezačala oslavou modernej vedy, ale jej kritikou. Nedozvieme sa presne, podľa akých hypotéz Frankenstein skonštruoval umelého človeka, lebo Shelleyová málo zaujímajú vedecké teórie. Prvé dielo SF nie je popularizáciou vedy, ale predovšetkým charakterovou štúdiou, dielom označovaným v nemeckej teórii literatúry názvom Bildungsroman.

Motív dobrodružnej cesty v Shelleyovej románe je zdvojenou púťou tvorcu a výtvoru, zviazaných cestou k poznaniu i úte-