

Jihočeská univerzita

Pedagogická fakulta v Českých Budějovicích

Katedra anglistiky

Diplomová práce

H. P. Lovecraft a jeho příběhy hrůzy a tajemství

H. P. Lovecraft's Tales of Terror and Mystery

Vypracovala: Veronika Medová

Ročník a studijní kombinace: 5. ročník ČJ-AJ/ZŠ

Vedoucí diplomové práce: PhDr Kamila Vránková, Ph. D.

Rok odevzdání: 2010

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci *H. P. Lovecraft a jeho příběhy hrůzy a tajemství* vypracovala samostatně a veškeré použité zdroje jsem uvedla v seznamu literatury.

V Českých Budějovicích dne 31.3. 2010

Veronika Medová

PODĚKOVÁNÍ

Děkuji paní doktorce Kamile Vránkové za odborné vedení diplomové práce a doporučení odborné literatury. Dále bych chtěla poděkovat panu Petru Alexovi za pomoc při formální úpravě práce a panu Michaelu Hynštovi za cenné rady.

ANOTACE

Cílem této diplomové práce je přiblížení osobnosti a díla H. P. Lovecrafta. Práce bude vycházet z Lovecraftovy studie *Supernatural Horror in Literature* a zaměří se i na autorovu životní zkušenost. Pozornost bude věnována vlivu anglického gotického románu na americkou literaturu a Lovecraftovo dílo. Na vybraných Lovecraftových povídkách pak práce poukáže na gotické motivy a jejich proměny.

ABSTRACT

The aim of this diploma thesis is to illustrate the life and work of H. P. Lovecraft. The thesis is built on Lovecraft's essay *Supernatural Horror in Literature*. It also comments on Lovecraft's life and the genre of English Gothic novel and its influence on the American literature and the works of Lovecraft. Gothic symbols and their transformations will be studied in Lovecraft's selected stories.

Vedoucí práce: PhDr Kamila Vránková, Ph. D.

Obsah

1. Úvod.....	7
2. Gotická tradice.....	8
2.1. Strach a vznešeno.....	8
2.2. Zrod a vývoj gotiky.....	10
2.3. Anglická tradice.....	16
2.4. Americká tradice.....	21
3. H. P. Lovecraft.....	26
3.1. Život.....	27
3.2. Dílo.....	32
3.3. Mýty a odkaz.....	35
4. Gotické motivy.....	40
4.1. Prostředí.....	40
4.1.1. Les a příroda.....	41
4.1.2. Jeskyně.....	42
4.1.3. Vodní plochy.....	43
4.1.4. Město a architektura.....	44
4.1.5. Hřbitov.....	46
4.1.6. Vertikální rovina, dům a schodiště.....	47
4.2. Člověk, společnost a postavy.....	48
4.2.1. Hlavní hrdina.....	50
4.2.2. Rodina.....	51
4.2.3. Lidská duše, dvojníci, inkarnace.....	52
4.2.4. Ženy.....	53
4.2.5. Vztahy.....	54
4.2.6. Motiv zvířat.....	55
4.2.7. Obluda, monstrum.....	55
4.2.8. Role vědy a techniky.....	58
4.3. Vnímání, pocity a konflikty.....	59
4.3.1. Čas.....	59
4.3.2. Realita a sen, podvědomí.....	60

4.3.3.Intenzita citů.....	63
4.3.4.Strach a šílenství.....	63
4.3.5.Motiv dobra a zla.....	63
4.3.6.Vina.....	64
4.3.7.Motiv oběti.....	64
4.3.8.Smrt.....	65
4.4.Filozofie, víra a nadpřirozeno.....	66
4.4.1.Katolicismus a filozofie.....	66
4.4.2.Prastaré reliéfy a svazky, rituály, zařikávadla.....	67
4.4.3.Cthulhu.....	70
4.5.Vypravěčské postupy a strategie, umělecké prostředky.....	73
4.5.1.Vztah k realitě, nadpřirozeno a racionalita.....	73
4.5.2.Vypravěč a jeho role.....	74
4.5.3.Vypravěčské postupy.....	74
4.5.4.Jazyk díla a jazyk postav.....	75
4.5.5.Velikost a proporce.....	75
4.5.6.Atmosféra nejistoty a tajemství.....	75
4.5.7.Barvy.....	76
4.5.8.Zvuky.....	76
4.5.9.Důraz na synestézii.....	77
4.5.10.Časová a číselná symbolika.....	77
4.5.11.Symbolika jmen.....	77
4.5.12.Hyperbola, nadsázka, komično.....	78
4.5.13.Konec.....	78
5.Závěr.....	80
6.Summary.....	82

1. Úvod

Téma mé diplomové práce zní *H. P. Lovecraft a jeho příběhy hrůzy a tajemství*. H. P. Lovecraft v českém prostředí není příliš známým autorem a v širším kontextu literatury hrůzy a tajemna bývá zastíňován známějšími autory, např. E. A. Poem. Lovecraftovo dílo v porovnání s Poeovým podle mnohých kritiků nedosahuje takových kvalit, bývá mu často vytýkána umělecká nevyváženost, bezvýrazný styl a námětová jednoduchost. Lovecraftova jedinečná osobnost ale dodává jeho dílům jiný, mnohem hlubší a osobnější rys. Důkazem je jistě i fakt, že ačkoliv není příliš známý, není zapomenutý a dodnes se k jeho odkazu hlásí řada autorů.

H. P. Lovecraft se vůbec jako jeden z prvních autorů pokusil podat ucelený přehled vývoje literatury hrůzy v eseji *Supernatural Horror in Literature*, která původně vznikla na žádost Lovecraftova přítele W. Paula Cooka. Poprvé byla vydána roku 1927 a od té doby na ní Lovecraft sporadicky pracoval, nicméně doplněné vydání bylo publikováno až po jeho smrti. V této eseji se zcela konkrétně projevují Lovecraftovy osobní estetické požadavky na literaturu hrůzy i jeho zkušenosti. Na základě vlastních preferencí i dlouhodobého zájmu se Lovecraft snažil navázat na tradici gotického románu a literatury hrůzy a tajemna, proto se v této práci zaměřím i na její vývoj a definici. Lovecraftovo dílo obsahuje nejen prózu, ale i poezii, odborné eseje a rozsáhlou korespondenci, nicméně větší pozornost budu věnovat jen jeho dílu prozaickému.

Na vybraných povídkách se pokusím nastínit nejzákladnější symboliku, která prostupuje Lovecraftovým dílem. Tuto symboliku budu dále konfrontovat s tradičními gotickými motivy a budu sledovat proměnu těchto motivů v kontextu americké literatury.

2. Gotická tradice

Sám Lovecraft v úvodu své studie píše, že nejstarším a nejsilnějším lidským pocitem je strach a nejsilnějším strachem je strach z neznáma.¹ Už od počátku věků jsou folklórní příběhy naplněny tematikou strachu a děsu, příkladem mohou být mnohá dochovaná epická díla a balady.

Čarodějnictví, sabaty, černé mše, záhadné nadpřirozené bytosti, strašidelné domy a místa, mrtví vracející se ze záhrobního světa pro své blízké nebo kvůli pomstě, kletba, temné pakty; to je jen střípek motivů a témat, které byly používány k vyvolání atmosféry strachu.

Ačkoliv jsou tato a další témata stará jako lidstvo samo a objevují se v literatuře již od nepaměti, zrod gotické literatury se spojuje až s osmnáctým stoletím.

2.1. Strach a vznešeno

Důležitým mezníkem pro vývoj gotické literatury byla proměna estetických norem a pojmu vznešeno (*the sublime*), který vznikl už v antice. Ve druhé polovině osmnáctého století se pak pojem vznešeno a jeho vnímání proměňuje, jak to dokazuje esej britského politika Edmunda Burka *A philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and the Beautiful*.² Tato esej, která vyšla roku 1757, měla obrovský vliv na estetické názory Anglie osmnáctého století a její vliv na americké půdě přetrvával až do poloviny století devatenáctého.

Burke zde opouští tradiční vnímání estetiky a krásna a vystupuje proti názoru, že vkus je šestým či sedmým smyslem člověka. Ve svých názorech v podstatě vystupuje proti aristotelovské estetice, když tvrdí, že ani proporčnost, ani souměrnost nejsou příčinou krásy, a to ani u rostlin, zvířat či lidí. Na příkladech dokazuje, že ačkoliv se mohou určité pravidelnosti najít, v podstatě proporčnost nehraje moc velkou roli. Při pohledu na růži ji vnímáme jako krásnou, ačkoliv její velký květ roste na tenkém stonku, stejně jako považujeme labuť za krásného ptáka, i když má ke zbytku těla až nepřírozeně dlouhý krk.

1 "The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown." Howard Phillips Lovecraft: *Supernatural Horror in Literature*, Dover Publications, inc., New York, 1973, s. 12.

2 Pro tuto práci jsem čerpala ze slovenského překladu: Edmund Burke: *O vkuse, vznešenom a krásnom. Filozofické skúmanie o pôvode našich ideí vznešeného a krásného*. Tatran, Bratislava, 1981.

Dokazuje, že matematické ideje pravidelnosti a proporčnosti byly vneseny do umění lidmi. Přestože umělci tvrdí, že se řídí symetričností v přírodě, ve skutečnosti požadavek proporčnosti vyplývá z lidské záliby ve vlastních dílech.³ Deformaci či disproporci nevnímá jako protiklad krásy, ale jako protiklad běžné formy. Pravým protikladem krásy je ošklivost, kterou Burke chápe jako protiklad kvalit, které jsou považovány za krásné - krásné objekty jsou malé, hladké, něžné, s čistými a jasnými barvami, s krásou je spojen i půvab v pohybu a elegance či pravidelnost tvaru.

Do jakéhosi protikladu ke kráse Burke staví vznešeno⁴. Vznešeno a krásu chápe jako dvě různé ideje, které jsou postaveny na principech opačného působení na lidské vnímání - na trýzni a slasti.

Jako zdroj vznešeného uvádí strach. Tvrdí, že pocity, které vznikají při situacích naplněných strachem a bázni, jsou mnohem silnější a působivější než ty, které vznikají za příjemných podmínek. Samotná tato trýzeň pak může být, podle Burke, s určitým odstupem a po určitých proměnách i příjemná. Například ve všech velkých tragédiích jsou zdrojem největšího uměleckého potěšení a slasti právě tyto, ve své podstatě negativní, momenty a pocity, jako je smrt, bolest a žal. Příjemný pocit přináší právě tehdy, pokud je člověk může zažít, aniž by byl fakticky on sám v nějakém ohrožení. Hrůzu pak Burke vnímá jako velkou sílu, jako cosi vznešeného, neboť v okamžiku jejího prožívání zcela naplní lidskou mysl, která není schopna se od tohoto zážitku odpoutat a uvažovat o něčem jiném⁵. Hrůza a vznešenost jsou proto spolu velmi úzce spjaty.

Burke se pak nadále zabývá jednotlivými aspekty a jejich vlivem na vnímání vznešena a krásna. Důležitým estetickým činitelem je například velikost. V souvislosti s tím je pak mnohem působivější hledět do hloubky než do výšky. Tato velikost, hloubka nebo rozsáhlost je právě tím faktorem, který v lidech vzbuzuje takovou bázeň z oceánu, a tato bázeň je zdrojem vznešena⁶. Totéž se vztahuje i k rozměrům budov, k jejich rozlehlosti a

3 Z hlediska proporčnosti zastává Lovecraft stejný názor jako Burke. V popisu jeho zrůd nenacházíme žádné pravidelnosti ani symetrii, jedná se o zrůdy popírající veškeré přírodní zákony s nepravidelnou stavbou těla. Často se jedná i o mutanty, kteří kombinují zvířecí a lidské prvky, nebo o naprosté stvůrnosti s různými orgány na různých částech těla (chapaďla na hlavě, více páru očí, beztvaré slizu podobné tělo apod.).

4 Český překlad „*the sublime*“ jako *vznešeno* zcela nevystihuje podstatu tohoto pojmu, nicméně i jiný překlad, například „*sublimnost*“, by byl stejně zavádějící.

5 Strach, zejména iracionální strach, ohromující děs a hrůza, jsou klíčovými tématy gotické literatury i samotným středobodem literatury hrůzy.

6 Velikost je jedním z klíčových Lovecraftových témat a jedním ze základních hrůzostrašných momentů. Pro její popisy používá Lovecraft široký slovník pojmů jako *kyklopský*, *gigantický*, *gargantuovský*, *titánský* apod.

jejich výšce i délce⁷, přičemž kýžený efekt se dostaví samozřejmě pouze pokud nejsou velikosti až přehnaně zveličené.

Dále se Burke zaobírá mimo jiné i rolí barev při vnímání vznešeného. Jako esteticky účinné (vznešené) vnímá barvy melancholické a tmavé, svěží veselý zelený trávník podle něj nedokáže vyvolat tak silný estetický zážitek jako temná a pochmurná hora pod zataženou šedou oblohou.

Z výše uvedeného je jasně patrný rozdíl mezi tím, co Burke nazývá vznešené a krásné. Krásné objekty jsou malé, hladké a uhlazené, jasných barev a jemné či světlé. Vznešené objekty jsou velké, drsné či neotesané, temné a pochmurné a svou stavbou až masivní. Tyto dvě ideje se zakládají na trýzni a slasti. Vše, co v člověku vyvolává trýzeň, hrůzu, strach, může být zdrojem vznešeného. Vše, co v člověku vyvolává pozitivní slast neboli lásku, může být zdrojem krásy.

2.2. Zrod a vývoj gotiky

Termín „gotický“ se začíná častěji užívat v Anglii v průběhu první poloviny osmnáctého století. Původně se vázal pouze na architektonický styl, jenž byl dáván do protikladu k antickým stavebním prvkům, a i v architektuře měl tento termín určitý pejorativní charakter. V literatuře se pak slovo „gotický“ stalo synonymem pro cosi barbarského, temného, iracionálního a vášnivého. První zmínka o „gotickém“ jakožto o vyjádření obecné kvality, která nesouvisí nutně s architekturou, pochází z roku 1762 z *Dopisů o rytířství a rytířském románu (Letters on Chivalry and Romance)* biskupa Richarda Hurda. Hurd se dokonce snaží zbavit termín gotický jeho pejorativní konotace a zdůrazňuje, že gotickou formu nelze vnímat na základě klasicistních norem.

V druhé polovině osmnáctého století se tedy gotično profiluje nejen jako jiný umělecký řád, ale zároveň jako jakýsi temný proud, stinná stránka osvícenského racionalismu. To se projevuje zejména v motivech temnoty, které jsou často spojovány s minulostí, děsem a barbarstvím. Gotično bylo spojováno s historií severních germánských národů, jejichž dědictví demokracie a svobody bylo hlubokou inspirací. K tomu vedla i oblíbená

7 Tento aspekt vnímání vznešena naprosto koresponduje s gotickými budovami, které inspirovaly gotickou literaturu. Velké a děsivě vyhlížející rozsáhlé gotické katedrály naplňovaly člověka pocitem posvátné bázně a úcty. Je zajímavé, že v tomto zážitku spolu působí bázeň, tradičně vnímaná jako negativní, a úcta, tradičně vnímaná jako pozitivní. Jejich spoluúčastí tak vzniká jedinečný estetický zážitek - vznešeno, který naprosto odpovídá Burkovým estetickým požadavkům. Burkova esej byla možná jedním z podnětů rozvoje novogotiky v Anglii v padesátých a šedesátých letech osmnáctého století.

představa, že to byly právě tyto divoké národy, kdo přivedl římskou říši k zániku. Římská nadvláda byla spojována s křesťanstvím a tak bývá gotično také spojováno s reformační kritikou katolicismu. Mnohými zobrazeními inkvizitorů líčí křesťanství jako „*pověřivé a násilnické tmářství*“⁸. Kritizována je zejména požívačnost a krutost mnichů, pokrytectví církve a zejména církevní dogmatismus. Tato kritika katolické církve byla pak obzvláště patrná v gotických dílech severoevropských protestantských národů.

Gotická literatura tedy hledá svou inspiraci v minulosti a se zvláštní nostalgií pohlíží na středověké rytířství a romanci. I sám Burke po zajmutí Marie Antoinetty „*oplakával zánik „rytířského věku“*“, v němž by „*deset tisíc vytasených mečů pomstilo pouhý pohled, který by [královnu] mohl urazit.*“⁹

Tyto rytířské a romantické motivy pak ustoupily typickému schématu zavlitého aristokrata, který prahne po moci, majetku či nepřístupné ženě, která mu nenáleží. Vzniká síť tradičních námětů a prvků, jako je umístění děje do hradu či zámku plného tajných chodeb a padacích dveří. Dalším nezbytným prvkem je atmosféra tajemství a napětí, která prochází celým dílem. Týká se většinou nějakého záhadného incidentu, zmizení, úmrtí, nečekaného tajemného dědictví nebo utajovaných rodinných vin, jako třeba zamlčovaného rodičovství. Zámek či hrad a jeho obyvatelé nebo sám hlavní hrdina či hrdinka jsou často spojeni s nějakým temným proroctvím nebo věštbou. Chodbami hradu může bloudit duch zemřelého předka, který pak hlavnímu hrdinovi pomáhá anebo se ho snaží varovat před činem, který by hrdinu uvedl do nebezpečí. Hlavní postavy jsou často obětí nejrůznějších vizí či věšteckých nebo záhadných snů a znamení, a tak se můžeme setkat například s padajícími obrazy, které značí blížící se katastrofu nebo jsou vzkazem ze záhrobí.

Nadpřirozené jevy a úkazy prostupují celé dílo, přičemž některé mohou být vysvětleny racionálně, jiné však zůstávají nevysvětleny. Objevují se motivy démonů, ďábelských paktů a temných rituálů a praktik, duchů, vlkodlaků a jiných pekelných bytostí.

Typickým prvkem je přemíra emocí. Hrdinové jsou velmi emotivní, až pateticky sentimentální, a neustálá atmosféra strachu a děsu se projevuje v jejich chování i řeči. Časté jsou okamžiky křiku, pláče či paniky. Hrdinové bývají ve spěchu, hněvu, rozrušení či zmatku. Strach, který na ně působí, bývá tak ochromující, že jim hrozí ztráta soudnosti a zdravého rozumu. Stejně tak i jiné emoce, zejména chtíč a touha, bývají tak silné, že

8 Martin Procházka, Zdeněk Hrbata: *Romantismus a romantismy*, Karolinum, Praha, 2005, s. 137.

9 Martin Procházka, Zdeněk Hrbata: *Romantismus a romantismy*, Karolinum, Praha, 2005, s. 146.

dochází nejen k porušování základních morálních principů, ale i k celkovému rozpadu osobnosti a k zešilení. Tento motiv zvrácené a šílené touhy se odráží kromě tematiky incestního vztahu i v motivech posedlé závislosti, např. po zemřelé manželce a snahy o její oživení. Dochází tedy k ohrožení veškerých daných morálních i právních zásad, někdy dochází i k popření samotných přírodních zákonů (černé rituály), což vytváří prostor pro jakousi morální zkoušku hrdinů. Z této zkoušky pak většinou hrdinové vycházejí vnitřně silnější, neboť jejich smysl pro spravedlnost, čest a mravnost zůstal nenarušen. Vyhoceným protikladem dobra a zla bylo vyzdviženo právě dobro, které bylo silnější a zvítězilo. Nicméně mnozí kritici a odpůrci gotické literatury poukazovali na to, že zobrazením negativních jevů, které překračovaly veškeré dané meze, gotická literatura k těmto jevům nabádala, ačkoliv pravý účel byl původně opačný. Dobro a jeho sílu si hrdinové uvědomují teprve tehdy, jsou-li konfrontováni se zlem, které popírá všechny přípustné meze. Jsou to právě tyto hranice a jejich překročení, co odlišuje lásku od chťiče, dobro od zla, rozum od šílenství. Je nutno ale podotknout, že se mnohdy projevovala jakási romantická fascinace démoničnem, například ve vyobrazeních nejrůznějších temných bytostí, jako jsou sukuby či upíři. Barvitě líčené objekty a jevy, které měly ve čtenáři vyvolávat odpor a znechucení, tak mnohdy spíše fascinovaly a přitahovaly.

Jedním z nejtypičtějších prvků zejména rané gotické literatury je pak hrdinka v ohrožení. Převážně se jedná o mladou, ctnou pannu, která je nucena silným dominantním mužským charakterem například k nedobrovolnému sňatku, nebo je vězněna. Často se objevují figury despotických a tyranských otců či uzurpátorů starého dědictví. Tato hrdinka pak bývá zachráněna nejčastěji hrdinou v převleku, pravým dědicem majetku. S hrdinkou se pak pojí mnohé romantické motivy, jako je silná láska opěťovaná či naopak nechtěná či zakázaná. Hrdince bývá bráněno ve vztahu, např. nesouhlasem despotického otce, nebo dochází k oddělení milenců. Mladá hrdinka také bývá často terčem chťiče zavlilého aristokrata (nebo i mnicha) nebo dochází k boji o její přízeň. Tato hrdinka tak bývá uvržena do velkého nebezpečí a dobrodružství, které jí ale zároveň přináší určitou svobodu. Toto dobrodružství téměř vždy končí šťastně a zlo a nespravedlnost je potrestáno, ať už se o to postará řád lidský, nebo jakýsi vyšší nadpřirozený řád, a hrdinka nakonec skončí v náručí svého milovaného.

V pozdějších dílech se přesouvá těžiště zájmu z pronásledované hrdinky na samotného jejího vězňatele či hlavního záporného hrdinu. Tento hrdina-antihrdina se pak se vším svým

strádáním, utrpením a nenaplněnými touhami a sny, stává hlavním středem čtenářova zájmu, a tak často místo zavržení a odsouzení ve čtenáři vzbuzuje i sympatie a obdiv.

Mezi další atmosférické propriety patří zejména využití krajiny k podpoření momentálního citového rozpoložení hrdinů. Časté je užití deště, který symbolizuje pláč, mezi další prvky podporující atmosféru hrůzy a napětí patří skřípějící dveře a schody, vzdálený řinkot řetězů, vytí psů a vlků, zvuk vzdálených kroků, hromy a blesky, šílený smích a řada dalších tajemných a děsivých zvuků či úkazů.

V souvislosti s inspirací architekturou hrají architektonické prvky velkou roli. Jedním z klíčových raných motivů se stává hrad, gotický hrad, kde dochází ke střetu s minulostí a boji proti aristokracii. Hrady jsou prostorné, majestátní, obrovské, ponuré; atmosféru podporuje i pochmurná krajina obklopující hrad či zříceninu. V prvotních dílech bývá prostředí a příroda spíše protihráčem hlavního zloducha, padající obrazy či brnění mají fungovat jako varování. V pozdějších dílech se stává krajina protihráčem hrdinů a zejména v americkém kontextu pak hlavním zdrojem nebezpečí.

Co se týče žánrů, používá gotická literatura nejčastěji kategorie romance a novely. Samotná povaha gotické literatury - její transgresivní charakter, zobrazení negativních jevů a znehodnocení společností uznávaných hodnot - způsobila, že byla většinovou společností uznána za nevhodnou a neproduktivní. Tématický výběr, zejména kombinace realistických a fantastických prvků a pozdější schématicnost a mechanizace postav i prostředků, se výraznou měrou podílel na ambivalentním charakteru gotické literatury. Na jedné straně se zabývala seriózními tématy jako je láska, lidská svoboda či spravedlnost, na druhé straně ale některé prostředky vyznívaly až absurdně, a tak místo kýženého strachu a úzkosti vyvolávaly spíše smích. Používání tradičních „rekvizit“, jako jsou duchové lomozíci řetězy či padací dveře, nakonec ztratilo na své působivosti a místo strachu začaly tyto rekvizity vyvolávat výsměch. Gotično, absurdno a komika jsou tedy spolu velmi úzce spojené, což se projevuje později např. v díle amerického autora E. A. Poea, který mimo jiné využíval i žánru grotesky.

Od některých typických motivů (duchové, kostlivci, démoni, zlí aristokraté znělých italských jmen či počestné hrdinky v ohrožení) se pak musela gotická literatura oprostít a v hledání ztracené seriózní stránky se musela uchýlit k jiným motivům. Je nutno ovšem dodat, že tato nadpřirozená a rytířská tematika byla už od počátku vnímána jako něco cizího a nepatřičného, jako něco, co nekorespondovalo s racionálním duchem osvícenského osmnáctého století. Ale právě tím, že svět byl tak řádně uspořádan, popsán,

změřen a zvážen, vymizela z jeho existence veškerá tajemství a záhady, které se autoři snažili nalézt alespoň v literatuře. Navíc s nástupem a rozvojem Freudovy psychoanalýzy začal být motiv duchů vnímán jako projekce vnitřních lidských traumat a stal se metaforou potlačovaných konfliktů.

Psychoanalýza tedy umístila zdroje hrůzy do lidského nitra a dala jim podobu potlačovaných tužeb. Hrůza se tím stala mnohem děsivější. Už nepocházela z nějakého neznámého vnějšího zdroje, ale z našeho vlastního vědomí a podvědomí. Hrůzné činy tak nebyly výsledkem nějakého vnějšího popudu, ale ryze lidským činem vycházejícím ze svobodné vůle. Šílenství, rozdvojené osobnosti a všemožné hraniční stavy lidské mysli převážily nad nadpřirozenými tématy. Jedním z dalších důvodů byl bezesporu i fakt, že jen málokterý autor v sobě našel tolik spisovatelské invence, aby dokázal vyobrazit ducha či kostlivce, aniž by na tváři čtenáře nevyloodil úsměšek. Touto proměnou motivů tak gotický román již nebyl definován „na základě repertoárů tradičních motivů externí povahy jako hrady, kobky, starobylá sídla, zlověstní mniši a nevinné hrdinky či zavilí aristokraté, ale vesměs na psychologickém základě.“¹⁰

Do popředí se dostávají ideály individualismu, oblíbeného tématu období romantismu, a otázky s ním spojené. Častým tématem se pak stává „faustovský“ pakt a honba za poznáním, ať už vědeckým, jak je tomu například u klasického díla Mary Shelleyové, či metafyzickým.¹¹

V tomto proudu lze identifikovat dvě základní polohy podle toho, kam je situován zdroj hrůzy. „Faustovský“ model operuje s vnitřním zdrojem zla a hrůzy. Lidská touha po překročení vlastních mezí či bezohledná aplikace lidské vůle a moci vede nakonec až k destrukci člověka, jak to dokazují díla jako např. *Frankenstein* (Mary Shelleyová, 1818), *Ostrov doktora Moreau* (*The Island of Dr Moreau*, H. G. Wells, 1896) nebo *Podivný případ Dr. Jekylla a pana Hyda* (*Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, R. L. Stevenson, 1886). Druhý „draculovský“ model operuje s vnějším zdrojem hrůzy a nebezpečí. Člověk je ohrožován vnějšími silami, které ho napadají a posléze mění, jako je tomu v dílech s tematikou upírů a vlkodlaků. Tento druhý model bývá většinou mnohem hrozivější, neboť není ohroženo jen jedno individuum, ale hrozí proměna celé společnosti a její nahrazení

10 Michal Peprník: *Topos lesa v americké literatuře*, Host, Brno, 2005, s 110.

11 O tomto tématu pojednává podivuhodná novela „*Dark Chamber*“ od Leonarda Clineho z roku 1927. Hlavní hrdina se v ní snaží nadměrnou stimulací paměti zachytit a vybavit si každý okamžik svého života. Postupně se pomocí drog a hudby dopracovává stále hlouběji do minulosti, až klesne do prapočátků lidské existence, kdy ztrácí veškeré své lidství.

společností zcela odlišnou a cizí (odlišné a cizí = zlé). Tato tematika je hojně využívána zejména v žánru sci-fi nejrůznějšími vyobrazeními mimozemských invazí.

I z motivu hradu se postupně stává klišé a gotika se přesunuje z přírody do měst. Křivolaké temné uličky se stávají novým labyrintem plným nástrah a roli strašidelného hradu pak přebírá starý dům. Tato tendence pak platí dvojnásob pro americký proud gotické literatury.

Důležité ale i nadále zůstalo vylíčit atmosféru strachu a ohrožení. Některé evropské motivy prošly změnou a přizpůsobily se americkému kontextu, takže se místo bandy loupežníků objevuje tlupa indiánů, místo hradů tvrze a pevnosti a místo starých hřbitovů třeba opuštěná indiánská pohřebiště. Jiné motivy, zejména přírodní (skály, jeskyně, vodní plochy), zůstaly nezměněny. Démonické síly, jako například působení duchů a nemrtvých, jsou pak postupně nahrazovány přírodními či společenskými fenomény a v amerických realitách přebírají tuto funkci démonických činitelů i indiáni.

Americká gotika tak ztrácí svůj historický aspekt - starobylé gotické ruiny a opuštěné hřbitovy neodpovídaly realitě amerického života. Místo toho nastupuje psychologizace postav, která napomáhá větší uvěřitelnosti příběhu. Zdroj hrůzy nepochází z vnějšku, z prostředí, ale spíše z hlubin vědomí i nevědomí. Jedním z oblíbených motivů se stává rozštěpení osobnosti (zejména pod vlivem hypnózy), existence skutečného dvojníka, náměsíčnost, břichomluvectví a manipulace s ním spojené.

Takřka klíčovou roli hrál v americké gotice les, neboť zejména v jejích počátcích sloužil jako základní motiv. Byl útočištěm, živitelem, ale i zdrojem nebezpečí. O roli lesa v americké literatuře se zmíním podrobněji později.

Mnohá témata a motivy gotické literatury devatenáctého století se pak znovu vracejí ve století dvacátém. Těžištěm zájmu se pak nestává minulost, ale spíše přítomnost, děj se přesouvá do měst a ulic a místo zákeřných aristokratů jsou hlavními zápornými postavami šílení vědci či vrahové.

Postupně dochází k jakémusi žánrovému rozdrobení gotiky na více drobnějších žánrů, z nichž každý svým způsobem navazuje na gotickou tradici, nebo z ní nějakým způsobem čerpá. Sci-fi, dobrodružná próza, romantická literatura, hororová literatura i mnohá díla moderny a postmoderny čerpají z námětů gotické literatury, které nadále proměňují.

Interpretace gotické literatury nabízela mnoho různých přístupů. Kritiky vyzdvihovaným rysem byl její protiklad k realitě, snaha o popření racionalizace a

zdůraznění mystiky. Nejrůznějšími přístupy k interpretaci se dalo v gotické literatuře dopátrat mnoha zajímavých prvků.

Marxistický kriticismus, prosazovaný ku příkladu Punterem, si povšiml, jak je žánr gotiky spjatý s revolučními tendencemi a jak podráží moc buržoazie a aristokracie.

Freudovský psychoanalytický přístup zase hledá vnitřní motivaci a zdůvodnění například častého tématu incestu.

Gotická literatura také nabízí prostor pro feministickou interpretaci. Vzhledem k postupné proměně společnosti a vzestupu středních vrstev se častěji stávaly autorkami i čtenářkami ženy. „Ženská gotika“¹² tak může být vnímána jako jakási reflexe ženské sexuality a role ženy ve společnosti.

Strukturalistický přístup oproti tomu zdůrazňuje intertextualitu a skryté souvislosti a významy.

2.3. Anglická tradice¹³

Prvním dílem, ke kterému se vztahuje gotická tradice, je *Otrantský zámek* (*The Castle of Otranto*, 1764). Horace Walpole tímto příběhem v podstatě založil tradici gotického románu. On sám byl gotikou velmi fascinován, jak o tom svědčí například i jeho snahy dát sídlu na Strawberry Hill gotický nebo spíše pseudogotický vzhled. Walpole sám nazývá své dílo gotickým románem a přiznává inspiraci architekturou. Jeho dalšími inspiračními zdroji byly také stará poezie, drama a středověký dobrodružný román.

Walpole se snažil o skloubení středověké romance a realistického románu, což s sebou přineslo mnoho vzájemně si odporujících prvků. Na jedné straně se projevovala snaha o realistický popis prostředí, na druhé straně ale nadpřirozené prvky dodávaly dílu neuvěřitelný až absurdní charakter. Nadpřirozené jevy mají navíc v *Otrantském zámku* funkci jakéhosi vyššího řádu, který hrdiny varuje nebo trestá viníky.

Román je proto prostoupen velkou významovou neurčitostí, která je z velké části založena na ironickém tónu vypravěče. Vypravěč celé dílo reprodukuje coby překladatel

12 Mezi nejdůležitější díla tzv. „ženské gotiky“ patří *The Recess* (1783-5) autorky Sophie Leeové.

13 Díky pozdějšímu žánrovému vývoji a rozdrobení gotické literatury je sledování jejího vývoje poněkud obtížné. Navíc se jedná o žánr, který překročil svou historickou epochu, a, i když v proměněné podobě, přetrvává v podstatě dodnes. Pro potřeby této práce jsem proto při stanovení význačných děl čerpala z Lovecraftovy studie, neboť se jedná o díla, která on sám považoval za přínosná.

dávného příběhu. Walpole se od díla původně distancoval, teprve velký úspěch ho přivedl k přiznání autorství.

Tento „pseudohistorický“ podklad se stal jedním z oblíbených prostředků a umožňoval transgresivní charakter gotické literatury. Presentováním díla jako pravdivého příběhu, který se odehrál v minulosti, se autor jaksí zbavoval odpovědnosti za příběh, neboť on pouze tlumočil barbarství, které se kdysi dávno odehrálo. Příběh samotný ale tak velmi pozbyl na uvěřitelnosti. Role překladatele či tlumočnicka tak byla často nejednoznačná a nevěrohodná, mohl například ironicky komentovat nebo zesměšňovat děj. Na historická období minulosti, která bývala v dílech údajně prezentována, bylo navíc nahlíženo podle neoklasicistních norem.

Celým *Otrantským zámekem* tedy prostupuje určitá dvojznačnost, či ambivalence, která je typická pro gotickou literaturu jako takovou. Ambivalence románu je dána i značným množstvím nesourodých, vzájemně si protiřečících prvků. Velká míra transgrese a expresivita a intenzita v prožívání a cítění hrdinů podporuje malou uvěřitelnost děje i postav. Ta je dále umocněna nedostatky v psychologickém vykreslení postav. Hrdinky jsou bezkrevné, hrdinové šablonovití. Postava zákeřného Manfreda se na dlouhou dobu stává archetypální předlohou záporného hrdiny.

Nesoulad se objevuje i v prolínání fantastických motivů s každodenní skutečností, používání řady absurdních momentů a zvrátů apod. Celkově je pro *Otrantský zámek* typická určitá divadelnost a přehnaná dramatičnost, která se odráží nejen v mluvě hrdinů, ale také ve výběru rekvizit (padající brnění, mluvící obrazy) a celkové kulisovité povaze prostředí.

To vše ale dokazuje, že gotický román v době svého vzniku nebyl podmíněn oněmi tak zvanými knížkami lidového čtení. Spíše se jednalo o snahu zareagovat na celkovou přeměnu v uměleckém cítění, jako je změna estetického vnímání, proměna pojmu krásy a rozrušování tradičních struktur. V podstatě se tedy jednalo o celkovou snahu o žánrovou transformaci a syntézu jednotlivých umění. Tato syntéza se jasně projevuje např. v popisech prostředí, kde je velký důraz kladen na zrakovou a sluchovou stránku imaginace, což mnohem více posiluje moc jazyka.

Dalším důležitým gotickým románem je *Starý anglický baron aneb Obhájce ctnosti* (*The Old English Baron, or, The Champion of Virtue*, 1777) od Clary Reeové. Reeová román nejprve publikuje, zcela ve Walpolových stopách, anonymně pod názvem *The*

Champion of Virtue. A Gothic Story, vydávajíc dílo za překlad nalezeného starého rukopisu. Autorství plně přiznává až v předmluvě k druhému vydání roku 1778.

Reevová se snaží poněkud utlumit dvojaký charakter gotické literatury zavedený *Otrantským zámekem* a nastolit určitou rovnováhu mezi uvěřitelností příběhu a nadpřirozenými prvky, aby se zamezilo okamžikům, kdy se místo zamýšleného pocitu děsu dostaví spíše smích.

V díle se také odráží autorčino sociální postavení. Na rozdíl od Walpola, který pocházel z aristokratické rodiny, Reevovala pocházela ze střední vrstvy. Nadpřirozeno a gotické motivy jsou tak podřízeny jiným hodnotám, jako je důraz na ctnost a rodinu. Minulost vyobrazená v díle pak není jako v *Otrantském zámku* prezentována jako temné a barbarské období, ale spíše jako idealizovaný obraz, který byl v podstatě pouze maskovanou autorčinou současností.

Obecně lze na přístupech Walpola a Reevovaly identifikovat dva hlavní proudy či autorské přístupy ke gotické literatuře. Na jedné straně se jedná o mužské autory většinou z vyšších aristokratických kruhů, kteří inklinují k barvitějšímu líčení násilí i vášní stejně jako k tématice třídních privilegií. Na druhé straně se objevovaly mnohé ženské autorky ze středních vrstev, které se v dílech omezovaly pouze na jim důvěrně známou přítomnost osmnáctého století a její morální hodnoty, takže se v jejich dílech nadpřirozené prvky a překračování společenských i morálních mezí příliš neprojevuje.

Reevová se ve svých dílech poprvé pokouší o psychologizaci postav. Tuto psychologizaci pak rozvíjí jiná autorka, Ann Radcliffová, a to např. v dílech *Sicilský román* (*A Sicilian Romance*, 1790), *Román hvozdu* (*The Romance of the Forest*, 1791), *Záhady Udolfa* (*The Mysteries of Udolpho*, 1794) a *Ital* (*The Italian*, 1797). Role architektury se u Radcliffové nadále proměňuje a tak se z původního protihráče zloducha (*Otrantský zámek*) architektura stává spíše temným labyrintem, ve kterém hlavní hrdinové bloudí. Dalším typickým prvkem děl této autorky je fakt, že veškeré nadpřirozené jevy a prvky jsou následně racionálně vysvětleny. Nicméně její schopnost nastolit hrůzostrašnou atmosféru pomocí nejrůznějších rekvizit, jako je krvavá skvrna na schodišti či vzdálená píseň znějící v lesích, činí zejména ze *Záhad Udolpha* klasické gotické dílo.

Podobně jako Walpole i další autor, William Beckford, čerpal inspiraci ze svého sídla. Při psaní románu *Vathek* (1782 ve francouzštině, 1786 v angličtině) se prý Beckford nechal inspirovat svým nákladným sídlem Fonthill Abbey. Dílo samotné zůstává od gotického

žánru jaksí distancováno, nicméně obsahuje mnohé gotické prvky, jako je již zmíněná inspirace architekturou či fantastické motivy, a samo se pak stalo inspirací pro mnoho dalších autorů a děl.

Burke svou esejí položil základy estetiky gotického románu. Nová koncepce vznešena kladla velký důraz nejen na sílu strachu, ale také na překračování míry, transgrese, a to ať už v síle vášně, nebo intenzitě hrůzostrašných prožitků a líčení krutosti. Tento rys se plně projevuje až později na sklonku osmnáctého století v souvislosti s rozvojem libertinské literatury a ve frenetické literatuře ve Francii dvacátých a třicátých let devatenáctého století. Nejtypičtějším (ne)chvalně proslulým dílem, alespoň co se týče transgrese v gotickém románu, je *Mnich (The Monk, 1796)* od M. G. Lewise. Tato kniha, někdy zlehčeně nazývána Lewisovým „pubertálním dílkem“, šokovala a pobuřovala většinu současníků, což bylo přesně jejím účelem. O popularitě knihy svědčí mimo jiné i fakt, že si podle ní Lewis vysloužil přezdívku „Monk“. Lewis svůj příběh o zlotřilém mnichu Ambrosiovi a jeho paktu s ďáblem neochudil o metafyzický rozměr, čímž se odlišuje od „radcliffovské“ tradice gotické literatury.

V libertinském a hrůzostrašném románu na přelomu osmnáctého a devatenáctého století hraje transgrese klíčovou roli, dochází k překračování všech zákonů právních i mravních až k nejzazším hranicím. Vždyť už od svých počátků zobrazovala gotická literatura jevy, které ohrožovaly společnost a její hodnoty. Ve středu zájmu stály negativní jevy, iracionální a fantastické motivy a činy překračující morální i jiné meze. Kategorie vznešena se tak spojuje s temnými energiemi jako je touha či moc. Tak se dostává transgrese v umění do opozice se společností a tím do přímé souvislosti se sociální i sexuální revolucí. Oproti tradičnímu názoru, který převládal v racionalismu, a to totiž, že literatura má mít funkci normotvornou a státotvornou, vystupují destruktivní postupy transgrese, které v literatuře rozvracejí veškeré hranice. Vnímání vznešena se tedy opět trochu posunulo, a tak byla kategorie vznešena chápána jako cosi neurčitého, hrozivého a iracionálního, co se skrývá za zdánlivě logickým uspořádáním světa. Zájem se pak přesouvá ze strašidelná na hrůzostrašno a velký důraz se klade na estetický šok. Do literatury pronikají erotické motivy, zejména motiv incestu.

V období Velké francouzské revoluce pak dochází ke zpolitizování gotična, kdy je tohoto žánru využíváno ke kritice společnosti, zejména v oblasti soudnictví a vězeňství. Příkladem je román *Caleb Williams (1794)* od anglického autora Williama Godwina, otce autorky, která je později známa pod jménem Mary Shelleyová. Godwin ukazuje hrůzné

účinky vlády a moci a její manipulaci s lidskými životy. Na závažné morální otázky, které Godwin pokládá ve svém díle, nenachází jasné odpovědi. Poukazuje na jakési rozštěpení osobnosti, kdy existují dvě stránky jednoho člověka; ta veřejná, která se snaží hledat ctnosti v rytířské minulosti, a ta soukromá, která se snaží přežít a prosadit se v přítomnosti, a to i za cenu porušování morálních i právních zákonů. Pojetí zla se tedy přesouvá od původně gotického pojetí psychicky narušeného zákeřného aristokrata k jakémusi širšímu pojetí společenského zla, podmíněného dobou a stylem života, které prostupuje celou společností. Jediným řešením by bylo přehodnotit veškerý dosavadní systém, zejména majtkový, neboť to jsou právě majtkové rozdíly, co vede k nejhorším zločinům.

Další z klasických děl literatury hrůzy pochází od Godwinovy dcery Mary Shelleyové. Její *Frankenstein (Frankenstein; or, the Modern Prometheus, 1817)* zůstává dodnes nadčasovým dílem.

Dalším významným anglickým gotickým autorem byl poněkud excentrický kněz Charles Robert Maturin. Jeho vrcholným dílem je bezpochyby *Poutník Melmoth (Melmoth, the Wanderer, 1820)*. V této variaci na ahasverovské¹⁴ téma zobrazuje Maturin marnost a bezvýhodnost lidského údělu a honby za poznáním. Sentimentalistické a romantické iluze zanikají v atmosféře strachu a beznaděje, která prostupuje celým dílem. Zajímavostí je jistě i fakt, že Oscar Wilde si pro své poslední dny ve vyhnanství v Paříži zvolil pseudonym Sebastian Melmoth.

Kombinací prvků romantismu a gotické literatury pak vynikalo i dílo Emily Brontëové *Na větrné hůrce (Wuthering Heights, 1847)*. V postavě Heathcliffa lze nalézt romantické prvky jako je individualismus či odklon od společnosti. Zároveň ale figuruje i jako takřka „manfredovský“ typ záporného hrdiny, ke kterému se přibližuje posedlostí po pomstě, místy až chladnou vypočítavostí a divokým, téměř násilnickým charakterem a chováním.

Na britské půdě nelze nezmínit i další významná díla, jako například Oscara Wildea a jeho *Obraz Doriana Graye (The Picture of Dorian Gray, 1891)* nebo některé povídky Rudyarda Kiplinga, např. *The Mark of the Beast*. Také nelze nevzpomenout dnes již klasické dílo hororové literatury. *Dracula (1897)* Brama Stokera v podstatě definoval tematiku upírství, ačkoliv Polidoriho *Upír (The Vampyre: A Tale, 1819)* byl vydán mnohem dříve. Nejen tito, ale i mnozí další autoři využívali některé prvky gotické a hrůzostrašné literatury (např. J. M. Barrie, E. M. Forster).

¹⁴ Ahasver neboli „věčný Žid“ je kvůli svému provinění odsouzen bloudit po zemi až do příchodu Posledního soudu.

2.4. Americká tradice

Na americké půdě získala gotická literatura poněkud odlišný charakter. Čerpala z evropských, tedy anglických, francouzských nebo i německých zdrojů (E.T.A. Hoffmann), ale mnohé rekvizity a propriety tradičního gotického románu musely být opuštěny a přeměněny. Místo velkolepých gotických staveb se hlavním strašidelným místem stávaly spíše opuštěné domy a chatrče či samotná příroda. Tajemství a dávné hříchy a prokletí se ze šlechtické rodiny přesunuly na rodiny přistěhovalců, popřípadě na celou komunitu. Vnější dojem společenské i rodinné idyly býval v gotické literatuře napadán a jedním z často reflektovaných témat se staly samozřejmě i salemské čarodějnické procesy¹⁵, které sice znamenaly vyvrcholení moci puritánské církve, ale zároveň došlo k jejímu oslabení, které vedlo až k rozdělení církevní a světské moci.

Gotické umělecké prostředky a symbolika byly v americkém kontextu využívány k řešení psychologických, metafyzických a společenských problémů a otázek. Fiedler dokonce tvrdí, že gotická literatura a americká literatura jsou spolu velmi úzce spojeny, a že to byla právě gotika, co dalo americké literatuře její charakter¹⁶. Důvod tohoto úzkého vztahu vidí Fiedler také v tom, že se američtí spisovatelé nedokázali vypořádat s milostnou tematikou, a tak se místo k tématice lásky obrací k motivům hrůzy a osamění. Fiedler pak vidí jako náhražku potlačovaných sexuálních tužeb právě hororovou tematiku, kdy se prostředky gotické literatury staly ventilem k uvolnění vin a hříchů obsažených v americkém podvědomí (rasová problematika indiánů, černošských obyvatel, otroctví, puritánská dogmatika apod.).

Prvním významným americkým autorem je Charles Brockden Brown. Brown byl velmi ovlivněn Godwinovým románem *Caleb Williams* (1794) a v podstatě je prvním v Americe narozeným profesionálním spisovatelem. Brown navazuje na gotickou tradici, ale pozměňuje některé motivy a rekvizity, které přizpůsobuje americkému kontextu. Uvědomoval si, že tradiční evropské gotické prvky by v americkém prostředí působily nepatřičně a neuvěřitelně.

15 1692 – 1693. Tyto procesy se táhnou jako červená nit mnohými díly i životy řady autorů, jejichž předci se na nich podíleli. Např. Nathaniel Hawthorne si byl vědom účasti svého praděda v procesech, kvůli které údajně ležela na rodinném jméně kletba.

16 “*Until the gothic had been discovered, the serious American novel could not begin; and as long as that novel lasts, the gothic cannot die.*“ Leslie Aaron Fiedler: *Love and Death in the American Novel*, New York, 1966, s. 134.

Americká krajina a příroda postrádala evropské kulturní bohatství, jako například tak často využívané starobylé ruiny, zříceniny hradů a zapomenuté hřbitovy. Hlavním gotickým činitelem se tak místo starobylého hradu stává les, jako je tomu například v díle *Edgar Huntley*¹⁷ *aneb paměti náměsíčníkovy* (*Edgar Huntley; or Memoirs of a Sleep-Walker*, 1799). Les zde plní veškeré funkce důležité pro příběh: je místem zkoušky hrdiny, místem s tajemstvím a v krizových situacích se pak proměňuje na gotický labyrint plný nástrah a nebezpečí a vytváří tak atmosféru strachu a nejistoty.

Brown se obrací k typicky americkým motivům, jako jsou indiánské útoky či nástrahy divočiny. V tomto duchu navazuje na démonizaci lesa, který ale oprošťuje od metafyzické dimenze. Místo čarodějnic a ďábla využívá jevy jako je somnambulismus, břichomluvectví, nebo podivné přírodní úkazy jako kulový blesk. Démonickými či ďábelskými postavami se pak v jeho dílech stávají právě indiáni, které Brown nevidí jako oběti rasové a kulturní nesnášenlivosti, ale jako projekce zla v lidské povaze, a spojuje je s divočinou a jejími hrozbami.

Jedním z dalších klíčových Brownových motivů se pak stává motiv moci a manipulace¹⁸. V románu *Wieland* (*Wieland; or, the Transformation*, 1798) ukazuje rozpad tradičních amerických hodnot (např. rodina) a zobrazuje destruktivní vliv moci a manipulace na lidskou psychiku. Brown tak dobře vystihuje právě se formující americkou image, americkou identitu. Ta se liší od evropské zejména vnějškovým přebíráním a hraním společenských rolí, které jsou klíčové pro sebepojetí a socializaci člověka. Příroda, která je chápána jako jeden z konstituujících faktorů americké kultury, se zde navíc stává hlavním zdrojem nebezpečí a zkázy hrdinů, neboť poskytuje skrýš a útočiště manipulátorovi, který svými břichomluveckými schopnostmi rozvrátí zdánlivou rodinou idylu. Manipulátor Carwin při svém experimentu ale nikterak zásadně nepřetváří charakteru svých obětí, nýbrž jen využívá latentních rozvratných sil obsažených v jejich vědomích, které byly pouze potlačeny pod maskou společenské konvence.

Brown ve velmi krátkém období 1798-1799 napsal čtyři romány, z nichž se nejvíce cení právě *Wieland*. Bohužel se Brownovu dílu nedostalo moc velkého úspěchu, a tak nakonec na gotickou fikci zanevřel a odklonil se od ní.

Dalším významným americkým autorem je Nathaniel Hawthorne. Na rozdíl od Browna se Hawthorne tolik nezabývá psychopatologií a kriminalitou, ale spíše se přiklání k

¹⁷ Edgar Huntley je chápán jako první typicky americký hrdina – tvrdý, osamělý a stoický zabiják.

¹⁸ Hruža způsobená manipulací, zcela dle Burkových požadavků, oběti dokonale paralyzuje a naplní jejich mysl tak, že nemohou myslet na nic jiného.

tématice tolerance a viny v rodině a společnosti a problematice morálky a konvence, jak je tomu například v jeho *Šarlatovém písmenu* (*The Scarlet Letter*, 1850). Nicméně gotická tradice se mnohem zřetelněji projevuje v jeho dřívějším díle – v novele *Mladý hospodář Brown* (*Young Goodman Brown*, 1835). Les, který má typickou puritánskou podobu temného d'ábelského místa plného svodů, zde hraje klíčovou roli. Stává se místem zkoušky víry a proměny, kterou zkouška často přináší. Otevřené prostranství lesa tak nabízí prostor pro rituál¹⁹ či iniciaci, která je často spojována i s motivem cesty. Les působí jako odraz hrdinova nevědomí, kde se naplňují jeho nejtemnější obavy.

Vnějškově obsahuje povídka všechny znaky iniciace; separaci, instruktáž i transformaci a návrat, ale samotná zkouška proběhla neúspěšně. Při pohledu na temný sabat Brown vnitřně prohrává a nedokáže se povznést nad svou posedlost temnými stránkami lidské povahy. Zajímavou roli v této povídce hraje i samotná symbolika jmen. Jméno Brownovy manželky „*Faith*“ značí, že ztrátou důvěry v ní ztrácí Brown i samotnou víru v boha, společnost i víru a důvěru k samotnému lidskému charakteru. Dílo je velmi zajímavé i z hlediska interpretace, protože se nabízí myšlenka, že celá černá mše byla jen Brownovým snem, ačkoliv on sám ji považuje za skutečnost. Z hlediska procesu iniciace tedy u něj skutečně dojde k transformaci, ale tato transformace nevede k jeho socializaci a začlenění do komunity, ale k jeho separaci a vnitřnímu zahořknutí.

Jedním z nejznámějších autorů americké gotiky je bezesporu Edgar Allan Poe. Poe je v podstatě zakladatelem americké gotické tradice a byla to právě jeho díla, co definovalo moderní americkou hrůzostrašnou literaturu a žánr povídky jako takový, nemluvě o detektivním žánru.²⁰ Poe oprošťuje gotickou literaturu od mnohdy prázdného didaktismu a konvence šťastných konců a odvrací se od společnosti k vnitřnímu světu člověka. Je fascinován temnými morbidními zákoutími lidské duše a myslí. Často zobrazuje patologické psychické stavy na pokraji skutečnosti a noční můry, takže se ztrácejí a prolínají hranice mezi realitou a snem, mezi šílenstvím a rozumem.

Ve svých novelách zobrazuje vnitřní svět hrdinů a jejich postupný psychologický rozklad, jako je tomu například v *Černém kocourově* (*The Black Cat*, 1843), *Berenice* (*Berenice*, 1835) nebo *Zrádném srdci* (*The Tell-Tale Heart*, 1843). Poe zde prozkoumává

19 Těmto rituálům se také říká „přechodové rituály“ a sestávají z několika fází – izolace, zkouška, instruktáž a obřadné přijetí s potvrzením proměny. Podstatou rituálu je princip smrti a znovuzrození. V americkém kontextu už nemívá iniciace podobu první lásky, ale spíše první rány, prvního zabití, jedná se spíše o iniciaci prostřednictvím násilí.

20 Detektivní žánr v Poeově pojetí přímo navazuje na gotickou tradici vysvětlení nadpřirozena racionálními prostředky.

temná úskalí lidské mysli a psychologii narušeného jedince, který trpí mnoha sebeklamy a utkvělými představami. Jedna z nejčastějších utkvělých představ je iluze o vlastní přičetnosti, jako je tomu například u vypravěče *Zrádného srdce*, který na důkaz své přičetnosti podává podrobný popis provedené vraždy. Racionalita se u Poeových hrdinů již zcela vytrácí a oni žijí uvěznění na pokraji šílenství, pronásledováni vlastními děsy, ať už mají podobu černého kocoura nebo tlukotu zrádného srdce. Dochází zde opět ke tradiční gotické ambivalenci a propojením subjektivních a objektivních prvků dochází k rozrušení hranic mezi skutečností a pouhými představami.

Nejjasnější paralely k anglické gotické tradici lze nalézt ve *Zkáze domu Usherů* (*The Fall of the House of Usher*, 1839). Tradiční děsivý gotický hrad je přeměněn na starý pochmurný dům, který je odsouzený k záhubě stejně jako jeho chorý majitel. Objevuje se zde i motiv patologické lásky či závislosti, který lze vnímat i jako motiv incestu, když spolu bratr a sestra umírají v hroutícím se domě.

Nadpřirozené prvky v Poeových dílech jsou často vysvětleny pseudovědeckými nebo technickými postupy, nicméně v některých dílech zůstávají záhady nevysvětleny. Transgrese, tedy překračování všech mezí rozumových i morálních, u Poea místy vede až ke grotesce, což zcela odpovídá duchu gotické literatury.

Dalším významným americkým autorem, který ovlivnil Lovecraftovu tvorbu, je Ambrose Bierce. Bierce se například ve sbírce *Can Such Things Be?* (1893) pokouší o návrat ke gotické tradici. Inspiraci hledá v realitě, která ale není bezpečná. Lovecraft o Biercovi ve své studii říká, že si často neuvědomoval možnosti využití atmosféry tak dokonale jako např. Poe, a tak v jeho dílech zůstává jakási stopa naivity. Nicméně v některých jeho dílech se zřetelně projevuje charakter gotické literatury, ono překračování mezi gotična a komična, které hraničí až s cynismem. Dokazují to například názvy kapitol povídky *The Damned Thing* (1894) - *One Does Not Always Eat What Is on the Table*, která se týká těla na pitevním stole, nebo *A Man Though Naked May Be in Rags* vztahující se k rozsápanému tělu. Biercova jiná povídka, *The Suitable Surroundings* (1891), pro změnu naráží na problematiku vhodného prostředí, které spoluvytváří atmosféru hrůzy.

Lovecraft se ve své studii pochvalně zmiňuje i o řadě dalších děl a autorů. Patří mezi ně například duchařská povídka Henryho Jamese *Turn of the Screw* (1898), ve které dle Lovecrafta James „*triumps over his inevitable pomposity and prolixity sufficiently well to*

*create a truly potent air of sinister menace*²¹. Dalším autorem tzv. „weird fiction“, kterým se Lovecraft ve studii zabývá, je Francis Marion Crawford, jenž se proslavil zejména díly s historickou tematikou. Z jeho hrůzostrašných děl obzvláště vyniká *The Upper Berth* (1894). Lovecraftově pozornosti neušli ani autoři jako Machen, Lord Dunsany či Daphne du Maurier, v jejímž díle *Rebecca* (1939) se mísí hororové a gotické náměty s romantickými motivy. Zvláštní nostalgickou slabost měl pak Lovecraft i pro bizarní díla svého přítele Clarka Ashtona Smithe (1893 - 1961).

21 Howard Phillips Lovecraft: *Supernatural Horror in Literature*, Dover Publications, inc., New York, 1973, s. 70.

3. H. P. Lovecraft

H. P. Lovecraft je bezpochyby jedním z nejvíce opomíjených autorů americké literatury hrůzy. Více než ve své rodné Americe, která ho za života poznávala jen z laciných časopisů, je spíše uznáván a znám ve Francii, v českém prostředí je takřka neznámý. Inspiraci pro své makabrozní povídky hledal většinou u svých současníků, jako byli např. Ambrose Bierce, Arthur Machen, Algernon Blackwood. Jedním z velkých vzorů pro něj byl lord Dunsany. Na tomto mistru snů, se kterým se Lovecraft osobně znal, obdivoval zejména jeho kosmické vize, bohatý jazyk a fantazijní a snové světy. Největší inspirací byl pro něj ale Edgar Allan Poe. Lovecraft dokonce některé své dopisy podepisoval jako H. Poe Lovecraft.

Lovecraft se jako jeden z prvních pokusil podat ucelený výklad vývoje literatury hrůzy. Ačkoliv se ve výběru autorů a děl projevují Lovecraftovy osobní preference, přesto zůstává jeho studie pozoruhodným dílem. Tím spíše, že Lovecraft prý sám četl velmi pomalu a mnoho knih si musel vypůjčovat od přátel, nicméně do eseje zahrnul nespočet děl a autorů. Vysoce si cenil zejména děl, která postihovala určitou kosmickou vizi²². Například uznává díla, jejichž vypravěčské postupy splňují atmosféru hrůzy a tajemna, ale pokud je nakonec příběh vysvětlen nějakou racionální cestou, nesplňuje to pro Lovecrafta zásadní požadavek pravého kosmického strachu. Nejdůležitější je pro něj uchování onoho děsivého pocitu ohrožení z neznáma, z neznáma, které je tak zlověstné a nevysvětlitelné, že ho lidská mysl nikdy pochopit. Tento pocit dokázal ve svých povídkách mistrně vyvolat. Lovecraft tak dokáže zachytit pocity iracionální hrůzy, které nelze pojmenovat ani popsat. V příběhu se tato hrozba vyskytuje pouze v náznacích a vytváří neustálou atmosféru nejistoty a napětí. Pokud dojde k jejímu plnému odhalení, podrobně tuto hrůzu popsat či vylíčit se jeví jako nemožné. Objekt hrůzy je totiž tak zvrácený a nepřírozený, že ho lidská mysl nedokáže zachytit či popsat jinak, než poukazováním na jeho odlišnost, zvrácenost a ohavnost. Tak například Dagon je ve stejnojmenné povídce popisován jen nepřímo, a to právě poukazováním na jeho obludnou velikost a odpornost. Přesto je ale atmosféra povídky hutná a intenzivní, právě proto, že zrůda zůstává částečně nepopsána a je ponechán prostor čtenářově imaginaci.

²² „*Cosmic vision*“, tedy v duchu Lovecraftových osobních preferencí, viz jeho propracovaný mýtus Cthulhu.

Některá Lovecraftova témata jsou v mnoha ohledech natolik osobní a specifická, že nemohou být aplikována na širší okruh americké literatury, nicméně se později objevilo mnoho autorů, kteří pokračovali v jeho specifickém duchu. V souvislosti s jeho životem lze v povídkách identifikovat mnoho utkvělých představ a neustále se opakujících symbolů a motivů, které ve skutečnosti znamenaly jakousi ventilaci jeho vnitřních psychóz.

Dost často můžeme v Lovecraftově chování spatřovat jakousi takřka romantickou pózu vypjatého individualismu, přílišné zalíbení ve své výjimečnosti a dekadentní zálibu ve vlastní bolesti. Jak dokazuje jeho život, nebyl ve svých proklamovaných rasistických názorech natolik extrémní, aby se nedokázal oženit s židovkou. Tento výstřední snílek často sám působil jako postava ze svých povídek - intelektuál s aristokratickým zázemím, jenž kolem sebe rozplétal děsivou síť odvěkého tajemství o tom, že lidská rasa je dosouzena k záhubě.

3.1. Život

Howard Phillips Lovecraft se narodil 20. srpna 1890 v Providenci na Rhode Islandu v Nové Anglii. Pocházel, stejně jako většina jeho hrdinů, ze starobylého rodu. Předci z matčiny strany se údajně těšili velké úctě a vztahovali se až k lodi Mayflower. Předci z otcovy strany pocházeli přímo z Anglie, kde jejich rodokmen sahal až do patnáctého století.

Toto staré britské koloniální dědictví v Lovecraftovi vyvolávalo silné vlastenecké city k britské půdě, sám sebe prohlašoval za poddaného Jeho Britskému Veličenstvu králi, ačkoliv na britské půdě nikdy nebyl. Téma rodových kořenů a jejich hledání se mimo jiné promítá i do mnoha jeho povídek.

V době jeho narození byla Lovecraftova rodina poměrně dobře situovaná díky obchodní činnosti dědečka z matčiny strany Whipple Van Buren Phillipse. Ten po smrti Lovecraftova otce (1898, zemřel částečně ochrnutý v ústavu pro duševně choré) působil jako jediný mužský výchovný element v Lovecraftově životě. Kromě dědečka se na výchově mladého Lovecrafta podílela poněkud neurotická a majetnická matka a pečlivé tety. Je tedy s podivem, že se v Lovecraftových dílech setkáváme s minimem ženských postav, ačkoliv bylo jeho dospívání formováno především ženským elementem.

Nicméně po dědečkově smrti roku 1904 se rodina dostává do krize a je nucena opustit luxusní sídlo. Lovecraft tuto ztrátu rodného místa nikdy zcela nepřenesl přes srdce, často prý hledal útěchu v dlouhých pohledech na vodní hladinu řeky Barrington a uvažoval o sebevraždě. V jeho raných dílech je patrný i jakýsi pocit odcizení a ztráty, který ze sebe nedokázal setřást. Na rodinné sídlo v Providence často vzpomínal i v pozdějších letech v době svého pobytu v New Yorku. V prostředí plném cizích a pro Lovecrafta děsivých lidí mu byla vzpomínka na Providence jednou z mála útěch.

Už od brzkého dětství byl jeho život úzce propojen s literaturou. Rád a často četl, a to od velkých řeckých klasiků²³ přes pohádky bratří Grimmů a pohádky *Tisíce a jedné noci* až například k Poeovi, Hawthornovi či vědeckým pracím z oblasti astronomie nebo chemie. Vědecké články pak publikoval v amatérských časopisech *The Scientific Gazette* (1899-1909) a *The Rhode Island Journal of Astronomy* (1903-09). Obzvláště jeho záliba v astronomii se později promítla zřetelněji v jeho díle, a to ve formulaci jeho „kosmické vize“ a mýtu Cthulhu. Svůj první teleskop dostal ve dvanácti letech a v šestnácti letech byly jeho astronomické vědomosti tak široké, že dokonce publikoval do několika vědeckých časopisů.

Velký rozsah zájmů a jejich výlučnost zformoval Lovecrafta do podoby osamělého intelektuála, který zůstával nepochopený a stranil se lidí. Do kolektivu vrstevníků nikdy dobře nezapadl a tak „odvržen lidmi hledal útěchu a společnost v knihách“²⁴.

Co se týče dosaženého vzdělání, Lovecraft byl samoukem. Byl vychováván jako gentleman a nepředpokládalo se, že by si kdy našel nějaké placené zaměstnání. Vystačil si se zděděným majetkem, se kterým se naučil šetrně hospodařit.

Docházku na Slater Avenue School ani na Hope Street High School Lovecraft řádně neukončil, neboť kvůli chatrnému zdraví byl často nepřítomen. Nicméně problémem nebylo nejen jeho zdraví fyzické, ale také jeho zdraví duševní. Lovecraft byl nervově labilní, a tak kromě migrén a nespavosti, jejichž původ byl jistě psychosomatický, často trpěl i nervovými záchvaty. Navzdory vysoké inteligenci a širokému kulturnímu rozhledu nebyl schopen snést trvalé a pravidelné pracovní vytížení. Pokračoval tedy v samostudiu a tvorbě, nejprve jen pro vlastní uspokojení, v bezpečí domova a podle svého vlastního

23 Už v deseti letech byl schopen přeložit prvních 88 veršů Ovidiových *Proměn*, také si prý dokonce hrával tak, že stavěl oltáře Panovi, Apolónovi či Minervě a přinášel jim oběti.

24 „Thus reppeled by humans I sought refuge and companionship in books“ Maurice Lévy: *Lovecraft: A Study in the Fantastic*, translated by S. T. Joshi, Wayne State University Press, Detroit, 1988, s. 19.

tempa. Už v jeho prvních dílech *The Beast in the Cave* (1905) a *The Alchemist* (1908) se objevují některá „lovecraftovská“ témata, která později prostupují celým jeho dílem.

V roce 1908 vedlo jedno z jeho nervových zhroucení k opuštění školy a Lovecraft se pak na celých pět let uzavřel před světem. O této etapě jeho života se ví jen velmi málo, i příčina jeho záchvatu je neznámá.

Podnětem k návratu z tohoto poustevnictví byla zcela nečekaná časopisecká bitva týkající se spisovatele Freda Jacksona. Tento mediální souboj sledoval Edward F. Daas z *United Amateur Press Association (UAPA)*, na jehož popud se Lovecraft k této skupině amatérských spisovatelů roku 1914 přidal. Zde se Lovecraft noří do tvůrčího nasazení a kromě vlastního časopisu *The Conservative* vydává také mnohé eseje, básně, rediguje povídky a zastává funkci oficiálního editora *UAPY* a vedoucího Oddělení pro veřejnou kritiku (*Department of Public Criticism*).

Lovecraft se zapojuje do korespondence s širokým okruhem lidí. Korespondenci miloval a udržoval ji velmi rozvětvenou, považoval za neslušné na jakýkoliv dopis neodpovědět či odpovědět jen stroze. S prvními dopisovateli – Mauricem W. Moem, Rheinhartem Kleinerem a Irou A. Colem - vytváří jakýsi fiktivní spolek Klecomolo, ke kterému se později přičleňuje i Alfred Galpin a vzniká Gallomo. Nejen oni, ale i mnozí další Lovecraftovi dopisovatelé, zejména Clark Ashton Smith a Frank Belknap Long, stáli u rozvoje jeho literární tvorby. Lovecraft konečně přestal psát pro sebe, nyní se mu dostalo dychtivého publika neviditelných a přesto blízkých obdivovatelů. Tento nepřímý lidský kontakt mu zcela vyhovoval a on mohl naplno rozvinout svůj talent.

V tomto novém aktivním světě se mohl projevit Lovecraftův bystrý intelekt i literární spisovatelský talent a tak se brzy stává váženou a uznávanou osobou na amatérském spisovatelském poli. Na pobídku kolegů, zejména Paula W. Cooka, na jehož přání Lovecraft později píše svou esej *Supernatural Horror in Literature*, Lovecraft pokračuje ve své rané spisovatelské činnosti, na kterou ve svém poustevnictví zanevřel. Nicméně dlouhou dobu sám sebe nepovažoval za spisovatele, ale spíše za esejistu a básníka.

Lovecraft nikdy nenastoupil na dráhu profesionálního spisovatele. Publikoval za svého života poměrně málo a jen v nejrůznějších časopisech, jako je například časopis *Weird Tales* (*Podivné povídky*, založen 1923) nebo *Amazing Stories* (*Udivující příběhy*), což se nechvalně projevilo na pozdější recepci celého jeho díla. Na dlouhou dobu byl Lovecraft

vnímán jako druhořadý autor podružného žánru. Je pravdou, že hororová literatura si dodnes nezískala tolik úcty v literárním světě, kolik by zasloužila.

Publikování Lovecraftovi nikdy nepřinášelo nějaký výraznější peněžní obnos, a tak žil často za velmi skromných poměrů. Působil jako redaktor na volné noze a přepisovatel. Například za úpravu magazínové povídky dostával plat pouhých 5 – 10 dolarů.

Lovecraft utrpěl další těžký šok roku 1921, kdy zemřela jeho matka. Stejně jako jeho otec zemřela i ona v ústavu pro duševně choré. Lovecraft se hlouběji noří do říše snů a v jeho povídkách, např. *The Outsider* (1921), se odrážejí temnější tóny. Nicméně Lovecraftův vypjatý individualismus a egocentrismus mu pomohl tuto krizi překonat. Již měsíc po matčině smrti se opět účastní společenského života amatérské spisovatelské společnosti, dokonce i cestuje. Na setkání v Bostonu téhož roku 1921 potkává první a v podstatě i jedinou ženu svého života. Sonia Haft Greeneová, o sedm let starší než Lovecraft, byla ruská židovka a živila se jako návrhářka dámských klobouků a nákupčí pro módní salóny. Na rozdíl od Lovecrafta, samotářského podivína a snílka, který žil spíše v minulosti než v přítomnosti, byla Sonia energická žena, která tvrdě pracovala na vlastní budoucnosti. Přesto, nebo možná právě proto, Lovecraftovi učarovala. Vzali se až po třech letech, kdy se jejich vztah přehoupl z korespondenční roviny do skutečnosti. Lovecraftovy tety, jeho již jediná zbývající rodina, byly o jeho sňatku vyrozuměny pouze ve formě dopisů.

Novomanželé nejprve společně žili v New Yorku a první měsíce jejich manželství byly šťastné. Lovecraft se v New Yorku potkává i s dopisovateli Kleinerem, Mortonem, Longem, s nimiž se vydává na noční procházky po městě.

Sonin obchod ale brzy zkrachoval. Lovecraft byl nucen se poohlédnout po nějakém zaměstnání, ale jeho intelektuální výlučnost mu znemožňovala se jakkoli v praktickém životě uplatnit. Kombinace finančních a Soniných zdravotních problémů vyvíjela na Lovecrafta stále větší tlak a on začal prostředí New Yorku nenávidět. Doslova se mu hnusily řady přistěhovalců a cizinců, ve své korespondenci je popisuje takřka stejně jako zavrženíhodné stvůry a monstra z jeho povídek. Je to zejména jeho korespondence, ve které se projevuje jedna z nejvíce kontroverzních Lovecraftových vlastností - jeho téměř hysterická xenofobie hraničící až s „árijským“ rasismem.

Ve svém časopisu *The Conservative* jde v radikálních názorech ještě dále. Obdivuje Ku Klux Klan, vyžaduje segregaci bílých a černých na veřejnosti, demokracii vidí jako

známku úpadku a hlásá nutnost nadvlády anglických a spřízněných národů nad podřadnými rasami. Hitlerův *Mein Kampf* prý doslova přečetl jedním dechem, když se objevil v anglickém překladu.

Při návštěvě čínské čtvrti s Kleinerem je Lovecraft doslova znechucen odporností hemžících se mongoloidních bytostí, jimž připisuje nelidské rysy i pohyby těla. Přípodobňuje je k podmořským červům, hemžícím se na špinavé ulici, a je třeba je očistit od jejich nečisté existence.

Nejabsurdnější na jeho „papírovém“ rasismu je právě fakt, že mnoho jeho nejbližších spolupracovníků (např. Robert Bloch či Henry Kuttner), včetně jeho ženy, byli židé. Na židy ale pohlížel mírněji, protože u nich viděl ještě šanci integrace, která podle něj u jiných etnik, zejména černochoů, nebyla možná. Při posuzování těchto radikálních názorů je však třeba mít na paměti, že zcela pramenily z Lovecraftovy poněkud narušené osobnosti a nihilistické osobní filozofie. Byly to nakonec právě jeho fobie a utkvělé představy a stále se vracející motivy, co zformovalo jeho tvorbu do tak unikátního charakteru. Tvorba a život se u Lovecrafta velmi úzce prolínají, dokonce lze s jistou dávkou nadsázky i říci, že Lovecraft vlastní život ani neměl, že žil jen ve své tvorbě a jen pro ni. Co se týče jeho proklamovaného rasismu, sám Lovecraft se před svou smrtí nechal slyšet, že svých dřívějších názorů lituje.

Lovecraftův hořký postoj k New Yorku se odráží i v duchu jeho tvorby – píše povídky *He* (1925) a *The Horror at Red Hook* (1925). Bez ženy (začali žít odděleně už deset měsíců po svatbě), bez práce a bez dostatečného odhodlání uvězněn ve své vlastní melancholii se ocitl Lovecraft sám v cizím městě, které nenáviděl. Dny trávil marným hledáním zaměstnání, nebo jen tak sedával v parku na lavičce, a po večerech ventiloval svou hořkost a zklamání v psaní. Lovecraft sám byl příliš stydlivý, příliš zbabělý, příliš zahanbený svou vlastní neschopností žít ve skutečném světě, aby si napsal tetám o pozvání domů. Nebýt přátelství s Frankem Belknapem Longem, Lovecraft by se z New Yorku nikdy nedostal. Long napsal dopis o pozvání do Providence místo Lovecrafta a Lovecraft se tak mohl na pozvání tety opět vrátit domů.

A tak se po dvou letech osamění a beznaděje v roce 1926 Lovecraft vrací do důvěrně známého prostředí, opět pod pečovatelský dohled starostlivých tet. Lovecraft sice prohlašuje, že Soňu stále miluje, ale jejich vztah je již dávno nefunkční. Lovecraft, neschopný se uplatnit ve skutečném životě, zřejmě potřeboval spíše než energickou obchodnici mateřskou pečovatelku. Když si chce Sonia otevřít obchod v Providenci,

Lovecraft, možná i na nátlak tet, Soniu od tohoto podniku zrazuje. Hrdost Lovecraftovy rodiny také byla nakonec jedním z důvodů jeho rozvodu v roce 1929.

Lovecraft se opět noří do práce a píše některá svá vrcholná díla včetně *The Call of Cthulhu* (1926) nebo *The Colour out of Space* (1927), dále dokončuje svou esej *Supernatural Horror in Literature* (1927). Povídky publikuje v časopisech *Astounding Stories*, *Marvel Tales*, *Home Brew* a *Weird Tales*. Také se stává rádcem mnoha mladých začínajících autorů, např. Roberta Blocha, Donalda A. Wollheima, či Henryho Kuttnera.

V roce 1931, po jiskřičce naděje na souborné knižní vydání díla, je Lovecraft opět raněn odmítnutím a zklamáním. Za svého života se tak nedočkal jediného knižního vydání. Není divu, že po tolika odmítnutí publikací si sám svého díla příliš nevážil. Nechal se dokonce slyšet, že má své „poeovské“ a „dunsanyovské“ povídky, ale žádnou „lovecraftovskou“.

Jeho poslední povídky jsou tak prostoupeny silnými pochybami. Na pesimistickém tónu se jistě podílela i Lovecraftova nemoc, která ho v posledních dvou letech života velmi sužovala. Nakonec umírá na rakovinu a Brightovu nemoc (chronické onemocnění ledvin) 15. března roku 1937, a to pět dní po převezení do nemocnice. Jediným lékem, který mu mohl být poskytnut, bylo v té době už jen morfium na utišení bolesti. Pohřben byl v rodinné hrobce a až v roce 1977 mu byl zásluhou řady obdivovatelů vytyčen pomník, na němž jsou vytesána slova: „I am Providence.“

Kuriozitou týkající se Lovecraftova místa odpočinku je událost, která se stala v roce 1997. Neznámí pachatelé se pokusili Lovecraftovo tělo vykopat. Totožnost pachatelů ani jejich důvod nebyl nikdy objasněn. Jediné stopy, které po sobě pachatelé zanechali, byl jeden otisk boty a nedokončená jáma. Důvod, proč s vandalským činem přestali, zůstává tajemstvím. Nicméně i kdyby se jim podařilo jámu dokončit, k Lovecraftovu tělu by se nedostali. Hloubili totiž pod prázdným pomníkem.

3.2. Dílo

Lovecraft po sobě zanechal nejen řadu povídek, ale i básní a bohatou korespondenci. Věnoval se i širokému teoretickému výzkumu. Kromě vlastní povídkové tvorby spolupracoval i s jinými autory, jako jsou například R. H. Barlow, C. L. Moore, A. Merrit, Robert. E. Howard, Frank Belknap Long, Winifred V. Jackson, Zealia Bishop, William

Lumley, Sonia H. Greene, Hazel Heald, Adolphe de Castro, C. M. Eddy Jr., Duane W. Rimel a mnozí další.

Lovecraftovo dílo svým duchem odpovídá třetímu stádiu Freudovy teorie fylogenetického a ontogenetického vývoje člověka²⁵. Z fylogenetického hlediska je toto stádium nazýváno vědecké a dochází k jakési determinaci, podřízení se zákonům nutnosti. Smrt je braná jako absolutní konstanta, nevyhnutelná, před kterou není úniku. Z ontogenetického hlediska pak dochází k opuštění reality, což zcela přesně charakterizuje Lovecraftovo dílo. Realita není chápána jako bezpečné místo, ale spíše jako cizí, prázdný a bezútěšný prostor, z něž je třeba utéct a skrýt se, například v krajině snů. Sny se stávají jedním z klíčových motivů a Lovecraft sám často přiznával, že inspirací k napsání některých povídek mu byly právě sny. Mnohé krajiny a momenty v Lovecraftových povídkách mají snový charakter, ale často se jedná o sny bizarní a děsivé. Opuštění reality je také charakteristické i pro Lovecraftovu samotnou osobnost a charakter, například pro jeho preferenci korespondence před osobním stykem.

V literárním díle se odrážejí Lovecraftovy osobní drobné i větší fobie. Kromě již výše zmíněné xenofobie lze v povídkách vystopovat i další Lovecraftovy soukromé neduhy. Jedná se například o jeho smyslovou citlivost. Lovecraft doslova nesnášel pach ryby. Moře je v jeho povídkách spojeno se zlem a s „*Deep Ones*“²⁶ a uctívači Dagona v sobě mají mnoho z fyziologie ryb. Lovecraft byl také velmi citlivý na chlad. Severní a jižní pól jsou pro něj místy nepopsatelné hrůzy. Smyslová citlivost se odráží i v důrazu na popis situací – zvuky, barvy, pachy, dokonce i hmatová stránka, to vše se v Lovecraftových povídkách podílí na vytvoření atmosféry děsu.

Lovecraftovo dílo od svých prvopočátků prošlo vývojem a postupně se začala utvářela typická „lovecraftovská“ síť motivů. Už jeho prvotiny, jako například *The Mystery of the Grave-Yard* a *The Secret Cave or John Lees Adventure*, jasně navazují na gotickou literaturu. Obě krátké povídky napsal v roce 1898, tedy v osmi letech, a v obou se objevují tradiční gotické motivy. V *The Mystery of the Grave-Yard*, která je krátkým detektivním příběhem, figuruje jako ve většině gotických románů spiknutí, tajemná krypta, padací dveře, objasnění záhadného zmizení i šťastný konec zakončený svatbou. *The Secret Cave or John Lees Adventure* již zaznívá temnější strunou, když sestra dětského hrdiny umírá při

25 Stádia jsou uvedena v Rosemary Jackson: *Fantasy*, Routledge London and New York, 1998, s. 71. Tato fylogenetická stádia vývoje jsou: *animistic*, *religious* a posledním třetím stádiem je *scientific*.

26 Bytosti žijící pod mořskou hladinou. Mohou, jako například Dagon v městečku Insmouth, vystupovat na povrch a křížit se s lidmi.

neštěstí, které doprovázelo nalezení tajemné zlaté krabičky, jejíž veliká cena ale nedokáže vykoupit smrt milované osoby. Na těchto prvotinách je jasně patrný utvářející se Lovecraftův poněkud morbidní charakter. Jeho další povídka *Mysterious Ship* z roku 1902 zase poprvé ukazuje Lovecraftův odpor k oceánu a zemím věčného ledu. Hlavní zápletkou spočívá v záhadných únosech neoznačenou lodí, přičemž unesení muži jsou vězněni v chatrči na severním pólu.

Povídka *The Beast in the Cave* z roku 1905 už dostává typické „lovecraftovské“ rysy. Souvětí jsou již komplikovaná s komplexní větnou stavbou a poprvé vystupuje na scénu vypravěč, který nám zprostředkovává svůj příběh. Objevují se zde mnohé motivy, které pak prostupují Lovecraftovými povídkami, jako například jeskyně, sestup do hlubin nebo paralyzující strach, který člověka na okamžik zcela ochromí. Poprvé zde také vystupuje zrůda-člověk. Vypravěč si teprve po řádném prozkoumání zraněného tvora v doprovodu průvodce uvědomí, že ono odporné zvíře, které ho napadlo, kdysi bylo člověkem.

V jiné jeho rané povídce, *The Alchemist* z roku 1908, se poprvé objevuje motiv dědičné viny, hledání kořenů i první předobraz typického „lovecraftovského“ hrdiny. Touto povídkou Lovecraft roku 1916 na veřejnosti debutoval v časopise *The United Amateur*.

V roce 1917 napsal Lovecraft povídku *Dagon*, která byla jeho první povídkou na stránkách časopisu *Weird Tales*, kde byla otištěna v roce 1923. *Dagon* je první povídkou, ve které se naplno projevuje Lovecraftova nenávisť k oceánu. Vyzdvižení mořského dna sopečnou erupcí vedlo k odkrytí milióny let pohřbeného nestvůrného obelisku a vypravěč, který je válečným uprchlíkem, na něm s odporem a vzrůstajícími obavami sleduje obskurní vyobrazení nechutných bytostí. *Dagon* je plný sugestivních obrazů nejen po vizuální stránce (měsíc vrhající zář na strmou propast), ale také po stránce smyslové (povídka prostupuje nesnesitelný pach zahnívajících ryb).

První povídkou přeloženou do češtiny je povídka *The Terrible Old Man* (*Hrůzný stařec*), kterou Lovecraft napsal roku 1920. V této povídce se poněkud projevují Lovecraftovy vyhraněné názory, když zobrazuje tři muže různých národností na cestě zločinu. Joe Czaneck, Angelo Ricci a Manuel Silva jsou v povídce vždy označováni poněkud sarkasticky jako pánové, ačkoliv se jedná o zloděje a pravděpodobně i vrahy. Hrůzný stařec je ale zahubí všechny tři a tajemství obsahu starcových záhadných lahví stejně jako zdroj jeho bohatství zůstává neobjasněno. Povídka *Hrůzný stařec* byla vydána v Zábranově antologii *Lupiči mrtvol*, která vyšla v roce 1970 v nakladatelství Orbis.

První větší ohlas pak v době Lovecraftova života sklídila povídka *The Outsider*, kterou sice napsal v roce 1921, publikována byla ale až v roce 1926 na stránkách magazínu *Weird Tales*. Lovecraftovou poslední povídkou je pak *The Night Ocean*, kterou napsal ve spolupráci s R. H. Barlowem v roce 1936. V smířlivém charakteru povídky, kdy vypravěč rezignuje na život, neboť vše se zrodilo z oceánu a do oceánu se opět navrátí, se jistě odrážela Lovecraftova nemoc a tušení brzkého konce.

Základní kánon Lovecraftovy literární pozůstalosti, o který se zasloužil jeho přítel August Derleth, tvoří svazky *Hrůza v Dunwichi a jiné příběhy* (*The Dunwich Horror and Others*, 1963), *V horách šílenství a jiné romány* (*At the Mountains of Madness and Other Novels*, 1964) a *Dagon a jiné makabrozní příběhy* (*Dagon and Other macabre Tales*, 1965). Derleth v roce 1939 založil společně s Donaldem Wandreiem nakladatelství Arkham House, které věnoval právě především publikacím Lovecraftových děl.

V současné době je za jednoho z největších odborníků na Lovecraftovo dílo považován Sunand Tryambak Joshi (narozen 1958). Připravil kritická vydání Lovecraftových spisů, je editorem *Weird Fiction Review* a kromě Lovecrafta a dalších autorů „weird fiction“ (lord Dunsany, Ambrose Bierce, H. L. Mencken) se zaměřuje i na genderovou problematiku nebo otázky ateismu.

3.3. Mýty a odkaz

Kolem Lovecrafta se jako kolem každé výjimečné osobnosti vyrojilo mnoho polopравd a mýtů.

Mezi často rozšířené omyly patřila jeho údajná činnost ve Zlatém Úsvitu. On i jeho žena měli být údajně dokonce v osobním kontaktu s Alesteirem Crowleym²⁷. Na rozdíl od Machena, který skutečně byl členem Zlatého Úsvitu, se Lovecraft zabýval nadpřirozenem pouze ve svých povídkách. Tento skeptik, nihilista a zastánce vědy a teorie relativity se nikdy k žádnému okultnímu spolku nepřidal. Jediná víra, kterou vyznával, byl nekonečný pesimismus a skepse. Ve snech a fantazii hledal pouze únik od reality. Nicméně byla to právě mnohá Lovecraftova tvrzení a svědectví z jeho korespondence, co se podílelo na vzniku tohoto mýtu. Lovecraft sám se častokrát nechal slyšet, že mnohé nápady na povídky míval ve snech. Vznikla proto poměrně rozšířená představa, že byl nadaným

²⁷ 1875-1947, britský okultista a filozof. Několik let vedl Zlatý Úsvit (Golden Dawn). Tento okultní řád vycházel ze zednářských a rosekruciánských idejí a stal se jedním z nejslavnějších okultních řádů.

médiem. Mnozí věří, že Lovecraftem sepsaný Necronomicon je proto skutečnou knihou a popudem k jeho sepsání byla jakási vyšší moc, která promlouvala k Lovecraftovi jako k médiu.

O Lovecraftovi se také tvrdilo, že prožil celý život jako odloučený poustevník, odříznutý od vnějšího světa. Je pravda, že se lidskému kontaktu spíše vyhýbal a dával přednost nepřímému korespondenčnímu kontaktu. Nicméně velice rád cestoval a prohlížel si starobylé památky, hřbitovy a města. Na svých cestách navštívil nejrůznější americké lokality jako například Floridu, New Orleans, Cleveland, Louisianu, Ohio nebo Quebec.

Dalším poměrně rozšířeným mýtem byla Lovecraftova údajná homosexualita. Jeho vlašný vztah k ženám pravděpodobně vyplýval jednak z jeho stydlivé povahy, jednak ale také z jeho výchovy. Jeho matka byla totiž přesvědčena, že je ošklivý. Lovecraft sám se pak za ošklivého považoval a styku s opačným pohlavím se vyhýbal. Byl o své tělesné nepřitažlivosti natolik přesvědčen, že se vyhýbal veškerému lidskému kontaktu. Pokud byl někde ve styku s lidmi, vynakládal značné úsilí na to, aby jeho gesta i pohyb působily co nejelegantněji. V souladu s jeho poněkud fašistickými názory neoplýval přílišnou tolerancí k homosexuální menšině, naopak. V moderní terminologii by se tedy snad dalo i říci, že byl asexuál. Sex vnímal jako nízký pud, nad který se civilizovaný člověk povznesl. Jeho přítel Kleiner po něm dokonce chtěl, aby v nějaké povídce smísil fantastické a erotické prvky. Samozřejmě, že marně. Sex byl pro Lovecrafta úzce spojen s úpadkem. I z tohoto důvodu se u Lovecrafta nelze setkat s tematikou upíra sajícího lidskou krev, protože tento motiv v sobě tradičně nese sexuální podtón. Místo toho Lovecraft používá ghúly či jiná monstra, která přežvykují kosti obětí.

Vedle Lovecraftova podivuhodného života se stalo inspirací i jeho dílo. Mnohé motivy a prvky použité v Lovecraftových povídkách přežívají dodnes, ať už se jedná o mezi textové narážky v jiných dílech, nebo o pouhé vypůjčení jména či motivu především v oblasti pop-kultury a hudby.

Zvláštní skupinu tvoří autoři, kteří se inspirovali nebo nějak podíleli na psaní povídek z tematického okruhu tzv. mýtu Cthulhu. Patří mezi ně například: Robert Bloch, J. Ramsey Campbell, Lin Carter, August Derleth, Robert E. Howard, Stephen King, T.E.D. Klein, Henry Kuttner, Frank Belknap Long, Brian Lumley, Clark Ashton Smith, Neil Gaiman a mnozí další.

Vskutku legendární mystifikací se pak stal *Necronomicon*. Lovecraft do povídek mistrně nakombinoval odkazy na skutečná i fiktivní díla, čímž značně zvýšil uvěřitelnost děl fiktivních. Mnozí knihkupci a majitelé antikvariátů tak často prožívali perné chvíle při vyřizování objednávek na knihu, která neexistovala. Příslovečný olej do ohně přilil sám Lovecraft, když sepsal v roce 1927 *Historii Necronomiconu (History of the Necronomicon)*. Za autora označil šíleného arabského básníka Abdula Alhazreda, který *Necronomicon*, vázaný v lidské kůži, údajně sepsal roku 730 n.l. Původní arabský název měl být *Al Azif*, což označuje noční zvuk pokládáný za kvílení démonů. Alhazred podle historie strávil deset let v osamění v poušti a navštívil zříceniny Babylónu a objevil podzemní tajemství Memfisu. Lovecraft v této historii pak dále odkazuje sám na sebe, když tvrdí, že Alhazred ve svém pátrání objevil jakési bezejmenné město a vzýval neznámé bytosti Yog-Sothotha a Cthulhu. Smrt tohoto šíleného Araba je pak zastřena tajemstvím, když byl pozřen za denního světla jakýmsi neviditelným tvorem. Rukopis byl dále přeložen do řečtiny roku 950 n.l. Theodorem Philetou a koloval pod názvem *Necronomicon*. Kniha ale podněcovala k děsivým experimentům a nelidským pokusům, a tak byla zakázána. Roku 1050 je spálen řecký překlad a společně s ním se ztrácí i arabský originál. Roku 1228 pak Olaus Wormius pořizuje latinský překlad a dochované latinské texty existují v Britském muzeu, Bibliothèque Nationale v Paříži, Widenerově knihovně na Harvardu a v knihovně Miskatonické univerzity v Arkhamu.

Ještě větší dezinformace ohledně *Necronomiconu* i samotné osoby Lovecrafta vznikaly po roce 1970, kdy se objevilo mnoho vydání *Necronomiconu*, která vyzdvihla tuto mystifikaci ještě na vyšší úroveň. Nejznámější z nich je tzv. *Simonomicon* neboli *Simonův Necronomicon*. Tato kniha poprvé vyšla v roce 1977 ve výtisku ďábelských 666 kusů. Kniha získala své jméno podle úvodu, kdy ke čtenářům promlouvá muž, jenž se představuje jako Simon. Simon spojuje osobu Lovecrafta s Alistairem Crowleyem a mytologii Cthulhu odvozuje ze sumerské a babylonské mytologie. Pravý autor *Simonomiconu* není znám, nicméně se předpokládá, že knihu má na svědomí Peter Levenda.

Necronomicon nebo zmínka o něm se objevuje v nespočtu hororových filmů, námátkou jmenujme například dnes již kultovní počín Sama Reimiho *Evil Dead (Smrtelné zlo)* z roku 1981. Film v době svého vzniku šokoval brutálními scénami a v případě jeho dalších pokračování i morbidní směsicí humoru a hororu. Hlavní zápletka spočívá v přečtení zakázané formule z *Knihy Mrtvých (Necronomiconu)*, která vyvolá strašlivé zlo.

Objevilo se i množství průměrných a podprůměrných pokusů o adaptace některých Lovecraftových povídek, nicméně žádná z nich nedosáhla výraznější kvality. Většinou se jednalo o pouhé vypůjčení názvu pro lepší marketingovou propagaci filmu nebo občasné použití jednoho nebo dvou motivů či názvů, jako je tomu například u filmů *Re-Animator* (1985) nebo *Dagon* (2001).

Příkladem snahy o zpracování Lovecraftova díla může být i snímek s názvem *Necronomicon* z roku 1993, který obsahuje tři příběhy inspirované Lovecraftovými povídkami. Nejvíce atmosférická část je nazvaná *The Drowned*. Je velmi volně inspirovaná povídkou *The Rats in the Walls*. Oproti povídce se zde žádné krysy ani podzemní město sice neobjevují, nicméně místy probleskují náznaky „lovecraftovské“ atmosféry. Blízkost oceánu znamená neustále hrozící nebezpečí a je zde přítomný i motiv dědičné viny. Veškerá podobnost s Lovecraftovým dílem ale končí s poněkud prázdným koncem, kdy hrdina roztržením mozaiky ve stropu zažene s pomocí světla mořského démona, který pravděpodobně reprezentoval Cthulhu. Ve srovnání s Lovecraftovými povídkami toto gesto vyzní až směšně, protože zlo vyvolané magickou formulí může být zažehnáno pouze jinou magickou formulí, jak se ukazuje v mnoha povídkách. Stejně směšná je pak, vezme-li se v potaz Lovecraftův přístup ke křesťanství²⁸, i analogie ke křesťanské mytologii. Hrdinův strýc, zlomen žalem nad ztrátou milované ženy a syna, spálí Bibli a zřekne se tak Boha. Tím k sobě symbolicky pozve velekněze Cthulhu, který mu předá *Necronomicon*.

Druhá část filmu se jmenuje *The Cold* a s několika úpravami, jako je přidání ženské hrdinky, milostného motivu, zmodernizování příběhu a zkomplikování zápletky, zpracovává téma z povídky *Cool Air*. Své předlohy se drží poměrně důstojně, což se ovšem nedá říci o závěrečné části *Whispers*, jejíž podobnost s údajnou předlohou *The Whisperer in Darkness* se naprosto ztrácí. Rámec všech tří filmových povídek pak tvoří fiktivní příběh *The Library*, znázorňující samotného Lovecrafta, který v *Necronomiconu* čte všechny tři příběhy. Bohužel ale přes veškeré snahy scénáristů i režisérů je film pouze průměrným snímkem, a tak se Lovecraft důstojné filmové adaptace ještě nedočkal.

Město Arkham se také stalo jedním z žijících odkazů Lovecraftova díla, když jeho jméno použilo nakladatelství DC Comix pro jméno ústavu pro duševně choré. *Arkham Asylum*, nacházející se v blízkosti města Gotham, shromažďuje nejšílenější a

²⁸ V Lovecraftových povídkách je mrtvý bůh i ďábel. Křesťanská víra se v nich vůbec neodráží a místo křesťanské mytologie nastupuje mytologie Cthulhu. Strýcovo gesto zavržení křesťanského boha je tak v souvislosti se skutečnou povahou Lovecraftových povídek zcela zcestné.

nejzvrácenější zloduchy (Joker, Hádankář a další). První zmínka o tomto ústavu pochází z 258 dílu *Batmana* z roku 1974.

Lovecraft inspiroval nejen film a literaturu, ale i herní průmysl. Společnost Fantasy Flight Games vytvořila několik edicí deskových her s tematikou mýtu Cthulhu. Jejich série *Arkham Horror* obsahuje kromě základní verze hry *Arkham Horror* i mnohé přídavky, jako například: *Arkham Horror: The Dunwich Horror*, *Arkham Horror: Curse of the Dark Pharaoh*, *Arkham Horror: Black Goat of the Woods* a další.

Z počítačových her jmenujme alespoň hru *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, kterou vydala společnost Headfirst Production v roce 2005. Tato hra se inspirovala povídkou *The Shadow Over Innsmouth*, jejíž atmosféru se pokusila poměrně úspěšně zprostředkovat.

V hudebním průmyslu se objevují reminiscence a narážky na Lovecrafta zejména v žánru tvrdší muziky, jako je metal (doom metal a trash metal) nebo gothic rock. Příkladem je několik písní skupin *Fields of Nephilim*, *Cradle of Filth* nebo skupiny *Metallica*.

4. Gotické motivy

Gotické motivy prošly od začátků gotické literatury dlouhým vývojem a mnoha změnami. Řada tradičních symbolů a námětů musela být díky schematizování opuštěna, neboť ztratily na své působivosti. V americkém prostředí se některé motivy neprosadily vůbec z důvodu odlišných kulturních a přírodních podmínek.

V této kapitole se podrobněji zaměřím na některá témata a motivy typické pro gotickou literaturu s ohledem na jejich výskyt a proměnu v americkém kontextu a dílech H. P. Lovecrafta.

4.1. Prostředí

Lovecraft se často snažil o realistický obraz přírody. Popis je objektivní, nicméně příroda či prostředí vždy nějak předznamenává samotnou povahu místa. Některá prostředí (například vodní plochy, oceán) jsou u Lovecrafta většinou spojeny se zápornými podněty. Zcela v souladu s esejí E. Burka se objevují pochmurné a tmavé barvy, nejrůznější odstíny šedé a hnědé. Popis je často doprovázen i čichovým vjemem, který většinou bývá také záporný. Lovecraft měl citlivý čich a jeho bohatá fantazie dokázala rozvinout nejrůznější popisy a přirovnání pro nepříjemné pachy.

Například pro pojmenování měst používá Lovecraft skutečná i smyšlená jména. Nicméně i při použití skutečného jména má dotyčná krajina spíše podobu noční můry než své předlohy. Setkáváme se tedy s městy *Arkham*, *Innsmouth*, *Dunwich*, *Kingsport*, temnými a bizarními místy, nacházejícími se kdesi na území Nové Anglie. Kromě skutečných měst se u Lovecrafta objevují i města mystická a snová, do kterých mohou vstoupit pouze vyvolení, jako například město *Olathoe* (*Polaris* 1918) nebo město *Celephais*, objevující se ve stejnojmenné povídce z roku 1920.

Za zmínku stojí i *Miskatonská univerzita*, jejímž předobrazem byla Brownova univerzita. Z té pocházejí mnozí hrdinové anebo se k ní tito racionálně uvažující skeptici upínají ve snaze nalézt řešení, které by odpovídalo logickému a vědeckému myšlení.

Příroda v americké literatuře podle Fiedlera slouží jako náhražka ženy. U Lovecrafta se ale toto pojetí aplikovat nedá. Nenacházíme u něj ventilace potlačovaných pudů, ani v

náruči přírody nehledá útočiště. Bizarní svět Lovecraftových povídek nenabízí útočiště nikde v realitě, jediné prostředí, ve kterém člověk může nalézt alespoň nějakou svobodu a duševní klid, je sen.

4.1.1. Les a příroda

Role lesa se v americkém kontextu od evropského liší. Evropský les je často spojován s určitou tajemností a odráží se v něm mýty o ztraceném ráji. Les a příroda se stává místem, kde člověk hledá svou ztracenou přirozenost. Les tak často slouží jako útočiště a protiklad k degenerované městské civilizaci.

Nicméně v americkém prostředí tomu tak nebylo. Neexistovala zde žádná známá civilizace, alespoň na začátku ne, před kterou by bylo třeba hledat útočiště v přírodě (díky indiánům, kteří lesy obývali, tomu bylo dokonce naopak). Vše v nově objevené „zaslíbené zemi“ si museli osadníci dobýt a přetvořit k obrazu svému. Oproti evropskému lesu naháněl americký les puritánům hrůzu. V Anglii lesy v takové podobě, v jaké se nacházely v Americe v době kolonizace, už nebyly, protože byly většinou proměněny na lovecké obory. Les Nového světa se tak stával „projekční plochou úzkostí psychologické i metafyzické povahy“²⁹.

Les tedy už od začátku v americké kultuře plnil dvojznačnou roli - jednak byl zdrojem obživy, např. dřevo na otop a stavby či zvěř na obživu a kožešiny, ale zároveň byl zdrojem nebezpečí. Byli to nejen indiáni, kdo dodával lesu zlověstný nádech. Les byl v puritánské představivosti spojován i s ďáblem a čarodějnicemi, což se objevuje např. u Hawthorna v *Mladém hospodáři Brownovi*.

Nicméně v puritánském pojetí se role lesa (nebo spíše lidská účast v lese) v podstatě redukuje na dvě základní polohy, jejichž společným základem je agrese a násilí nebo spíše agrese (s tématem „indiánobijectví“) a mučednictví (s tématem únosů indiány).

Proces démonizace lesa, který byl nadále vystupňován zejména v gotické literatuře, nastává až později. Jedním z důvodů mohla být pravděpodobně i snaha ospravedlnit násilí páchané na indiánech, jejichž mentalita byla natolik odlišná, že na ně bylo nahlíženo jako na pekelné bytosti. Démonizace lesa ale nakonec ustupuje realističtějšímu pohledu.

29 Michal Peprník: *Topos lesa v americké literatuře*, Host, Brno, 2005, s. 9.

Les se tak v americkém kontextu stává místem s příběhem a zcela nahrazuje evropské kulturní památky, vystupující v evropském gotickém proudu. S postupem času, kdy ztrácí na své účinnosti, je pak nahrazen jiným prostředím, a to prostředím města.

Jeden z prvních autorů, kdo ve svých dílech ztvárnil tematiku lesa, je Charles Brockden Brown, u něhož se les se stává základním gotickým činitelem. Tematika lesa je využívána i dalšími autory, jako je např. Washington Irving nebo James Fenimore Cooper.

Démonizace lesa jako jeden z klíčových prostředků americké gotické prózy se objevuje u mnoha autorů, např. A. Bierce, A. Rice, Lovecrafta nevyjímaje. Rodinné sídlo prokletého rodu z povídky *The Alchemist* (1908) je umístěno právě v takovémto démonickém, hrozivém lese. Stejně děsivý je i les z povídky *The Call of Cthulhu* (1926), kde záhadně mizejí lidé.

Jiný obraz přírody nabízí Lovecraft v povídce *Memory* (1919). Jedná se o bujnou divočinu plnou vysokých mohutných stromů, v jejichž korunách se pohybují podivní a nebezpeční tvorové. Divočina do sebe pomalu pohlcuje trosky dávné civilizace, kterou kdysi vystavěli mocné, inteligentní a téměř již zapomenuté bytosti – lidé. Interpretace této netypické povídky může být různá. Svědectví o bytostech, které po sobě zanechaly velkolepé kamenné trosky, podávají dvě mytologické postavy – Démon a Džin. Oba jsou již prastaří, přesto mají problémy si vybavit dávné události. Znamená to tedy, že od vyhynutí lidí uplynulo neskutečně mnoho času. Příběh se tedy mohl odehrát kdesi na úsvitu dějin, mnohem dříve před tím, než si člověk vytyčil svou minulost. Lidooopi, kteří se potulují přírodou, mohou být ve skutečnosti našimi předobrazy podle Darwinovy teorie. Příběh se také může odehrávat někdy v daleké budoucnosti, nicméně trosky velkolepého města připomínají spíše nějakou starodávnou civilizaci než průmyslové město moderního člověka. Každopádně je to příroda, trochu děsivá a velmi nebezpečná příroda, co se znovu ujalo vlády nad krajinou. Z povídky číší Lovecraftův nihilismus. I historie dokazuje, že dávné civilizace, jakkoli byly velké a mocné, jsou ve skutečnosti bezvýznamné a jednou budou zapomenuty.

4.1.2. Jeskyně

Jeskyně je z psychoanalytického hlediska často vnímána jako metafora pro lidské srdce a tajemství v něm ukrytá. Podobně lze motiv jeskyně vnímat i u Lovecrafta. Sestup do jeskyně a cesta v ní značí jakýsi sestup v lidském nitru a srdci, kdy se z civilizovaného člověka stává jeho vlastní zdegenerovaný předobraz. V Lovecraftově díle se motiv jeskyně

poprvé objevuje v povídce *The Beast in the Cave* (1905). I zde je vidět postupný psychologický rozklad jedince, který je ztracený a je ve tmě donucen čelit neznámému nebezpečí. Když se pak vypravěč dostává zpět k lidské společnosti, na okamžik u něj dojde k celkovému fyzickému i psychickému vyčerpání.

Jeskyně, i když ne zcela přírodního původu, figuruje také v povídce *The Transition of Juan Romero* (1919). Odstřel kamene v důlním lomu odkryje nečekané tajemství a starodávná jeskyně zasvěcená strašlivému aztéckému bohu jednomu z horníků vezme život.

Podzemní systém chodeb a jeskyní je cestou, jak se na povrch dostávají zrůdy z povídky *The Lurking Fear* (1922). V této povídce se vrací námět z *The Beast in the Cave* (1905). Zdegenerovanou opičí tlupou nestvůrných bytostí, které vylézají vraždit přivolány zvukem hromu, jsou lidé, nebo alespoň jejich zdegenerovaný pozůstatek.

Nestvůrně obrovská jeskyně figuruje i v povídce *The Rats in the Walls* (1923). Pro hlavního hrdinu z prokletého rodu de la Poer sestup do ní znamenal i sestup do hlubin šílenství a ztrátu lidskosti.

4.1.3. Vodní plochy

U Lovecrafta jsou všechny vodní plochy spojovány s děsem z nepoznaných hlubin a zejména s Velkým Cthulhu, který spí pod mořskými hlubinami ve městě R'lyeh. Rozsah všeho, co pod mořskými hlubinami dlí, je tak velký, že vypravěče *The Call of Cthulhu* (1926) při tomto pomyšlení popadá touha si okamžitě vzít život. Moře je děsivým místem, v jehož hlubinách číhá nepoznaná hrůza, která se může dostat na povrch například kvůli sopečnému vyzdvižení mořského dna, jako je tomu v povídce *Dagon* (1917).

S mořem se v Lovecraftových povídkách úzce pojí pach rybiny, bahna, rozkladu a hniloby. Mořské pláže nejsou nikdy popisovány jako idylická a příjemná místa. Bývají pokryty mazlavým páchnoucím bahnem, ve kterém se rýsují děsivé stopy vedoucí do mořských hlubin nebo z nich.

V povídce *The Doom That Came to Sarnath* (1919) je starobylé a mocné město nakonec pohlceno jezerem. Jezero a jeho masivní a zdánlivě mrtvá plocha je vše, co zbylo po veliké a mocné říši. Pod hladinou se ale skrývají dávné a strašné bytosti, které měly zkázu města na svědomí.

Moře je často spojováno s cestou a objevováním. Nejinak je tomu v povídce *The White Ship* (1919). Moře zde nemá podobu hrozivého temného živlu, v jehož útrokách se skrývá nebezpečí. V této povídce nabývá moře až mystického charakteru, kdy je spojováno se zrozením času a jeho tajemstvími. Cesta, kterou vypravěč na palubě záhadné bílé lodi podnikne, ho ale nakonec dovede zpět na skalnaté pobřeží pod majákem. Mohl sice setrvat v krásné a velkolepé říši Sola-Nyl, ale v touze po vysněné zemi Cathuria dohnal loď až k její záhubě, která pro něj znamenala návrat k jeho dosavadnímu osamělému a prázdnému životu.

V povídce *The Temple* (1920) jsou hluboké podmořské hlubiny místem objevu zapomenutého města. Ztroskotání německé válečné ponorky blízko mrtvého města vede k jeho oživení a z města vycházejí podivná světla a hlasy. Vypravěč si retrospektivou, kdy podává svědectví o prožitých událostech, snaží v posledních chvílích života zachovat chladnou mysl a „železnou německou vůli“. Mořské hlubiny jsou tak v této povídce opět zdrojem děsivého zážitku.

S vodními plochami také souvisí vlhko, které prostupuje přímořská města. Vypravěč povídky *The Festival* (1923) si povšiml této nepřírozené vlhkosti, která byla ve městě Kingsport všudypřítomná. V krbu v domě, kam je přiveden, nehoří oheň, ačkoliv je zima a venku je napadaný sníh, a knihy v místnosti jsou napadeny plísní.

4.1.4. Město a architektura

Tradiční gotický hrad v kontextu americké literatury nutně vymizel kvůli jeho neuvěřitelnosti a nevhodnosti v americkém prostředí. Lovecraft používá motiv starobylého gotického sídla v povídce *The Alchemist* (1908). Použití gotické památky bylo možné díky umístění děje do Francie, tedy do místa s bohatou kulturní minulostí. Sídlo má typické prvky tradičního gotického hradu, je velké s řadou neprozkoumaných chodeb, obsahuje i padací dveře a tajemnou podzemní laboratoř. Při čtení povídky, kterou Lovecraft napsal ve svých osmnácti letech, nelze nepostřehnout některé paralely k Poeově *Zkáze domu Usherů* (*The Fall of the House of Usher*; 1839). Dům chátrá stejně jako chátrá hrdinův rod a je tak obrazem sterility a postupného zániku. Staré sídlo skrývající ohavné rodinné tajemství se objevuje i v povídce *The Rats in the Walls* (1923).

Typicky americký dům se pak objevuje v povídce *The Picture in the House* (1920). Opuštěné farmy v Nové Anglii jsou zde mnohem větším a děsivějším zdrojem hrůzy než starodávná mauzolea a zapomenuté hrobky. Vypravěč povídky se v hledání přístřeší před

deštěm nevědomky vydá napospas šílenému odpornému starci. Ten je naprosto posedlý strašlivými vyobrazeními v staré knize. Hlad po jídle, které si nemůže vypěstovat ani koupit, tak ukájí na lidském mase. Jen blesk, který znenadání rozčísne bezbožný dům a s ním i vypravěče, zachrání hrdinu od nedůstojného, nelidského konce.

Roli hlavního gotického činitele v americké literatuře nejprve plnil les, později se ale do popředí dostává motiv města. Fiedler tento prvek nazývá „*urban violence*“³⁰. Město se stává labyrintem plným nebezpečí a nástrah.

Zvláštní postavení má město v povídce *The Street* (1920). Zde se revoluční atmosféra střetává s duší starodávné ulice, která si váží své minulosti. Lovecraft sám si velmi cenil pouta s britským impériem a jeho postoj se v této povídce silně odráží.

Časté jsou motivy dvojí stránky či dvou tváří města. Denní stránka je bezpečná a známá, ale v noci se město mění a známé prostory ztrácejí svůj bezpečný charakter. Násilí a temná tajemství přepřehují jindy bezpečná místa a z cest se stávají křivolaké děsivé uličky.

U Lovecrafta se objevuje také motiv dvojí stránky města, ale paradoxně obrácený naruby. Vypravěč povídky *He* (1925) preferuje noční stránku města. Zcela dle Lovecraftovy filozofie utíká od reality dne, která je pro něj nesnesitelně ohavná. Špinavé ulice New Yorku přeplněné obludnými obyvateli, znetvořenými nemocemi a bídou, jsou pro něj tíživým traumatickým zážitkem. Město se stává snesitelným až pod rouškou tmy, kdy ulicemi prostoupí fantazijní snové kouzlo a krutá realita je vzdálená.

V povídce *The Festival* (1923) se objevuje město Kingsport. Jméno je ale to jediné, co má město společného s realitou a svou skutečnou předlohou. Úzké vylidněné uličky plné nekonečných schodů vypadají jako z nějakého bizarního snu. Čím více se vypravěč noří do zákoutí města, tím více se jakoby propadá do hlubin času a zapomenuté minulosti.

Dalším Lovecraftovým městským motivem pak bývá existence záhadného a krásného města, které je přístupné pouze v lidském snu. Tento motiv se poprvé objevuje v povídce *Polaris* (1918). Vypravěč povídky ukolébán světlem hvězd vidí snové mramorové město, které je umístěné na náhorní plošině. Postupně se s městem sblíží, až nakonec zjistí, že město není pouhým snem nebo preludem, ale jeho pravým domovem. Realita, ve které až dosud spočíval, se pak stává snem nebo spíše noční můrou, ve které je vypravěč uvězněn zlým kouzlem, které mu znemožňuje bránit milovanou zemi před napadením.

30 „*Violence is transferred from nature to society, from the given world that man must endure to the artificial world he has made, presumably to protect himself from the ravages of the first.*“ Leslie Aaron Fiedler: *Love and Death in the American Novel*, New York, 1966, s. 446.

Podobný motiv se objevuje i v povídce *Celephais* (1920), kde se vypravěč s potěšením ujímá své vůdčí role v tomto snovém městě, ačkoliv jeho tělo leží mrtvé na skalách. Podobné vyústění má i povídka *Ex Oblivione* (napsána na přelomu 1920-1921), kde vypravěč dojde klidu pouze tehdy, když se nechá pohltnout bílou prázdnotou snového města Zakarion.

Vypravěč povídky *The Music of Erich Zann* (1921) je fascinován snovou uličkou, která je situovaná kdesi ve Francii. Samotná ulice se už od jeho prvního vkročení nořila do mlhy a splývala tak s kouřem z nedalekých továren. Skutečností svého hrůzného zážitku si je zcela jist, přesto nemůže onu ulici Rue d'Auseil nalézt na žádných mapách, za což je vzhledem k povaze jeho zážitku nakonec i rád.

Zcela jiný obraz města nabízí povídka *The Nameless City* (1921). Starodávné ruiny plné podivných mumifikovaných bytostí jsou místem, kde ožívá minulost. V této povídce také poprvé zaznívá dvojverší, které pochází od samotného Alhazreda: „*That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons death may die.*“. Toto dvojverší se později objevuje i v jiných povídkách a ve výše zmiňovaném filmovém *Necronomiconu* bylo v první části *The Drowned* použito jako vyvolávací formule pro oživení hrdinovy mrtvé družky.

4.1.5. Hřbitov

Hřbitov v gotické literatuře nebývá místem klidného posledního odpočinku zesnulých, tím méně pak u Lovecrafta. Hřbitovy jsou v gotické literatuře místem, kde minulost s děsivou naléhavostí ožívá, když mrtví vstávají z hrobů, ať už vlastní vůlí, nebo jsou ovládáni někým jiným.

V povídce *The Tomb* (1917) Lovecraft vykresluje starou opuštěnou hrobku jako poklidné a krásné místo, kam se hlavní hrdina rád vrací, téměř jako by byl puzen nějakou vnější silou. Hrobka je pro něj domovem a on se neobává mrtvých, kteří jsou v jejich útrobach pohřbeni, ale naopak se teprve mezi nimi cítí být doma a v bezpečí.

V povídce *The Statement of Randolph Carter* (1919) se ale hřbitov mění na hrůzné místo, kde minulost doslova ožívá. Při sestupu za účelem jakéhosi obskurního výzkumu jsou probuzeny prastaré nečisté síly sídlící v hlubinách staré hrobky. Hrůznost celé situace podtrhuje i telefonický kontakt Randolpha Cartera s Harleym Warrenem, díky kterému

mohl Carter slyšet onu děsivou větu vyslovenou nepředstavitelně odporným tvorem, která předznamenala konec jeho zdravého rozumu: „*You fool, Warren is DEAD!*“

Hřbitov je začátkem i koncem trápení hrdinů povídky *The Hound* (1922). Oloupení mrtvého dalo do pohybu strašlivou kletbu a když se po tragické smrti kolegy hrdina vrací na místo činu, aby hledal odpuštění, otevřením rakve podle krvavých stop zjistí, že skutečným vrahem byl samotný mrtvý. Tváří v tvář této mstivé a děsivé síle se rozhodne, že si raději sám vezme život.

Na hřbitově se také udály úděsné zážitky hrobníka Birche z povídky *In The Vault* (1925), které mu přinesly doživotní zmrzačení a málem i smrt.

4.1.6. Vertikální rovina, dům a schodiště

Jak už bylo výše řečeno, gotický hrad a památky byly nahrazeny v americkém prostředí starým domem. Tento starý a pochmurný dům v sobě skrýval mnohá tajemství a nejdůležitějšími místy z hlediska zdroje tajemství jsou nejčastěji sklep a půda, tedy nejvýše a nejnižší položená místa v domě.

Sklep v mnohých lidech vyvolává nepodložené pocity strachu. Toto nejnižší a nejhluběji situované místo v nás zanechává většinou záporné konotace. Většinou si ho představíme jako vlhký a tmavý prostor, často obývaný krysami a pavouky. Mrtvola zahrabaná ve sklepech je jedním z nejčastěji používaných hrůzostrašných momentů. Ze sklepa vycházejí děsivé impulzy v povídce *The Shunned House* (1924). Strach, který útočí z hlubin, se ale podaří zahnat zničením jeho prokletého zdroje a i okolní krajina se postupně vyléčí. V povídce *The Horror in Red Hook* (1925) je sklep vězením nedobrovolných lidských obětí, které jsou užívány v strašlivých rituálech. Celá situace nabývá děsivé hrůznosti, když se mezi zajatci objeví i matky s malými dětmi, jejichž rysy jsou ale hrůzně znetvořeny a po styku s denním světlem umírají.

Sestup do hlubin je jedním z častých Lovecraftových motivů. Značí nejen fyzický sestup, ale také jakousi psychologickou a i vývojovou regresi. Čím hlouběji člověk sestupuje, tím hlouběji se dostává do barbarské minulosti, pryč od civilizace do říše zrůd. Tento sestup se objevuje v mnohých povídkách jako např. *The Festival* (1923). V povídce *The Rats in the Walls* (1923) znamená tento sestup skutečnou psychologickou degeneraci. Hlavní hrdina upadne v prostředí nestvůrné jeskyně plné ohlodaných kostí do šílenství, které je mu dědictvím po předcích. Degradace se projevuje i v jeho jazyce, kdy z angličtiny

postupně přechází do starších forem, do latiny a do mnohem staršího a zvráceného jazyka. V povídce *The Shadow Out of Time* (1934-1935) se jedná nejenom o sestup fyzický, ale i o sestup v čase. Vypravěč nakonec v prastaré knize, která byla ukrytá mezi nánosy věkovitého prachu v troskách dávno mrtvé civilizace neznámé éry, rozpozná své vlastní písmo.

Za zmínku stojí z architektonického hlediska motiv schodiště, který se u Lovecrafta často objevuje. Většinou se jedná o hrubě vytesané schodiště, které už ve způsobu své výroby v sobě nese cosi zlověstného. Například v povídce *The Rats in the Walls* (1923) vypadá schodiště tak, že bylo vytesáno zezdola směrem nahoru, jako kdyby se něco pohřbeného v hlubinách snažilo dostat na povrch.

V Lovecraftově díle v sobě nese cosi zlověstného nejen sestup do hlubin, ale i výstup na vrchol. Půda domu je zdrojem děsu v povídce *From Beyond* (1920), protože se zde ukrývá zvrácený přístroj zviditelňující odporné bytosti z jiné dimenze. Povídka *The Picture in the House* (1920) skrývá hrůzný čin ve vrchních částech domu, jak dosvědčuje krvavá louže prosakující stropem a oživující s děsivou sugestivitou zvrácené ilustrace v knize.

4.2. Člověk, společnost a postavy

Gotická literatura se často zabývala společenskými tématy. I Lovecraft v některých povídkách zobrazuje uzavřenou komunitu, ale většinová společnost a uzavřená komunita má často spíše negativní konotaci. Většinou se jedná o zdegenerované společenství uctívající zvráceného kultu, nebo, například v případě *Hrůzy v Dunwichi* (*The Dunwich Horror*, 1928), o přízemní venkovany.

Společenskými otázkami, které se objevují například u Godwina či v *Šarlatovém písmenu*, se Lovecraft nezabývá. Spíš řeší jen niterné problémy člověka, které se v podstatě týkají ale osudu celého světa, neboť bytosti z okruhu mytologie Cthulhu jsou hrozbou pro celé lidstvo. Nicméně i v Lovecraftově díle se odrážejí některá americká stigmata, jmenovitě pak salemské čarodějnické procesy. Mnozí hrdinové odvozují svůj rodokmen od některých odsouzených z procesu.

Zvláštní postavení v Lovecraftově díle má pak povídka *Old Bugs* (1919), která v sobě nese silné morální a společenské ponaučení. Příběh se odehrává v roce 1950 v Chicagu,

kdy stále platí prohibice³¹ na veškerý alkohol a omamné látky. Lovecraft v příběhu ukazuje jejich zhoubný vliv na lidskou důstojnost. Závislí lidé v Sheehanově doupěti jsou podobni spíše zvířatům než lidem, někteří jsou apatičtí, jiní v delíriu. Omamné látky tentokrát neslouží jako prostředek k snesitelnosti života kvůli traumatickému zážitku. Pravý důvod, který seslal muže zvaného Old Bugs do otrockého područí alkoholu a drog, není znám. Je ale jisté, že lituje způsobu života, který si zvolil. Tím, že odradil od podobného osudu syna ženy, kterou miloval a zradil, si symbolicky zajistil vykoupení.

Typické gotické archetypální postavy (zákeřný zlý aristokrat či mnich) se u Lovecrafta nevyskytují. Většina jeho hrdinů jsou potomci starobyklých rodů či vědci z Miskantonské univerzity. Jejich sociální postavení se ale v díle příliš neodráží, s výjimkou oněch potomků šlechtických rodů, kteří se často vydávají po stopách svých kořenů a odhalují tak dávná spojení se zvrácenými kultury.

Motivace postav vychází z jejich vlastního přesvědčení, pravdy se chtějí dopátrat, protože to tak vnitřně cítí. Většinou ale později svého zaujetí litují, poněvadž zjišťují ve větších souvislostech katastrofické poznatky. Lovecraftovi hrdinové se ve slabých chvílích neobracejí k Bohu, ale k vlastnímu nitru a vlastnímu intelektu a hledají sílu k dokončení úkolu v sobě samých a v přesvědčení, že daný úkol musejí dokončit pro dobro celého lidstva. Jindy hrdinové cítí neodolatelné nutkání, kterému se musejí anebo i sami chtějí podvolit. Vypravěč povídky *The Tomb* (1917) se cítí být přitahován k opuštěné hrobce a podobná síla motivuje i vypravěče povídek *The Transition of Juan Romero* (1919) a *Celephais* (1920).

Z psychologického hlediska jsou postavy středně hluboce prokreslené, nicméně dost často spolu splývají, neboť je většinou lze ztotožnit se samotným Lovecraftem. Neobjevuje se u něj žádný dominantní hrdina, který by spojoval několik děl dohromady nebo by nějak výjimečně vyčníval. Dalo by se říci, že Lovecraft sám je svým typickým archetypálním hrdinou – dospělým osamělým intelektuálem hledajícím své kořeny.

Záporné postavy mají u Lovecrafta zvláštní povahu. V případě děje uvnitř mýtu Cthulhu dávné bohy za záporné postavy považovat nelze. Jsou přece právoplatnými původními majiteli či vládci země a lidstvo je v porovnání s nimi titěrné a bezmocné, nelze proti nim bojovat.

31 Zákaz dovozu alkoholu byl systematicky uplatňován ve dvacátých letech, ale ve třicátých letech se od něj již upouští. Lovecraft navíc umístil příběh do Chicaga, které bylo ve dvacátých letech nechvalně proslulým doupětem pašovaného alkoholu i místem působení gangstera Ala Caponeho.

Zajímavé je, z čistě uměleckého hlediska, sledovat, jak se v postavách odrážejí Lovecraftovy rasové názory. První rasová narážka se objevuje v povídce *Polaris* (1918), kdy jsou žlutí nájezdníci, kteří zaútočili na vznešené město Olathoe, označováni jako „Inutos“ a „Esquimaux“.

V povídce *The Doom That Came to Sarnath* (1919) jsou to pak modroocí blondatí válečníci, kteří jsou jediní natolik odváží, že se vydávají na průzkum zničeného města. Se stejným obdivem jsou líčeny i obličejové rysy Juana Romera z povídky *The Transition of Juan Romero* (1919). Romero je sice Mexičan, ale jeho pleť je mnohem světlejší než pleť jeho krajanů a v jeho obličejí se odrážejí určité rysy, které ho řadí ke starobylé rase vznešených Aztéků.

Jiné rasové narážky se objevují i v povídce *The Terrible Old Man* (1920) a zřejmý motiv německé árijské rasové nadřazenosti se objevuje v povídce *The Temple* (1920). Zcela nepřehlédnutelná narážka se pak objevuje i v povídce *He* (1925), kdy šilhavé žluté bytosti, které v budoucnosti podle vize tajemného kouzelníka ovládnou celý New York, pocházejí nepochybně z Lovecraftovy návštěvy čínské čtvrti. Zdroje zla, které jsou situovány na asijský kontinent, se objevují i v povídce *The Horror at Red Hook* (1925).

4.2.1. Hlavní hrdina

V gotické literatuře se objevuje několik archetypálních typů hlavního hrdiny. „Manfredovský“ zloduch, šílený inkvizitor, vědec bez skrupulí, trpící hrdinka apod. Jak již bylo řečeno, lze v Lovecraftově díle většinu jeho hlavních hrdinů připodobnit k autorovi samotnému. Jeho hrdinové tvoří jakousi mozaiku, každý v sobě nese střípek z autora, nějaký jeho charakterový rys nebo vzpomínku.

První z hrdinů, který nese nějaké charakterističtější prvky, se objevuje v povídce *The Alchemist* (1908). Tímto hrdinou je Antoine, mladý aristokrat pocházející z prokletého rodu. Za účelem zvrácení dávné kletby i ukojení vlastních intelektuálních nároků studuje okultní praktiky. S vnějším světem plným pověřivých vesničanů se Antoine nestýká a jediným společníkem je mu stárnoucí sluha Pierre³².

Jervas Dudley, hrdina povídky *The Tomb* (1917), je stejně jako Lovecraft už od dětství snílek a s morbidním zálibením sní o minulosti. Jeho pátrání po kořenech ho přivede až k

32 Spekulací by pak mohla být myšlenka, zdali se v postavě Pierra neodrážejí některé ze vzpomínek na Lovecraftova dědečka, který zemřel čtyři roky před napsáním povídky.

překvapivé a pro jiné lidi neuvěřitelné pravdě, že je inkarnací mrtvého šlechtice, který touží být pohřben v rodinné hrobce.

Randolph Carter je přímou projekcí Lovecrafta. Ve snu, který inspiroval sepsání povídky *The Statement of Randolph Carter* (1919), to byl sám Lovecraft, kdo byl svědkem přítelova sestupu. Carter v povídce i Lovecraft ve snu byl odrazován od sestupu do hrobky, neboť by to jeho křehká nervová soustava nemusela snést. Tentýž Randolph Carter, snílek, který hledal krásu pouze v krajině snů a skutečností opovrhoval, vystupuje i v pozdějších povídkách *The Silver Key* (1926), *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-1927) a *Through the Gates of the Silver Key* (1932-1933 ve spolupráci s E. Hoffmannem Pricem).

U vypravěče povídky *He* (1925) se už v úvodních větách odráží hořký Lovecraftův přístup k New Yorku, když přiznává, že jeho příchod do New Yorku byla chyba. Závěrečný soud – celé město se jednou změní v bezbožnou zmeť žlutých šilhavých lidí – je Lovecraftovým osobním opovržením a vyjadřuje jeho zklamání i odpor.

Charles Dexter Ward z *The Case of Charles Dexter Ward* (1927) je jedním z nejdůležitějších odrazů Lovecraftovy osobnosti. Vyrůstal v Providenci, k rodnému městu má neobyčejně hluboký a vřelý vztah a jako dychtivý mladík se zájmem pronikal do tajů minulých událostí. Jeho záliba ve starých knihách a tajemství se mu ale stala osudnou.

Edward Derby z povídky *The Thing on the Doorstep* (1933) je další postavou, která se v mnohých rysech podobá Lovecraftovi. Stejně jako Lovecraft vyrůstal i Derby jako jedináček, s chatrným zdravím a morbidní osobností. I on se oženil se ženou s příliš dominantním charakterem, která ale nebyla ve skutečnosti tím, za koho se vydávala.

4.2.2. Rodina

Rodina přestává být v gotické literatuře, oproti viktoriánské době, bezpečným útočištěm a místem klidu a míru. Do popředí se dostávají postavy despotických otců, nebo je rodina zatížena nějakým temným tajemstvím.

Zejména v americkém kontextu, který se neopírá o evropské architektonické motivy, se dostává motiv rodiny do popředí, a to v souvislosti s hříchy otců (*sin of the father*). Rodina se mění z útočiště na hlavní dějiště tragédie a vina, pohřbená hluboko v minulosti, se projevuje na potomcích, kteří za ni musejí pykat.

Motiv tajemného zločinu, za který musí později syn trpět, se objevuje i v Lovecraftově díle. Jedná se o motiv dědičné zlé krve, která koluje v žilách hrdinů, jejichž předci byli

čarodějnice nebo uctívači Dagona. V případě povídky *The Alchemist* (1908) se jedná o dávné prokletí děděné po celé generace. Zlo lze tedy vnímat jako geneticky podmíněnou vlastnost, je zděděné po předcích. Nepřirozený a zvrácený rodinný původ je také hlavním důvodem sebevraždy Arthura Jermyna z povídky *Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family* (1920). Prokletí rodu, které nelze vymazat jinak, než smrtí, se objevuje i v povídce *The Rats in the Walls* (1923). Snaha o obnovení rodinného sídla a navrácení cti jménu de la Poer pro hlavního hrdinu znamenala jeho zkázu. V závěrečném hysterickém poblouznění se hrdina sám, změněný šíleným rodinným dědictvím, proměňuje v brutálního tvora, který rozsápe jednoho ze svých kolegů. Teprve až odloučení od prokletého místa hrdinovi navrátí logické uvažování, ale nikdo nevěří jeho tvrzení, že za smrt kapitána Norryse, který byl v době nálezu již napůl sněden, mohou krysy.

U mnohých hrdinů se objevuje motiv hledání kořenů, jako například v povídce *The Shadow over Innsmouth* (1931). Volání krve je pak natolik silné, že se hrdina sám změní v prapodivného innsmouthského potomka Dagona a s radostí se vydá vstříc mořským hlubinám.

V povídce *The Festival* (1923) se hrdina dostavuje do města přímo za účelem dodržení rodinné tradice. Svůj původ odvozuje od starobylého rodu a jeho čtyři příbuzní byli dokonce odsouzeni za čarodějnictví. Hrdina ale nakonec volání krve neuposlechne. Využívá vhodného momentu a v hysterickém úprku se svým znetvořeným příbuzným ztrácí.

Motiv dětství se u Lovecrafta příliš neprojevuje. V dětství nehledá útočiště, netouží se navrátit do dětské nevinosti ani se nikde nevyskytují touhy po ztracené matce či otci. Únikem před realitou pak bývá spíše sen nežli vzpomínky. Pokud se v některých povídkách objevují nářky na dětství, většinou bývá zbaveno citové vazby. Hrdina povídky *The Alchemist* (1908) zmiňuje své dětství jako osamělou etapu života, kdy hledal společnost v knihách, neboť oba rodiče již byli po smrti. Stesk po rodičích se ale neobjevuje, hrdina je už od nejútlejšího věku formován jako samostatný solitér. Stejný postoj k dětství má i hrdina povídky *The Outsider* (1921), pro kterého je dětství nekonečnou řadou prázdných osamělých hodin trávených v zasmušilé samotě.

4.2.3. Lidská duše, dvojníci, inkarnace

Freudovská psychoanalýza v motivech existence dvojníka objevuje temnou lidskou stránku, zvrácené tužby a pudy, vlivy Id a podvědomí.

Existence jakéhosi alter ega byla jedním z oblíbených motivů gotické literatury. Dvojník ohrožoval nejen faktickou identitu jedince, ale také jeho blízké a přátele. Dvojníci byli často zlí a usilovali o hrdinův majetek i život.

Lovecraft nepoužívá motiv zlých dvojníků, ale motiv rozdvojení osobnosti zpracovává poněkud odlišněji. V povídce *The Tomb* (1917) pátrá hlavní hrdina po svých kořenech. Tento snílek na svých toukách po staré hrobce a s pomocí svých vizí objeví, že je vtělením duše šlechtice, který zemřel za tragických okolností. Tato druhá duše, která pochází z minulosti, nakonec chlapcovo tělo zcela pozře a ovládne. Sám hrdina Jervas Dudley se pak považuje za příslušníka rodu Hydeů a těší se, až bude pohřben v rodinné hrobce mezi svými.

Mnohem zlověstněji je problematika lidské duše zpracována v povídce *The Thing on the Doorstep* (1933). Starý a zlovolný Ephraim Waite pomocí černé magie kradl těla lidí se slabší vůlí. Nejprve si vyměnil tělo s vlastní dcerou Asenath, za kterou se pak vydával, a své původní staré tělo otrávil. V ženském těle ale samozřejmě nebyl spokojen, a tak si vybral vhodnější tělo v nebohém Edwardu Derbym. Jen díky poslednímu zoufalému činu Edwarda, který byl uvězněn v rozkládajícím se mrtvém těle Asenath, byly Ephraimovy d'ábelské plány překaženy.

4.2.4. Ženy

Nejtypičtějším tématem gotiky je pronásledovaná hrdinka, tedy mladá žena v ohrožení. V podstatě se jedná o starobylý motiv, který lze vysledovat až do počátků evropské literatury ve starověkém Řecku. V americkém kontextu hrál velký vliv les a jeho demonizace, a to v podobě motivu únosu mladých puritánek indiány, jak se to objevuje např. u Mary Rowlandsonové (první americká autorka s tématem únosu indiány).

Tento ženský element, tolik typický pro evropský proud, v americké gotice většinou chybí. Tématům lásky, i té typické gotické destruktivní a zvrácené lásky, se američtí autoři, až na pár výjimek, jako je například *Šarlatové písmeno*, vyhýbají.

Peprník na téma žen v americké literatuře uvádí následující: „*hlavním posláním ženy v americké společnosti (nejen tedy na Divokém Západě) byla domestikace muže. (...) Žena jako nositelka rodinných hodnot a pravých křesťanských ctností už svou pouhou přítomností měla muže proměňovat.*“³³

33 Michal Peprník: *Topos lesa v americké literatuře*, Host, Brno, 2005, s. 92.

Na absenci žen a milostné tematiky poukazuje provokativním způsobem i Fiedler. Typickým představitelem americké prózy je podle něj muž na útěku, ať už utíká do lesů či kamsi na širé moře. V tomto útěku hledá útočiště a skrýš od civilizace, která s sebou nezbytně přináší konfrontaci mužského a ženského světa, jež vede ke svatbě, sexu a zodpovědnosti za rodinu³⁴. Náhradu za rodinu a ženu pak hledá americký hrdina ve svazku s přírodou.

Absence ženského elementu je v Lovecraftově díle podmíněna jeho osobností, čímž ale v podstatě zároveň navazuje na americkou tradici.

4.2.5. Vztahy

Láska v gotickém románu měla většinou destruktivní povahu. Často se objevovaly i motivy incestu (Poe- *Berenice*). Nicméně láska v jakékoliv podobě, tím spíše láska romantická, se u Lovecrafta nevyskytuje.

Zajímavá a snad i poněkud dvojznačná poznámka ohledně vztahů se objevuje v povídce *The Alchemist* (1908). Je jen na čtenáři, jak si vyloží následující větu, týkající se čarodějnické dvojice Michela Mauvaise a jeho syna Charlese: „*The youth had for his parent a more than filial affection*“. Je nejasné, zda tím autor skutečně naznačuje homosexuální incestní vztah nebo pouze poukazuje na nezdravě zdeformované pouto mezi otcem a synem. Je nutné mít na paměti, že Lovecraft se o tělesnu vyjadřuje jako o něčem odporném a zavrženíhodném. Jakýkoliv sexuální styk se mu hnusí a tak se fyzický kontakt mezi mužem a ženou, jedná-li se vůbec ještě o příslušníky lidské rasy, redukuje na pouhé plození a reprodukci zrůd, jako například v *Hrůze v Dunwichi* (*The Dunwich Horror*, 1928)

Jediným vztahem, který se v jeho povídkách objevuje, je přátelství. Hlavní hrdinové často konfrontují své poznatky s přáteli či kolegy. V Lovecraftových povídkách se objevují i postavy ztělesňující jeho přátele. Například veleknězem z Atlantidy v povídce *The Whisperer in Darkness* (1930) je Klarkash-Ton³⁵, Lovecraft dokonce sám sebe začlenil do některých povídek jako entitu Euch-Pi El.

4.2.6. Motiv zvířat

Zvířata hrají v Lovecraftově díle zvláštní roli. Zvířecí smysly, zejména pak psi, jsou možná primitivnější, ale ostřejší a dokáží zcela jasně rozpoznat blížící se nebezpečí a

34 Fiedler poukazuje na to, že tento útěk před závazky a ženou se objevuje i v Hawthornově *Mladém hospodáři Brownovi*.

35 Clark Ashton Smiths.

identifikovat zlo. A je to právě absence zvířat, zpěvu ptáků či hmyzího bzučení, co vypovídá o zkaženosti a sterilitě krajiny.

V povídce *Transition of Juan Romero* (1919) jsou to nejprve psi a vlci, kdo odpoví na tajemné rytmické volání zapovězené jeskyně. Ostatní lidé s výjimkou hlavního hrdiny a jeho záhadného společníka její volání neslyší.

V povídce *The Cats of Ulthar* (1920) se odráží Lovecraftova láska a záliba v kočkách. Kočkám byly odjakživa připisovány nejrůznější mystické vlastnosti, v Egyptě byly uctívány a v křesťanském kontextu byly zase spojovány s ďáblem a peklem. Lovecraft kočkám v této povídce připisuje záhadnou mystickou moc, kdy se na výzvu malého chlapce všechny kočky spojí a pomstí tak smrt chlapcova koťátka.

Absurdní, avšak děsivou roli hrají v povídce *The Moon-Bog* (1921) žáby. Vysoušení močálu kvůli vykopávkám vzbudilo prastaré a temné síly, které způsobily zmizení mnoha dělníků. Místní fauna, která byla až do té doby poněkud chudá, se po těchto zmizeních ale nezvykle rozrostla o množství obrovských žab, jejichž hlasy zněly nepřírozeně krajinou.

Hlavními zvířecími protagonisty povídky *The Rats in the Walls* (1923) jsou kromě koček i obludné krysy. Zvířecí kočičí smysly se opět jeví nadřazené smyslům lidským, neboť jen kočky a samotný majitel prokletého sídla mohou slyšet škrábání a cupitání nestvůrných krys, které se prohlodávají zdí.

Za zmínku jistě stojí i lelkové, kteří zlověstně figurují v povídce *The Dunwich Horror* (1928). Jejich strašlivý zpěv předznamenává smrt člověka a často se v hejnech hromadně snáší nad krajinou, jako kdyby čekali na duši umírajícího, které se pak mohou zmocnit.

4.2.7. Obluda, monstrum

Obludu či monstrum lze vnímat v přeneseném smyslu slova i doslovně. Nejprve v rané gotice převažovaly postavy zplozenců pekla, ghúlů, duchů, strašidel, démonů, upírů a jiných monster. Když tyto prostředky ztratily na své působivosti a hrozivosti, obrátili se spisovatelé k člověku samotnému. Darwinova teorie evoluce i nejnovější poznatky z oblasti kriminologie, psychologie a biologie umožnily objevit monstrum skryté v člověku nebo člověkem vytvořené. Definicemi nejrůznějších druhů deviace a patologického chování se pak daly vysvětlit zruďné činy lidí i jejich motivace.

Stejně jako se proměnila monstra, musely se proměnit i rekvizity k jejich likvidaci. Místo česneku, ostrých kůlů, zaříkávání a svěcené vody nastupuje logické a deduktivní

myšlení, čímž se dostáváme ke zrodu detektivní povídky u E. A. Poea. Spasení a záchranu tedy už nenabízí neochvějná víra v boha a ctnost, ale spíše důvěra v člověka a jeho schopnosti.

Hlavními „monstry“ se pak stávají například šílení vědci, psychopati anebo v žánru sci-fi i mimozemští vetřelci.

U Lovecrafta se ale skutečně objevuje monstrem, obluda, zrůda. Většinou se jedná o křížence člověka a zvířete, oslizlého, neforemného tvaru, kroutícího se se tvora rozplizlých kontur. Z dnešního hlediska se v jeho dílech zvláštním způsobem kombinují prvky fantasy a sci-fi, kdy se jedná o potomky mytologických bohů, kteří jsou zároveň mimozemšťané.

Za zmínku stojí otázka hranice mezi člověkem a zrůdou. Člověk-zrůda bývá často odlišný už navenek, jindy se dokáže skrývat mezi lidmi nepoznán, nebo je skryt mezi svými v uzavřené komunitě. Někdy je monstrem ukryto už v samotném člověku, v dědičné krvi, a regresí do minulosti se v člověku zrůda opět probouzí.

Zrůda ukrytá v člověku se tak za určitých podmínek může projevit a každý člověk, který má v sobě soudnost, raději ukončí svůj život dříve, než se zrůda v něm vymkne kontrole. Arthur Jermyn z povídky *Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family* (1920) se polil olejem a upálil po shlédnutí artefaktu, který se děsivě dotýkal jeho kořenů. Člověk a zrůda se v jeho krvi smíchaly v jednu bytost a on nemohl tuto skutečnost dále unést, stejně jako jeho předek, který se pokusil o vyvraždění celé rodiny. Vražda v rodině nazíraná perspektivou pozdějších událostí se také jeví jediným logickým řešením i v povídce *The Rats in the Walls* (1923). Walter de la Poer, jedenáctý baron z Exhamu a předek hlavního hrdiny, vyvraždil svou rodinu a zavrhl své jméno. Až příliš pozdě zjišťuje pak hlavní hrdina důvod tohoto činu.³⁶

Nečekané rozuzlení se objevuje v povídce *The Outsider* (1921). Tuto povídku napsal Lovecraft po smrti matky, což se v ní silně odráží. Vypravěč povídky se cítí sám a izolován ve světě, který je zasmušilý a vnějškově již mrtvý. Hledá své místo ve světě a zoufale touží po lidské společnosti, o které četl jen v knihách. Když ale konečně najde cestu ven ze svého nedobrovolného vězení, společnost, jejíž večírek svým příchodem vyruší, s hrůzou prchá. Mrtvolný nestvůrný tvor, podobný spíše hnijícímu masu než lidské bytosti, který vyděsil hosty na večírku, byl ve skutečnosti sám hrdina. Co se týče atmosféry a celkového vyznění povídky, patří *The Outsider* k Lovecraftovým nejtemnějším povídkám, obzvláště

³⁶ Rodina de la Poer patřila mezi uctíváče zvráceného kultu. Objev rozsáhlého podzemního města plného lidských ostatků způsobil naprosté zešílení hlavního hrdiny.

vezme-li se v potaz, nakolik se v nich odráží autorova skutečná povaha a psychické rozpoložení.

Zrůda se stává také z nadaného malíře Pickmana v povídce *Pickman's Model* (1926). Morbidní fascinace temnými a zrůdnými bytostmi, ukrytými kdesi v hlubinách starého města, a jeho nepopíratelný osobní styk s nimi z něj učinily takřka jednoho z nich, zrůdu, kterou bylo třeba zahubit.

Hlavním kritériem, které činí z bytosti zrůdu, je nakonec její odlišnost. V případě potomka Yog-Sothotha z *Hrůzy v Dunwichi* (*The Dunwich Horror*, 1928) se jedná o dvojí odlišnost. Z otcovy strany, pokud se tak vůbec dá nazvat aktér onoho nepřírozeného spojení, se jedná o nepředstavitelnou ohavnost, jednoho ze starých mimozemských bohů. Matčin nízký intelekt a viditelné postižení je také ukazatelem abnormality. Wilbur, výsledek tohoto křížení, si zachovává lidské rysy až do pasu, nicméně od pasu dolů se jeho fyziognomie odlišuje od lidské. Je tedy možné, aby se proplétal mezi lidmi poměrně nepozorovaně, ale zvířata v něm cítí zlo.

Wilburovo dvojče oproti tomu překročilo hranici mezi člověkem a zrůdou. Neviditelný, nestvůrný mutant s obskurní fyziognomií je výsměchem přírodě i lidskému rozumu.

Základním prvkem, který spojuje všechna Lovecraftova monstra, je tedy jejich odlišnost. Zde se jasně projevuje Lovecraftova osobní filozofie, jeho xenofobie a fašistické názory. Křížení monster s lidmi je pro Lovecrafta jasnou analogií k míšení krve mezi různými rasami. To vede k degeneraci a úpadku společnosti. Monstra popisovaná Lovecraftem tak v člověku vyvolávají nejen hrůzu, ale i odpor. Většinou se jedná o bytosti, které jsou na povrchu lepkavé a slizké, jejich tělesná stavba je měkká a podobná želatině, vydávají mohutný zápach (nejčastěji rybí) a jejich těla se často skládají z různých nesourodých prvků – více párů očí, chapadla atd. Střet s takovým monstrem pak v člověku zanechává hluboké trauma, které dokáže odstranit až smrt.

Porušení lidských i přírodních zákonů se u Lovecrafta objevuje v popření přirozeného logického koloběhu věcí a příčin a následků. Věci, se kterými se hrdinové setkávají, jsou natolik jiné, cizí, odlišné, odpudivé, že zcela popírají přírodní zákony i logiku myšlení a tím vyvolávají bezmeznou hrůzu a děs. Lidská etika nehraje žádnou roli, nejedná se o věci lidského, dokonce i pozemského původu. V popisu zrůd tak dochází k naprostému porušení všech přírodních zákonů, tradiční estetické normy jsou deformovány a symetrie a proporce jsou také naprosto zohaveny.

4.2.8. Role vědy a techniky

Vedle mystických a nadpřirozených motivů se v Lovecraftově díle často objevují také čistě vědecké motivy, poznatky a postupy. Lovecraft byl velmi vzdělaný, nejen v oblasti astronomie, ale i v dalších vědních odvětvích. Velmi obdivoval Einsteinovu teorii relativity a Planckův výzkum kvantové fyziky. Vědní poznatky jsou tak pro něj v povídkách podkladem pro rozvíjení nejrůznějších teorií. Lidská mysl se například dá vysílat a přijímat pomocí sestrojených přístrojů stejně jako rádiové vlny. Vypravěč povídky *Beyond the Wall of Sleep* (1919) na základě této teorie sestrojí přístroj na přenos psychické energie, který mu dopomůže ke vstupu do snové říše.

Další vědecký přístroj umožní Crawfordu Tillinghastovi z povídky *From Beyond* (1920) narušit bariéry člověkem vnímaného světa. Vypravěč povídky se dostává na jeho pozvání do přímého ohrožení života i duševního zdraví, když z přístroje vyřazující vlny odhalí dosud netušené a neviděné bytosti. Pouze zničení pekelného stroje zachrání vypravěče před zešilením a jistou smrtí, kdy by byl předhozen jako oběť ještě horším bytostem z této děsivé dimenze.

Zvrácený vědecký experiment figuruje také v povídce *Herbert West-Reanimator*. Povídka byla napsaná na přelomu let 1921 a 1922. V rozmezí února až června 1922 byla pak postupně uveřejňována v šesti částech na stránkách magazínu *Home Brew*. Příběh sleduje osud chladného a ambiciózního mladého lékaře Herberta Westa, který se snaží pomocí speciálního séra oživit mrtvou tkáň. V povídce se objevuje i menší reminiscence na *Obraz Doriana Graye* (*The Picture of Dorian Gray*, 1891). West ve svých experimentech překračuje veškeré snesitelné lidské meze, morální i právní. Jeho vzhled tím ale zůstává neovlivněn a navenek je stále popisován jako poměrně přitažlivý muž s blondatými vlasy. Při pohledu do jeho modrých očí by tak nezasvěceného člověka nikdy nenapadlo, jakými zvrácenými praktikami se zabývá.

West nejprve experimentuje s menšími a většími zvířaty, ale pro jeho další postup je nezbytné zajištění lidských vzorků. Krádežemi z nedalekého hřbitova a pochybnými obchody si zajišťuje vzorky. S pomocí kolegy, který Westův příběh vypráví, začíná s oživením celých těl a ve snaze o co nejčerstvější vzorky se uchýlí i k vraždě. Správnou čerstvost tkáně mu pak zaručí jeho speciální balzamovací technika, a tak u vzorků nedochází k degeneraci myšlenkových funkcí. West tím tedy dokázal, že myšlení i samotný život je tak čistě biologickým a chemickým procesem a že v něm neexistují žádné metafyzické aspekty, jako je lidská duše nebo posmrtná existence. Po dosažení tohoto cíle

pokračuje West dále a dokazuje, že některé části těla mohou fungovat odděleně od zbytku. Válka, ve které později působí jako jeden z lékařů, ho neustále zásobuje novými a čerstvými vzorky. Je to nakonec Westův vlastní výtvar, jeho nejpovedenější experiment, co způsobí jeho zánik. V morbidním posledním soudu je West roztrhán vzorky, které se mu nepodařilo zničit. Tato oživlá těla, která postrádají vyšší myšlenkové funkce, jsou záhadným způsobem vedena bezhlavým oživeným tělem Westova bývalého kolegy.

Vědecký pokrok a lidský intelekt hraje důležitou roli i v povídce *The Dunwich Horror* (1928), když vědecký přístroj pomůže odhalit a vystopovat neviditelnou zrůdu.

Vědy a techniky se týkají i Lovecraftovy povídky, jejichž tematika se velmi blíží žánru sci-fi, např. *The Colour Out of Space* (1927) nebo *The Whisperer in Darkness* (1930). Tato povídka obsahuje mnoho vědecko-fantastických motivů: mimozemské bytosti, cesty na jiné planety, dokonce i problematiku cestování časem. Lovecraftův vesmír je ale plný strašlivých, houbových bytostí, které pokradmu obývají naši planetu, a s lidmi, kteří se jim postaví do cesty, se dokáží vypořádat s děsivě efektivní diskretností. Povídka obsahuje i některé absurdní paradoxy, kupříkladu zmíněné kosmické bytosti se mohou ve volném vesmírném prostoru pohybovat s pomocí velkých křídel, ale tato křídla jsou v zemské atmosféře zcela nefunkční. Ba co víc, podle poznatků cizinců z vesmíru neměl Einstein tak zcela pravdu, když tvrdil, že rychlost času nelze překonat. Tyto vyspělé a hrozné bytosti již našly způsob, jak cestovat rychleji, než je rychlost světla, a dokáží proniknout i bariérou času a navštívit údobí minulá i budoucí. V Lovecraftově pojetí tedy vesmír není místem naděje pro budoucí pokolení, ale nekonečnou propastí plnou nebezpečí.

4.3. Vnímání, pocity a konflikty

4.3.1. Čas

Čas a jeho vnímání je relativní v závislosti na prožívané situaci. V okamžicích velkého stresu nebo nebezpečí se čas na okamžik takřka zastaví, hrdinové jsou paralyzováni nebo jsou naopak ve velmi krátkém časovém úseku třeba několika vteřin schopni zvážit mnoho možností a pak se rozhodnout k nějakému činu.

Častějším motivem pak bývá prolínání několika časových pásem, například zasahování minulosti do přítomnosti, kdy se nepokojní duchové dožadují napravení některé z

minulých křivd. Žánr sci-fi, který z gotické tradice vychází, oproti tomu pracuje i s dimenzí budoucnosti a všechna tři časová pásma se mohou prolínat, měnit a navzájem ovlivňovat.

Pro Lovecrafta byla důležitější minulost než přítomnost i budoucnost. Budoucnost se Lovecraftových hrdinů většinou vůbec netýká. Vzhledem k tomu, že zápletky povídek se často týkala mýtu Cthulhu (návratu starých bohů a ovládnutí Země), hrdinu a s ním i celé lidstvo by čekala budoucnost tak strašlivá, že raději volí smrt. Budoucnost je pro Lovecrafta prázdným mrtvým prostorem, ve kterém čeká jen další utrpení a beznaděj.

Přítomnost je oproti tomu nudnou epochou, která je bezvýznamná, ve které něco chybí a do které hlavní hrdinové často ani nepatří. Tak je tomu například v povídce *The Tomb* (1917), jejíž hlavní hrdina se cítí v přítomnosti vykořeněn. Jen v minulosti hrdina skutečně žije. V jedné z jeho vizí nebo zjevení se ocitá v minulosti a paradoxně si teprve tehdy užívá života a radosti.

Stejně se cítí i hrdina povídky *Outsider* (1921). On sám je už dávno mrtvý a do přítomnosti nepatří, je cizincem v tomto století i cizincem mezi lidmi.

4.3.2. Realita a sen, podvědomí

Sen v literatuře je zvláštní druh výpovědi. Jedná se o fikční realitu (literární skutečnost), ve které mají některé události objektivní status (odehrály se) a jiné subjektivní (sen, halucinace). Sen je v podstatě zakódovaná skutečnost.

Lovecraft se od reality odklání, není pro něj bezpečným místem. Ve snu hledá útočiště, ale nejedná se o žádný falešný přístav, ale o skutečnou podstatu vesmíru. Podle Lovecrafta ve snu nacházíme více pravdy než v samotné realitě. Objevují se motivy podvědomí, kdy citlivější povahy jsou schopné jemněji vnímat a ve snu poznat pravdu. Tento motiv se objevuje například v povídce *The Call of Cthulhu* (1926), kdy skupina citlivých a vnímavých lidí přijímá v určitém časovém období stejné vize. Podvědomí je tedy pro Lovecrafta prostor, kde se dobereme jakési pravdy, kterou jsme už dříve znali. Člověk tak zažívá sestup do před-dějinného období, regresi do podvědomí. Nejsou tam potlačované vášně a neřesti, ale pravda, holá a děsivá, o existenciálních otázkách původu a účelu, o pravé podstatě.

Časté jsou snové světy a cesta do nich. Hrdinové se mnohokrát ocitají ve stavu změněného vědomí, kdy si ani oni sami nemohou být jisti, jestli se jedná o realitu, sen, vizi

nebo o pouhé halucinace. Jejich svědectví se tak může vnějšimu světu jevit jako šílenství, paranoia nebo halucinace, ale hrdinové jsou přesvědčeni o pravdivosti a skutečnosti svých prožitků.

Sám Lovecraft říkal, že většinu nápadů měl ve snu. Nekonečná schodiště, pády do hlubin, osamělé a tajemné ulice, prázdné staré domy, starověká zapomenutá města, o tom všem Lovecraft snil a své sny pak vepsal na papír. Často pak bývá povídka, která byla inspirována snem, uvedena taktéž snem. Například povídka *The Statement of Randolph Carter* (1919) je takřka doslovným přepisem snu, doplněným o několik podrobností, ve kterém Lovecraft viděl sebe a Samuela Lovemana při průzkumu starobylého hřbitova. Tento sen Lovecraft velmi sugestivně líčí ve svém dopise Augustu Derlethovi z 11. prosince 1919. Ve snu to byl Loveman, kdo se spustil do krypty a podával Lovecraftovi hrůzné svědectví o tom, co v kryptě viděl. Snem byly inspirované i další povídky, jako například *The Doom That Came to Sarnath* (1919), jiná povídka, *Nyarlatheotep* (1920), byla také napsána na popud snu, a autor prý při psaní dokonce ještě zcela nebyl v bdělém stavu.

Sny mají důležitou roli pro Lovecraftovy postavy, neboť pomáhají odhalit a poznat pravdu, ve snech může člověk podniknout cestu do jiné dimenze, která je jinak bdělému člověku nepřístupná. Motiv cesty do snů se poprvé objevuje již v povídce *Polaris* (1918), kdy vypravěč objevuje svou zapomenutou domovinu – snové město Olathoe.

V povídce *Beyond the Wall of Sleep* (1919) vystupuje protiklad domnělé reality a snu ještě markantněji. Povídka se odehrává v neutěšeném prostředí psychiatrické léčebny, kam byl přivezen zdegenerovaný vesničan Joe Slater kvůli svým paranoidním utkvělým představám. V porovnání s touto realitou je snová krajina, ve které spočívá Slaterovo nadpozemské já, překrásným místem. Tento snový svět ale není sterilním, prázdným prostorem. Minulost, přítomnost a budoucnost tak, jak je vnímána na Zemi, v tomto světě neexistuje. Čas i prostor tak, jak je vnímá lidské vědomí, je nepodstatný. Vyšší bytosti, které pouze přebývají v lidských tělech jako v dočasných schránkách, žijí ve svém světě vlastní bohaté životy a bojují s hrozivým nepřítelem. Lidská těla a nezbytný okamžik jejich vzájemného propojení jsou pouze přítěží. Úhel pohledu se tak převrací a jsme to my, lidé, a náš svět, co je ve skutečnosti snem.

Podobné vyústění má i povídka *Ex Oblivione* (napsána na přelomu 1920-1921), kde vypravěč pomocí drogy odemyká bránu ke kýženému městu Zakarion. Město ale nemá podobu krásného místa, kde není utrpení ani smrt. Ve skutečnosti má podobu bílé propasti zapomnění. Jen v této naprosté anihilaci, v úplném odloučení a vymazání vlastní existence,

nachází vypravěč vytoužený klid. Lidská existence je tedy ještě méně důležitá než v *Beyond the Wall of Sleep* a lidé už nejsou pouhými schránkami větších a mocnějších bytostí, ale jsou pouze úštěpky velké a krásné propasti zapomnění, ze které je život krutě vytrhl. Podobnou atmosféru má i povídka *Azathoth* (1922), kde se osamělý pozorovatel noří do snové krajiny a v takřka mystickém zážitku splyne s věčností.

Děsivý charakter získává krajina snů v povídce *Hypnos* (1922). Vypravěč se v doprovodu přítele a za pomoci drog noří do říše snů, kde hledá netušené záhady a tajemství. Ve stále hlubších a delších cestách oba narazí na jakousi záhadnou bariéru, kterou nadanější přítel bez odporu projde. To, co viděl, nikdy svému příteli nesdělil, ale nevyslovená hrůza, kterou v této dimenzi zažil, ho navždy poznamenala. Záhadná síla z říše snů, které se oba vyhýbali, je nakonec přece jen dostihla a vypravěčův přítel umírá, ba co víc, podle ostatních lidí ani nikdy nežil. Vypravěč je tak ponechán sám, zesláblý a napůl šílený, jen s překrásnou sochou nazvanou Hypnos, která nese rysy zemřelého přítele. Realita, sen a halucinace se v této povídce úzce proplétají, a tak vyústění povídky zůstává závislé na individuální interpretaci. Mohlo se skutečně jednat o cizí a záhadnou sílu z jiných dimenzí, kterých v bdělém stavu nelze dosáhnout, a tato síla dokázala vymazat člověka z lidského světa. Nabízí se ale také možnost, že celé snové dobrodružství se odehrávalo pouze ve vypravěčově osamělé a pomatené mysli, protože socha, která nesla přítelovy rysy, byla ve skutečnosti vyobrazením tváře samotného vypravěče. S ohledem na tuto skutečnost se též může jednat i o využití motivu dvojníka.

Doslova noční můrou je pak děj povídky *What the Moon Brings* (1622). Noční procházka zahradou se pod měsíčními paprsky mění ve zběsilý útěk, který končí dobrovolným skokem do vodní hlubiny plné mrtvých tváří, které jsou požírány červy.

Prostředí snu jako jediného světa, kde může být člověk opravdu šťastný, se vrací v povídce *The Silver Key* (1926). Randolph Carter, tento snílek z povolání, po dlouhých letech konečně nachází stříbrný klíč vedoucí do jeho vysněné říše snů. Jeho snová cesta vrcholí v povídce *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-1927). Carter se proplétá snovou krajinou a střetává se zde dokonce i se samotným Nyarlathotepem, ale celé jeho dobrodružství nakonec končí probuzením v jeho vlastním bytě.

4.3.3. Intenzita citů

Veškeré pocity v gotické literatuře jsou přehnaně emotivní a intenzivní. Vášeň, touha, chtíč, strach, vše je tak intenzivní, že to až ohrožuje lidskou stabilitu a zdravou mysl.

Postavy jsou uvrženy do konfliktu mezi touhou a rozumem, pomstou a spravedlností, dobrem a zlem, přičemž většinou podléhají tomu negativnímu, zejména záporní hrdinové rané gotiky. Zvrácení a zkažení mnichové či aristokraté jsou ovládáni svými pudy. Tématika násilí, incestu a vášně učinily z gotiky jakýsi temný proud romantismu.

Přemíra intenzity citů vede až ke směšnému patosu, takže v dalších fázích vývoje dochází k jejímu utlumení a přesunu k vnitřní charakterizaci postav.

U Lovecrafta se tento exces v citech neprojevuje.

4.3.4. Strach a šílenství

Strach se často týká něčeho odlišného, cizího, co se liší. Jedná se většinou o iracionální strach z neznáma, Lovecraft tento strach obohatil o kosmický aspekt, když popisuje děs z prázdnoty vesmíru bez Boha.

Strach většinou na hrdiny silně útočí, paralyzuje je nebo je otupuje a jen ti nejsilnější jsou schopni se mu postavit čelem. V konkrétním prostředí se strach a hrůza projevuje vždy destruktivně - Dunwickská tráva ztratila barvu. Atmosféra strachu spočívá nejen v tom, co je vyřčeno, ale také v tom, co je jen naznačeno, protože obłudnost a zrůdnost si plně nedokážeme ani představit.

Prožitá hrůza pak většinou poznamenává své oběti tak silně, že ztrácejí soudnost a zešílí, neschopni racionálně zpracovat traumatický zážitek a vyrovnat se s ním. Lovecraftovy povídky tak často začínají vyprávěním takového jedince, který se snaží shromáždit veškeré zbytky zdravého rozumu a vylíčit čtenáři svůj děsivý příběh. Nejinak je tomu u vypravěče *Dagona* (1917) i hrdinů řady dalších povídek, jejichž psychické zdraví je vlivem prožitých událostí silně oslabeno.

4.3.5. Motiv dobra a zla

Zde se nabízí otázka, co je to vlastně zlo? Jeho přesná definice se mění podle toho, jak se mění samotná společnost. Dobro a zlo a hranice mezi nimi je tak velmi proměnlivá a záleží na společenských i morálních měřítkách té určité společnosti ale i kultury. V podstatě se dá zlo charakterizovat jako něco, co je odlišné od většinového konceptu, a tak znamená hrozbu. Zlo bývá identifikováno s něčím cizím, jako tomu bylo v Americe v případě indiánů. V rané gotice se jednalo o zlo v náboženském měřítku - zlem byl ďábel, čarodějnice a pekelné a nadpřirozené bytosti. Později se zlo přesouvá do lidského nitra a

stává se projekcí potlačovaných tužeb či viny. Dochází tak k překročení hranic, nejčastěji se jedná o hranice poznání. Je to právě touha překonat či zlomit lidské hranice, co překračuje všechna tabu a tím se stává zlem.

Zlo je u Lovecrafta zcela v souladu s gotickou tradicí spojeno s minulostí a s jakousi regresí do prapůvodních společenských struktur (obřady a rituály obsahují barbarské tance a zpěvy apod.). Jinak se ale v širším kontextu nejedná o střet dobra a zla, neboť se spíše objevuje jen zlo v podobě starých bohů a jakákoliv lidská snaha je zastavit nebo se jim ubránit je marná.

4.3.6. Vina

U Lovecrafta hrdinové často litují své zvědavosti a touhy po poznání. Tíhu poznání a zkušeností nedokáží unést a hledají tak únik ve smrti či se otupují drogami, pokud se již dříve nepropadli do šílenství.

4.3.7. Motiv oběti

Tradiční gotická pronásledovaná hrdinka, která najde lásku, získá dědictví a žije šťastně až do smrti, se u Lovecrafta nevyskytuje. Lovecraftovými oběťmi jsou samotní hrdinové, jsou oběťmi vlastního intelektu, schopností nebo morbidních aspirací, které ukájejí ve studiích zakázaných svitků. Hrdinové se tak stávají oběťmi své vlastní povahy, myšlení a činů. V tomto ohledu se projevuje relativizace tradičních představ dobra a zla a postava viníka a oběti tak často splývá. V tomto ohledu se Lovecraft inspiroval romantismem a „byronským“ hrdinou.

4.3.8. Smrt

Smrt bývá vnímána z mnoha různých úhlů pohledu. Stejně je tomu i v Lovecraftově díle. Analogicky k motivům snových měst lze i smrt vidět jako cestu k pravé existenci a skutečné podstatě. Smrt znamená odpočinek a návrat domů. Znamená odchod ze světa, který hrdinu nechápe a do kterého nepatří. Toto pojetí se objevuje například v povídkách *The Tomb* (1917), *Celephais* (1920), *Ex Oblivione* (1920-1921) nebo *Azathoth* (1922). *Ex Oblivione* z výše jmenovaných povídek dosahuje nejmystičtějšího pojetí, kdy je smrt chápána jako konečné zapomení, které je zároveň začátkem naší existence.

Smrt, nebo v širším pojetí i zabití jako akt milosrdenství, je mnohdy jediná možnost, nebo dokonce nutnost. Vypravěč *Dagona* (1917) touží po smrti, která jediná dokáže

zmírnit jeho utrpení. Rychlou smrt raději než bolestné a pomalé zešílení volí i vypravěč povídky *The Temple* (1920). Sebevražda, i když provedená napůl v šílenství, byla jediným východiskem i pro Arthura Jermyna z povídky *Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family* (1920). Po smrti touží i hrdina povídky *The Hound* (1922). Sebevražda revolverem je pro něj snesitelnější, než odporné mstící se monstrum, které na něj kdesi venku číhá.

Zabití jakožto akt milosrdenství a jediné humánní východisko se objevuje v povídce *The Colour Out Of Space* (1927). Zabití farmářovy ženy, nebo spíše toho, co z ní ještě zbylo, bylo pro vyděšeného Ammiho Pierce tím jediným, čím mohl nebohé rodině ještě pomoci.

Smrt může přicházet také jako pomsta, ačkoliv tento motiv není u Lovecrafta tak častý. Hrůzný stařec z povídky *The Terrible Old Man* (1920) je pro tři zločince něčím jako zvrácenou vyšší spravedlností, která je trestá za zlo, které jistě napáchali na jiných a měli v plánu napáchat i na něm.

Motiv pomsty přicházející ze záhrobí a přesahující smrt se objevuje i v povídce *In the Vault* (1925), kdy je morbidní hrobníková nehoda přímým důsledkem jeho morální zkaženosti a nečestných praktik.

Nicméně z větší části je Lovecraftovo dílo prostoupeno spíše pesimismem a nihilistickým pojetím. Smrt znamená zmar a totální zánik. Někteří jedinci se smrti pokoušejí vzdorovat, ale toto popření přirozeného koloběhu se na nich neblaze projevuje. Člověk je pro takovéto velké ambice příliš slabý a neschopný a smrt ho za pomoci vnějších okolností stejně zastihne. Charles Mauvais z povídky *The Alchemist* (1908) přežíval s pomocí elixíru života šest set let, ale nakonec byl zabit potomkem rodu, kterému přísahal pomstu. Stejně se snažil dosáhnout nesmrtelnosti i doktor Muñoz z povídky *Cool Air* (1926) i zvrácený Joseph Curwen z *The Case of Charles Dexter Ward* (1927)

4.4. Filozofie, víra a nadpřirozeno

4.4.1. Katolicismus a filozofie

Gotická literatura měla už od počátků ke katolickému náboženství odmítavý vztah, například Lewisův *Monk* kritizoval úpadek, chamtivost a pokrytectví mnichů. Kláštery a

kostely nejsou vnímány jako svátost a útočiště, ale jako vězení a dějiště hrůz a temných obřadů. Nicméně u Lovecrafta se dualita bůh a ďábel neobjevuje. Bůh i ďábel jsou oba mrtví. Lovecraft byl ve své podstatě absolutním nihilistou. V nejednom dopise přátelům vyjadřoval pochybnosti nad lidským štěstím a údělem. Lidstvo se podle něj vyvíjelo zcela zbytečně a beze smyslu a je ničím ve srovnání s nekonečnými pustými pláněmi vesmíru i času. Rozumný a logicky uvažující člověk, který tyto souvislosti chápe, nikdy nemůže být v životě šťastný. Sebevražda se tak mnohdy stává jediným řešením bezvýchodné životní situace. Oproštěná od křesťanské optiky není sebevražda smrtelným hříchem, ale nevyhnutelnou nutností, jediným možným východiskem. Sám Lovecraft o ní často uvažoval a nejinak je tomu u jeho hrdinů, kteří si uvědomují svou vlastní bezmocnost a jediné východisko spatřují pouze ve smrti. Stejně jako pro Nietzscheho je i pro Lovecrafta bůh mrtev. Boha, většinou v podobě jednoho ze starých bohů z mytologie Cthulhu, vždy vzývají jen ti degenerovaní jedinci, kteří již dávno nejsou lidmi. Uctívači Cthulhu z močálu v povídce *The Call of Cthulhu* (1926) jsou právě takovouto skupinou zdegenerovaných a duševně vyšinutých jedinců nízkého původu.

4.4.2. Prastaré reliéfy a svazky, rituály, zaříkávadla

Častým Lovecraftovým motivem je nález nějakého starodávného reliéfu nebo monolitu. Tyto objekty jsou svou povahou prastaré a mnohdy pocházejí z mnohem starší doby, kdy zemi ještě neobývali lidé. Svou povahou jsou tyto objekty děsivé cizostí a odlišností, nezobrazují nic, co by odpovídalo realitě lidského vnímání a ani nevypadají na dílo lidských rukou. Takovýto děsivý objekt se objevuje v povídce *Dagon* (1917), kde má podobu obřího monolitu vyzdviženého z moře sopečnou erupcí. Objevení starého reliéfu stálo i na počátku strašlivých událostí vyobrazených v povídce *The Call of Cthulhu* (1926).

Lovecraft často vyobrazuje nejrůznější obřady a rituály. Tyto magické rituály a děsivé vědomosti často vycházejí ze směsice vykonstruovaných a skutečných knih. Na autorství vykonstruovaných titulů se kromě Lovecrafta podíleli i další jeho přátelé. Nejslavnějším vykonstruovaným titulem je bezpochyby *Necronomicon*. *Necronomicon*, jenž je zcela Lovecraftovým výmyslem, získal svou finální podobu až v roce 1927, kdy Lovecraft sepsal jeho historii. Nicméně už v roce 1919 se v povídce *The Statement of Randolph Carter* objevuje narážka na jakousi záhadnou knihu psanou v arabském jazyce, která se týká zapovězených a nebezpečných praktik. V povídce *The Nameless City* (1921) se objevuje už i jméno šíleného Araba. Povídka se odehrává v tajemném městě, kterým procházel sám

Alhazred. Samotný Necronomicon jakožto zvrácená kniha vázaná v lidské kůži pak poprvé figuruje v povídce *The Hound* (1922).

Dalším podobným titulem jsou kupříkladu *Pnakotické rukopisy* (*The Pnakotic Manuscripts*), jejichž tajemstvím porozuměl jen málokdo, aniž by při tom přišel o rozum. *Pnakotické rukopisy* jsou poprvé zmíněny v povídce *Polaris* (1918).

Knihy Eibon (*The Book of Eibon*, *Livre d'Eibon*, nebo *Liber Ivonis*), kterou má na svědomí Clark Ashton Smith, je věnována vzývání Tsathoggua³⁷. Dalším tajemným titulem je i *Sedm kryptických knih Hsan* (*Seven Cryptical Books of Hsan*), jejichž jediný „dochovaný“ výtisk je uzamčen v knihovně Miskantonské univerzity v Arkhamu. *Knihy Thoth* (*The Book of Thoth*) je pak dílem tak strašlivým, že není nikde citována přímo, ale zmiňuje se o ní sám Alhazred. Lovecraft *Knihou Thoth* zřejmě naráží na legendární egyptskou knihu obsahující záhadná kouzla a zaříkadla.

„Novějšími“ tituly, ke kterým Lovecraft ve svých povídkách odkazuje, pak jsou *Unaussprechlichen Kulten* (někdy nazývána také jako *Black Book* nebo *Nameless Cults*) autora von Juntze, kterou vymyslel Robert E. Howard. *De Vermis Mysteriis* (nebo také *Mysteries of the Worm – Mystérie červa*) a její středověký autor Ludwig Prinn je nápadem Roberta Blocha, Lovecraft k němu pouze dodal latinský název. Dalším dílem je *Cultes des Goules* autora Comte d'Erlette, kde je pod jménem Comte d'Erlette mistrně skryt autor August Derleth, jehož předci pocházeli z Francie. Dalšími fiktivními tituly jsou například strašlivá *Liber Damnatus* nebo *The Eltdown Shards*.

Skutečné tituly, které bývají jmenovány, jsou pečlivě zvoleny a většinou se týkají čarodějnictví nebo okultní tematiky. Patří k nim například kniha Nicholase Remyho, známého jako Remigius, *Daemonolatrea* (1595), která je zmíněna v povídkách *The Festival* (1923) a *The Dunwich Horror*. W. Scott-Elliotova *Atlantis a ztracená Lemurie* (*The Story of Atlantis and the Lost Lemuria*, 1904) se objevuje v povídce *The Call of Cthulhu*, ve které je zmíněna i *Zlatá ratolest* (*The Golden Bough*, 1906-1915) J. G. Frazera. *Západoevropské čarodějnické kultury* (*The Witch Cults in Western Europe*, 1921) Margaret Alice Murray se objevují v povídkách *The Horror at Red Hook* (1925) a *The Call of Cthulhu*. *Saducismus Triumphatus* (1681) Josepha Glanvila je zmíněn v povídce *The Festival* (1923). Dalším titulem je například *De Masticatione Mortuorum* (1679) Phillippuse Rohra a citována jsou i mnohá další díla.

37 Tento žabí bůh se pak plně včlenil do okruhu bohů z mytologie Cthulhu.

Rituály samotné pak mají jakýsi pohanský charakter, často korespondují například se slunovraty či jinými pohanskými svátky. Uctívači jsou často vyobrazeni jako nelidské zdegenerované postavy, jako je tomu například u členů kultu Dagona. Nejčastěji se rituály konají v nějakém hluboko položeném místě, kryptě, jeskyni nebo rozsáhlém podzemním komplexu. Občas se k rituálům používají i oběti, v případě povídky *The Dreams in the Witch House* (1932) se jedná o dítě, jehož krev pak koluje mezi příslušníky rituálu jako nápoj. Jindy nejsou oběti přímo popsány, ale pouze naznačeny například zmínkou o zvýšeném výskytu únosů dětí či nálezů záhadných kostí.

Zvláštní postavení v rituálech má pak jazyk vyvolávacích formulí. Lovecraft v nich odkazuje na okultní tradici, např. v *The Horror at Red Hook* (1925) se jedná o jakousi starou judeo-řeckou vyvolávací formuli:

„HEL. HELOYM. SOTHER. EMMANVEL. SABAOTH. AGLA. TETRAGRAMMATON. AGYROS OTHEOS. ISCHYROS. ATHANATOS. IEHOVA. VA. ADONAI. SADAY. HOMOVSION. MESSIAS. ESCHEREHEYE.“

V povídce *The Case of Charles Dexter Ward* (1927) hraje vyvolávání důležitou roli a objevuje se hned několik rituálů a vyvolávacích zaříkávadel. Jedním z nich je tak zvané „Per Adonai“ zaříkávadlo:

*„Per Adonai Eloim, Adonai Jehova
Adonai Sabaoth, Metraton Ou Agla Methon,
verbum pythonicum, mysterium salamandrae,
cenventus sylvorum, antra gnomorum,
daemonia Coeli God, Almonsin, Gibor,
Jehosua, Evam, Zariathnatmik, Veni, veni, veni.“*

Jmenovitě toto „Per Adonai“ zaříkávadlo se stalo terčem nejrůznější kritiky od okultních zdrojů. Nejčastější argumenty zněly tak, že Lovecraft pořádně nerozuměl jeho významu a jménům v zaříkávadle obsažených. Je ale třeba mít na paměti, že se z Lovecraftovy strany, skeptika a nihilisty, jednalo spíše o výsměch nebo recesi, o jeho osobní únik od reality. Je nanejvýš neslučitelné s jeho charakterem, aby kdy vážně uvažoval o skutečném provedení nějakého okultního rituálu. Pro svoje umělecké potřeby i vlastní intelektuální ukojení tak kromě již existujících formulí vymýšlel i své vlastní. Lovecraft pro ně vybíral takové hláskové shluky, které nejsou v angličtině přirozené, takže

znějí temně, nebezpečně a zvráceně. Příkladem může být opět povídka *The Case of Charles Dexter Ward* (1927), kde se objevují následující formule:

„*Y'AI 'NG'NGAH*

YOG-SOTHOTH

H'EE - L'GEB

F'AI THRODOG

UAAAH“

Obrácením této formule, která má na svět vyvolat jednoho ze starých bohů, pak vzniká formule, která má toto nepřirozené zlo zničit. Pomocí této formule se doktoru Willetovi podařilo navždy ze světa zažehnat Josepha Curwena, který využil zájmu mladého Warda a zaujal jeho místo.

„*OGTHROD AI'F*

GEB'L - EE'H

YOG-SOTHOTH

'NGAH'NG AI'Y

ZHRO“

Proces vyvolávání má vždy destruktivní charakter. Bortí se nejen hranice času a prostoru, ale destabilizuje se zároveň i samotný jazyk. Lovecraft často zmiňuje nelidskost a nepřirozenost zvuků při vyvolávacích obřadech, jedná se o tak zvrácené zvuky, které znějí téměř jako by je vydávala zvířata, ačkoliv pocházejí z lidského hrdla. Častým průvodcem rituálů je také již zmíněná viditelná změna v prostředí, například zánik okolní vegetace, jako se tomu stalo v *Hrůze v Dunwichi* (*The Dunwich Horror*, 1928). Dunwichský případ je ovšem zajímavý i svými dalšími rysy. Jedná se v podstatě o jakýsi morbidně převrácený křesťanský mýtus o návratu božího syna na zem a znovunastolení právoplatného božího království. Lavinie je skutečně jakousi zdegenerovanou a zvrácenou obdobou Panny Marie, neboť i ona počala s „boží pomocí“. Když se její syn, Wilburovo neviditelné dvojče, v posledních chvílích života obrací ke svému otci Yog-Sothothu slovy: „*Ey-ya-ya-ya-e'yayayayaaaa . . . ngh'aaaa . . . ngh'aaaa . . . h'yuh . . . h'yuh . . . HELP! HELP! . . . ff-ff-ff-FATHER! FATHER! YOG-SOTHOTH!*“, nelze si při tom nevzpomenout na Ježíše Krista přibitého na kříži a jeho zoufalý výkřik: „*Bože můj, Bože můj, proč jsi mne opustil?*“

S rituály je spojena iniciace a transformace, čili obřad přeměny, kdy se z chlapce stává muž. V Lovecraftově pojetí se jedná spíše o zasvěcení do starých tajemství, které má ale mezní podobu traumatizujícího zážitku, který v adeptovi zanechává ránu na celý život. I ti, kteří se rituálu neúčastní jakožto adepti, ale snaží se ho zvrátit či překazit, jsou většinou tím hrůzným zážitkem nenapravitelně traumatizováni a pozměněni.

4.4.3. Cthulhu

Nejznámějším pojmem, který je s Lovecraftem spojován, je tak zvaný mýtus Cthulhu. Lovecraft sám termín „mýtus Cthulhu“ nikdy nepoužil. Tato vykonstruovaná mytologie byla systematizována až po Lovecraftově smrti jeho následovníky. Inspiraci Lovecraft našel kromě vlastního vědeckého zájmu o astronomii i v dílech lorda Dunsanyho a Arthura Machena.

V mýtu Cthulhu se společně snoubí mytologické a vědeckofantastické náměty. Nicméně v porovnání s jinými díly žánru science-fiction, kde figurují záporné postavy mimozemšťanů snažících se o anihilaci lidstva a osídlení Země, mají postavy starých bohů mnohem děsivější konotace. Právě jejich propojením s mýtem, zdůrazněním jejich starobylosti, vzniká mnohem větší pocit strachu a méněcennosti. Pocit ohrožení je všudypřítomný, neboť Veliký Cthulhu je již dávno přítomen na Zemi, pouze spí ve svém podmořském světě. Motiv mimozemské invaze je v Lovecraftově případě přeměněn na mnohem děsivější a méně nápadný způsob asimilace. V malých nenápadných městečkách, jako je například Dunwich nebo Kingsport, se s pomocí zdegenerovaných uctívačů ona „invaze“ už dávno děje. Je o to hrůznější, že přetváří lidi na monstra, na monstra, která si ještě stále zachovávají lidské rysy, ačkoliv jejich kořeny se už nevztahují k lidskému rodu. Tato hybridnost, toto utajené zvrácené rozmnožování je to, co Lovecrafta nejvíce děsí.

Jako většina mýtů se i mýtus Cthulhu týká zrození a počátků lidského světa. Jeho hlavním cílem ale není připomenout člověku jeho božské počátky, jako je tomu například v křesťanské mytologii, ale jeho nicotnost a nedůležitost. Lovecraftovi bohové jsou krutí a nemilosrdní a člověk je jejich bezmocnou obětí, podřízen jejich inteligenci se stává prostředkem k jejich experimentům. Lidstvo ale nechtějí zcela vyhladit, neboť právě s jeho pomocí, s pomocí svých věrných uctívačů, se mohou dostat zpět na zem a opět ji ovládnout. Návrat k počátkům a ke kořenům podle Lovecraftovy mytologie neznamená návrat k prapůvodní čistotě a neposkvrněnosti, k nevinnosti, ale návrat do temného otroctví v područí dávných bohů, jejichž inteligence a vědomosti dávno předčily ty lidské.

První zmínky o „Prastarých“ (*Great Old Ones*), mimozemských bytostech nadaných krutostí a inteligencí, se objevují v povídce *Nyarlahotep* (1920). V pozdějších povídkách bývají tyto bytosti z hlubin kosmu nazývány *Great Old Ones* nebo *Ancient Ones* a jejich domov je situován na planetu Yuggoth, která byla ve skutečnosti v té době nově objeveným Plutem. Lovecraft rozeznává „dobré“ božstvo a „zlé“. Dobří bohové se nazývají Bozi-Stařešinové (*The Elder Gods*) a většinou jsou nepojmenovaní, kromě Nodena, pána Velké propasti. Zlí bohové oproti tomu oplývají nejrůznějšími exotickými jmény, jejichž původ zní biblicky nebo arabsky. Ke jménům se často řadí i přívlastek, který toho určitého boha nějak blíže charakterizuje.

Veliký Cthulhu sní uvězněný v podmořském městě R'lyeh. S tělem pokrytým šupinami, ostrými drápy, hlavou podobnou chobotnici a chapadly místo obličeje nemá žádné lidské tvary. Jeho uctívači ho vzývají slovy „*Ph'nghlui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*“, což znamená: „*Ve svém domě v R'lyehu mrtvý Cthulhu čeká a sní.*“

Nyarlahotep funguje jako posel a je věrným služebníkem Azathotha. Někdy bývá označen přívlastkem temný bůh nebo bůh bez tváře. Poprvé se objevuje v povídce *Nyarlahotep* (1920). Zde vystupuje jako záhadný muž, snědý, štíhlý a zlověstný ze starobylé a vznešené krve. Svým nevysvětlitelným charismatem si podmaňuje veškerý lid, který ho následuje, i když nezná jeho pravou podstatu. Jeho duše, bezhlasá a slepá, prostupuje hranicemi času a prostoru.

Azathoth je slepým bohem, který přebývá v srdci Naprostého Chaosu.

Dalším podivným bohem je i Yog-Sothoth, ke kterému se obrací zvrácený *Necronomicon* i *Kniha Eibon*. Yog-Sothoth je bránou i klíčem k dimenzi, ve které sídlí „Prastaří“, a v jeho osobě se spojuje minulost, přítomnosti i budoucnost.

Dagon má v této mytologii zvláštní postavení. Není ani tak bohem jako spíše služebníkem Cthulhu. Může volně vystupovat na zem a tam se pářit s lidmi, jako je tomu v městečku Innsmouth, které obývají Dagonovi potomci. Tito lidé si ještě udržují vnějškově svou lidskou podobu, ale s nemrkajícími víčky a oslizlou kůží jsou více podobní rybám. Dagonův zjev není nikde blíže popsán, nicméně vypravěč povídky *Dagon* (1917) byl schopen zahlédnout jeho siluetu, nestvůrně obrovskou a s mohutnými šupinatými pažemi. Již pouhý pohled na jeho siluetu ve vypravěči vyvolal šílenství a trauma, které nezmírnily ani drogy.

Dalšími bohy jsou například gigantický Ghatanothoa, který je uvězněný pro vzpouru na hoře Yaddith-Gho nebo přímý služebník Yog-Sothotha se symbolickým jménem Prodloužení-Života 'Umr at-Tawil. Manželka Yog-Sothotha Shub-Niggurath, která bývá také označována jako černá koza s tisícem mladých, se objevuje například v povídce *The Horror in the Museum*. Tuto povídku napsal Lovecraft v roce 1932 a pod jejím autorstvím je připsáno vedle Lovecraftova jména i jméno Hazel Heald.

Lovecraftovi následovníci pak tento makabrozní pantheon rozšířili o další zvrácené bytosti. Tak například Clark Ashton Smith přidal žabího boha jménem Tsathoggua, Henry Kuttner zase Nyogtha a August Derleth vymyslel podivnost jménem Cthugha.

Do důsledků je většina Lovecraftem vykonstruovaných božstev jen prázdnými symboly, neboť objekt, ke kterému se vztahují, je většinou blíže nepopsaný a neidentifikovaný. Tento vztah označující prázdný prostor, který nás znepokojuje, bývá často označován termínem „*the uncanny*“ (podivný, záhadný, zlověstný, tajemný). Vyjadřuje strach jako takový a často poukazuje na to, že zdroj tohoto strachu je starý a známý, v psychoanalýze tomu odpovídají potlačované touhy. U Lovecrafta je zdroj tohoto strachu, *Prastaří*, také starý a známý, neboť staří bohové zemi již jednou obývali.

4.5. Vypravěčské postupy a strategie, umělecké prostředky

4.5.1. Vztah k realitě, nadpřirozeno a racionalita

V rané gotice bylo důležité nadpřirozeno, metafyzické záhadné nevysvětlitelné úkazy byly hlavním strůjcem atmosféry děsu. Později tyto nadpřirozené jevy nahrazuje proces racionalizace, některé či většina jevů byly vysvětleny vědeckým způsobem či pomocí náhody.

Tento proces racionalizace či vysvětlení nadpřirozena funguje podle Fiedlera jako jakýsi sebeobranný mechanismus gotické literatury, ale zanechává ve čtenáři často zmatený pocit. Čtenář si pak může položit otázku, k čemu je vlastně vyobrazení hrůzy, když nebyla skutečná, a cítí se podveden.

Proto došlo později k psychologizaci postav a odklonu k jejich vnitřnímu světu, kde ještě záhady nevymizely a kde veškerá prožívaná hrůza byla skutečná, neboť jejím zdrojem bylo právě lidské nitro. Dochází k zobrazování psychopatologie narušených jedinců a k reflexi vnitřních vin a potlačených tužeb.

H. P. Lovecraft na druhou stranu racionalizaci nadpřirozena zcela odmítá a popírá, neboť to nekoresponduje s jeho osobní filozofií. Jedině nevysvětlitelný úkaz, který lidské vědomí ani nedokáže pojmout, je schopen vyvolat tu správnou atmosféru kosmického děsu. Ve svých povídkách zobrazuje mnoho nadpřirozených úkazů a jevů, vyvolávání, temné obřady a proměny lidí v nelidské zrůdy a křížence, přičemž žádný z těchto jevů se nesnaží vysvětlit či objasnit racionální cestou.

První skutečně nadpřirozené motivy se objevují v povídce *The Alchemist* (1908). Kletba sužující hrdinův rod je sice vysvětlena racionálně jakožto úkladná snaha o likvidaci každého člena rodiny v daném věku, ale na povrch vystupuje jiná záhada. Nebezpečný muž, který se skrývá v útrokách sídla a usiluje o hrdinův život, se představí jako Charles Mauvais zvaný Le Sorcier. Po šest set let s pomocí lektvaru věčného života přežíval v útrokách sídla a vlastnoručně se mstil za smrt milovaného otce.

4.5.2. Vypravěč a jeho role

Jedním z velkých problémů v *Otrantském zámku* byla pozice vypravěče. Jeho ironický nadhled znesnadňoval interpretaci povídky. Edgar Allan Poe oproti tomu používá vypravěče subjektivního. Většina povídek je čtenáři zprostředkována z pohledu hlavního hrdiny - často psychicky vyšinutého jedince, který se snaží obhájit svou vlastní příčetnost, nebo podává podrobný popis událostí, jež ke ztrátě jeho příčetnosti vedly.

Vypravěčem u Lovecrafta také bývá hlavní hrdina, který se snaží o podrobný popis událostí. Někdy již v úvodu předestře blížící se tragédii, ke které se většinou dostal jako jeden z hlavních aktérů. Nikdy se nejedná o nějakého náhodného aktéra. Většinu informací se dozvídáme přímo z vyprávění hlavního hrdiny. *At the Mountains of Madness* (1931), dílo, kterého si Lovecraft sám nejvíce považoval, je psáno jednak formou vyprávění, jednak se dozvídáme i další informace z telegrafických zápisů.

Některé rámcové vypravěčské postupy (např. děj převyprávěný šíleným vypravěčem, který ví, že se blíží jeho konec) se nicméně poměrně často opakují.

4.5.3. Vypravěčské postupy

Lovecraft hojně využíval mnohé vypravěčské prostředky, jako je retrospektiva, citace, vsuvky, narážky na jiná díla či autory včetně jejich parafrází. Citace, které se v jeho povídkách objevují, pocházejí například z Poea, Keatse, Miliona, lorda Dunsanyho, Baudelaira a mnohých jiných autorů, takže je vidět Lovecraftův široký kulturní rozhled. Časté jsou i parafráze jeho vlastních děl, takže se některý motiv nebo prvek objevuje ve více povídkách. Netýká se to pouze tematicky propojených povídek v okruhu tzv. mýtu Cthulhu. Například kočičí motiv z povídky *The Cats of Ulthar* (1920) je zmíněn i v povídce *The Other Gods* (1921). V této povídce se zase poprvé objevuje motiv města Kadath, který je později rozvinut v povídce *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926-1927).

Intertextualita je u něj tedy hojně využívaným uměleckým prostředkem a některé povídky jsou spolu navzájem provázány. Nicméně k mixování forem a žánrů spíše nedochází a jeho povídky tak většinou bývají jednoduše a žánrově soudržné.

4.5.4. Jazyk díla a jazyk postav

Přehnaná dramatičnost v jazyce a jednání postav, jak tomu bývá ve většině gotických děl, se u Lovecrafta moc neobjevuje. Postavy bývají většinou uvěřitelné a jejich motivace a činy logické. Postavy od sebe bývají odlišeny svojí mluvou, příkladem může být žargon podsvětí v povídce *Old Bugs* (1919) nebo mluva prostých vesničanů v *Hrůze v Dunwichi* (*The Dunwich Horror*, 1928). Jazyk samotných povídek se většinou vyznačuje složitější větnou stavbou a specifickou slovní zásobou. Setkáváme se tak s bohatým slovníkem synonym pro označení velikosti a zvrácenosti a množstvím téměř až archaických slov anebo slov málo používaných.

V souvislosti s vyjádřením pocitů strach, děsu, hrůzy a odporu se jedná například o následující výrazy: *diabolic, daemonic, frightful, horror, terror, nightmarish, hideous, fear, fiendish, nauseous, ghastly/ghastliness, madness, perversity, ominous, malign, terrible, sickening, repellent, sinister, abhorrent, abomination, noxious, hellish, monstrous, spectral* a mnohé další. Výšku, hloubku, velikost a objem popisuje Lovecraft výrazy jako je například: *gigantic, depth, abysmal, chasm, voluminous, underground, colossal, titan, cyclopean, grotto, pit, enormous* a jiné. Pro popis určité nálady a charakteristiku nebo vlastnost určitého objektu nebo bytosti používá výrazy typu: *obscure, bizzare, enigmatic, cryptic/cryptical, decadent, blasphemous, onyx, antique, grotesque, alien, forbidden,*

strange, eldritch, fungous, putrid. Časté je užití záporných slov tvořených prefixem *un-* nebo sufixem *-less*: *unnatural, unthinkable, unmentionable, unspeakable, unnamable, unseen, unimaginable, shapeless, formless, nameless* atd.

4.5.5. Velikost a proporce

Jedním z činitelů, které vzbuzují bázeň, je velikost pozorovaného objektu nebo jevu. Lovecraft ve svých povídkách používá bohatý synonymický slovník nabízející pojmy jako je *nestvůrný, kyklopský, goliášský* atp. S velikostí je spojená i proporce. Burke v eseji dokazuje, že proporcčnost není příčinou krásy, čehož se Lovecraft při popisu zrůd drží. Lovecraftova monstra nejsou symetrická a jejich stavba těla popírá mnohé přírodní zákony.

4.5.6. Atmosféra nejistoty a tajemství

Základním motivem a motivačním faktorem většiny postav je touha po rozluštění tajemství. I sám čtenář bývá často v průběhu povídky napínán mnohými narážkami o nešťastných událostech, které předcházely vypravěčově příběhu. Tajemství souvisí také se strachem, objevuje se touha rozluštit tajemství, ale zároveň strach z něj, strach z následků jednání. Časté jsou motivy hledání a s ním spojeného dobrodružství – cestování, pátrání, dešifrování, tajné kódy, mystický jazyk, luštění.

Tajemství poodhalené v povídce často zůstává nedopovězeno. Praktiky hrůzného starce i jeho motivace zůstávají záhadou a tak může povídka *The Terrible Old Man* (1920) vyobrazovat zvrácenou magii stejně jako šílenství osamělého starce. Záhada zůstává nedotčená i v povídce *The Music of Erich Zann* (1921). Vypravěč a s ním i čtenář se nikdy nedozvěděl pravou povahu Zannovy hudby ani jeho děsivý příběh.

4.5.7. Barvy

V souladu s estetikou vyjádřenou v eseji E. Burke se u Lovecrafta objevují barvy tmavé, šedé, pochmurné. V povídce *The Tomb* (1917) je sice vyobrazené svěží léto, ale zeleň přírody a její vůně nejsou prostředkem estetického působení, ale spíše jakýmsi činitelem, který hrdinu přivádí do stavu zamyšlení podobného hluboké meditaci. Většinou ale převládají nejrůznější tmavé odstíny šedé, hnědé a nezdravé odstíny zelené.

Zvláštní roli pak hrají barvy v povídce, která je výstižná již svým názvem. *The Colour Out of Space* (1927) zobrazuje přeměnu krajiny po pádu meteoritu. Přírozené barvy krajiny začínají být postupně přeměňovány na choré a nepřírozené odstíny barvy, která se na zemi

nevyskytuje. Veškerá půda v okolí je pak touto nepřírozenou substancí nasáklá a veškerý život postupně chátrá a odumírá.

4.5.8. Zvuky

Burke ve své eseji nezapomíná ani na důležitost zvuků pro vyvolávání silného estetického zážitku. Zvuky mohou vyvolávat velkolepé ideje a modifikace zvuků, které to působí, jsou v podstatě nekonečné. Pocit hrůzy a strachu pak vyvolává např. řev divokých zvířat, burácení hromů či řev davů. Samotná síla zvuku má obrovský vliv na naši obrazotvornost, která se pak nechává snadno strhnout. Lovecraft se tak zcela řídí touto zásadou, když líčí všelijaké děsivé, napůl zvířecí a napůl lidské zvuky, rytmické a přerušované, často aniž bychom dříve viděli samotného původce zvuku, což dává ještě větší prostor naší fantazii (tzn. hrůza z toho, co jsme ještě ani neviděli).

Jindy se Lovecraft obrací k opačnému principu a k vytvoření děsivé atmosféry využívá ticho. Vypravěč *Dagona* (1917) poukazuje na mrtvolné, nepřírozené ticho krajiny, které znamená sterilitu a smrt. Ticho davu a nehluknost kroků děsí i vypravěče povídky *The Festival* (1923).

4.5.9. Důraz na synestézii

V povídkách jsou většinou zapojeny všechny smysly: barvy, vůně, sluch i hmat. Dochází tak k umělecké syntéze – synestézie ale nevede k harmonii, ale podtrhává a umocňuje transgresivitu slovních obrazů a jazyka.

4.5.10. Časová a číselná symbolika

Tradiční časová nebo číselná symbolika se příliš neobjevuje. Ráno většinou nebývá symbolem naděje a očekávání a noc temnou dobou rejdů a nečistých sil. V některých povídkách se objevují určité tradiční číselné symboliky. Například v povídce *Dagon* (1917) voda vyschla až po třech dnech. Nicméně většinou se jedná spíše o náhody, shody nebo podvědomé využití onoho konkrétního čísla, než o záměrné a důmyslné využívání číselné nebo časové symboliky. Čas bývá naopak rozměňován a například v povídkách s motivem snových výprav je čas zcela irelevantní.

4.5.11. Symbolika jmen

Symbolické postavy, jako například Izmael nebo Ahasver, se zde neobjevují. Lovecraft používá ale jinou symboliku. Už z pouhého vyslovení jmen „Prastarých“ je jasné patrné, že jsou odporní, nelidští a nepocházejí z tohoto světa.

4.5.12. Hyperbola, nadsázka, komično

Už od počátků je propojeno gotično s komičnem, projevuje se to například v motivech karnevalu. Lovecraft ale komično v povídkách nevyužívá, alespoň ne ve vztahu k žánru. Na rozdíl od jiných autorů Lovecraft nepohrdal hrůzostrašnou tematikou a nezlehčoval ji. Nenacházíme u něj jedinou lehčí povídku, která by byla vtipná nebo satirická. Humor je třeba v jeho povídkách hledat hlouběji, například u narážek na jeho přátele v podobě nejrůznějších postav. Velekněz z Atlantidy Klarkash-Ton z povídky *The Whisperer in Darkness* (1930) je už výše zmíněný Clark Ashton Smith. Dalším příkladem jakýchsi „in-jokes“ je i postava Roberta Blakea z povídky *The Haunter of the Dark* (1935). Zavražděným Robertem Blakem je totiž ve skutečnosti Robert Bloch, dokonce i Blakeova uvedená adresa je totožná s Blochovým tehdejším bydlištěm. I některé postřehy nebo poznámky hrdinů občas znějí mírně ironickým tónem.

Tak například vyústění povídky *The Other Gods* (1921) hraničí až s absurditou a černým humorem. Barzai ve snaze přiblížit se bohům stoupá na zakázanou horu, ale je svržen, protože bohové si cení svého soukromí a nechtějí být nikým rušeni. V bezpečí skryti ve vrcholcích hory tak někdy tančí a vzpomínají na dny, kdy byla země mladá a lidé necítili nutkání lézt na nedostupná místa.

Absurdně ironická je také pomsta záhadného mořského tvora z povídky *The Horror at Martin's Beach*, kterou napsal Lovecraft ve spolupráci se Soniou H. Greenovou, svou budoucí ženou, v roce 1922. Vylovení mláděte neznámého mořského tvora vyvolalo strašlivou a bizarní událost, jejíž pravou podstatou si nemůže, nebo spíše nechce, být nikdo jistý. Na vyděšený křik připomínající tonoucího člověka hodí záchranáři z pláže do vody kruh, ten ale zmizí pod vodní hladinou. Přihlízející, kteří se snaží záchranářům pomoci vytáhnout kruh z vody, jsou pak ale neschopni se provazu pustit a celý řetězec vzpouzejících a cukajících se lidí je pomalu vtažen do přílivu. Celou situaci uzavírá zvuk podobný zlomyslnému smíchu, který zaznívá odkudsi z mořských hlubin.

4.5.13. Konec

Šťastný konec se v Lovecraftových povídkách nikdy nevyskytuje. Hrdinové na konci povídek žijí jen napůl, v zatracení, v drogách, nebo v šílenství, pokud si sami nevzali život. Strach a prožité traumatické události totiž hrdiny natolik změní, že se, stejně jako mladý hospodář Brown, již nedokáží zařadit do společnosti, jsou navždy poznamenáni. Neexistuje žádná spása ani řešení, jen totální destrukce, prázdnota, nicota. Povídky jsou často prostoupeny ztrátou víry v lidstvo a jeho budoucnost, skepsí, že nás jednou prastaří bohové pohltnou a zotročí. Tento proces je v podstatě už dávno v pohybu, a my ho nemůžeme nikterak zvrátit.

Vypravěč *Dagona* (1917) touží po vykoupení ve smrti, sám si chce vzít život, ale ani to mu není dopřáno, když ho nestvůrné bytosti dostihnou až u něj doma a on s hrůzou sleduje siluetu nestvůrné ruky, která se mu sápe do okna.

Vypravěči povídky *Polaris* (1918) je vnějšími silami bráněno v návratu do skutečného domova, a on je tak uvězněn v krutém světě, který nenávidí.

Všeobecný pesimismus a chmurné vyznění Lovecraftových povídek nejlépe vystihuje následující ukázka z povídky *The Call of Cthulhu* (1926): „*The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far (...) but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the light into the peace and safety of a new dark age.*“

5. Závěr

Cílem této práce bylo přiblížení života a díla H. P. Lovecrafta na pozadí gotické tradice. V proudu gotické literatury existovalo a existuje mnoho autorů. Lovecraft rozhodně nepatří mezi ty nejznámější, nejoblíbenější, ani mezi ty umělecky nejzdatnější. Mnohé jeho povídky trpí příliš šroubovitým jazykem, nesrozumitelným slovníkem, předvídatelnými zvraty a opakujícími se motivy. Ačkoliv je hlavním motivem Lovecraftových povídek strach, strach z neznáma a ze starých bohů, nedalo by se s jednoznačně tvrdit, že jsou některé jeho povídky strašidelné nebo děsivé. Více než pocity hrůzy znázorňují znechucení a odpor. Je těžké bát se něčeho, co se natolik odlišuje od veškerých lidských měřítek, a tak je nejčastěji vzbuzovanou emocí v Lovecraftových povídkách vedle strachu i odpor. V souladu s gotickou literaturou Lovecraft zobrazuje strach, ale tento strach je doprovázený hnusem a odporem, což je typické pro celou Lovecraftovu tvorbu.

Při bližším pohledu na jeho povídky se objevuje téměř tradiční „lovecraftovské“ schéma. Hlavní hrdina, který bývá i vypravěčem příběhu, se svěřuje čtenáři pod značným duševním tlakem a na pomezí přičetnosti a šílenství. Při líčení strašlivých prožitků vypravěč postupuje chladnou a racionální formou. Často se snaží o logické zdůvodnění prožitků, které se jinak vzpírají lidskému rozumu. V průběhu vyprávění dochází k nastínění mnoha událostí, které by se jinak jevily nepodstatné, ale sám vypravěč zdůrazňuje jejich důležitost, která vyjde najevo až po odhalení celé hrůzná skutečnosti. V příbězích se často objevují momenty krátkodobého pomatení smyslů, kdy se hrdinů jímá šílenství anebo milosrdné mdloby. Drtivá většina příběhů končí tragicky smrtí nebo šílenstvím hlavního hrdiny.

Dalšími častými motivy, které se v Lovecraftově díle objevují, je rozpor reality a snu, opakující se slovní zásoba (*nightmarish, hideous, fear, unspeakable, unimaginable* atp.) a utkvělé motivy sestupu, schodiště, rituálu, smrti a rozkladu a dále i jeho mytologie Cthulhu.

Společným tématem, který spojuje Lovecraftovy povídky, by mohla být jakási bezvýchodnost lidského údělu, jeho determinace k naprostému zničení. Neexistuje víra v zářnou budoucnost, neboť jediné, co lidskou rasu nevyhnutelně čeká, je její opětovné

zotročení v područí dávných bohů, kteří ani nepocházejí z tohoto světa. Na přítomnost je pohlíženo jako na bolestný prostor, ve kterém hrdinové nacházejí pouze nepochopení a zklamání.

V pohledu na Lovecraftovo dílo v souvislosti s jeho životem lze vidět jasné paralely a životní zkušenost autora se často odráží v tónu jeho povídek. Pod vlivem Freudovské psychoanalýzy lze Lovecraftovu samotnou osobnost i jeho dílo nejvýstižněji charakterizovat jako neurotické. Zkušený psychoanalytik by jistě za některými motivy odhalil mnohé fixace a potlačované konflikty. Chapadla, kterými jsou staří bohové často obdařeni, lze nesporně identifikovat jako falický symbol. O Lovecraftově patologickém vztahu k ženám a sexu nejlépe vypovídá povídka *The Thing on The Doorstep* (1933). Pochyby o jeho uměleckém přínosu vzbuzují i Lovecraftovy další kontroverzní osobní charakteristiky – xenofobie a příliš vypjatá individualistická póza.

Nicméně přes všechny neduhy a nedostatky, ať už umělecké nebo i osobní, neupadl v zapomnění. Byly to právě tyto charakteristiky, jeho neurotická narušená osobnost, morbidní záliba v minulosti a obdiv ke gotické literatuře, co zformovalo jeho díla.

Názory kritiků na tohoto podivína z Providence a jeho přínos se rozcházejí. Někteří ho považují za podřadného pisálka se špatným vkusem. Jiní, jako například S. T. Joshi, chápou Lovecraftův nepopiratelný vliv na žánr gotické literatury a hororu. Lovecraftově dílu nelze upřít jistou dávku originality v kombinování vědecko-fantastických a mytologických motivů.

Lovecraft se nikdy nestal ani nestane všeobecně uznávaným a respektovaným autorem. V tomto ohledu zcela následuje původní charakter gotické literatury, která kráčela vedle nebo i proti oficiálnímu směru v literatuře a byla cílena spíše na střední vrstvy obyvatelstva. Lovecraftova nesmrtelnost a jeho neodvratitelné místo v kultuře nebo spíše subkultuře tak není výsledkem píše kritiků, ale lásky a obdivu mnoha fanoušků. Nejen *Necronomicon*, ale i postavy z mýtu Cthulhu se staly nepopiratelnou součástí širšího čtenářského podvědomí. Z toho jednoznačně plyne, že jakkoliv je Lovecraft přijímán či odmítán kritiky, své nesmrtelné místo si v srdcích mnoha čtenářů již dávno získal.

6. Summary

This diploma thesis consists of three parts. The first section deals with the topic of Gothic literature and its' development. The shifts of aesthetic values were also important as it is said in the Burke's essay. Further development of the Gothic literature is also mentioned as well as the differences between the American and the European Gothic. Many American writers recreated some of the traditional European Gothic themes with minor or major changes. The summary of the works and authors is based on Lovecraft's study. Therefore, the most of the authors are the ones who somehow affected his works or were respected by him. The contemporary works were therefore skipped.

The second part of this diploma thesis focuses on H. P. Lovecraft and his life, which is almost essential for understanding particular motives and themes in his fiction. It is therefore quite clear that his obsession with dreams and strange visions comes directly from his peculiar personality. Other motives, such as sensitivity to odours or fear of strange and alien things, are based on Lovecraft's sensitive personality as well.

The last part deals with the topic of Gothic motives such as setting, for example nature or city, characters such as the main character and the relationship between characters, and many other motives as well such as time, reality, dreaming, insanity or death. Lovecraft's fiction lacks noticeable female characters. His stories are full of strong or weak men but there is no place for women. A few women who appear lack their feminine characteristics and sexual references are also cast away. Many of these features were the reason of many rumours about Lovecraft sexual orientation. However, the truth is that Lovecraft feared the sexual instincts which reduced living creatures to animals, who are endlessly breeding and spreading their filth throughout the world. The human body and sexuality was revolting to him and he focused on depicting another themes. Human life is considered meaningless in Lovecraft's stories and ordinary human problems are diminished when compared to the inevitable danger of invasion of the Old Gods.

The main topic of this diploma thesis was in general the topic of terror and mystery in the tales of H. P. Lovecraft. Lovecraft was inspired by the long tradition of English Gothic romance and this personal interest was reflected in his work. However, the terror in his stories is mostly conveyed in the form of disgust. He was never quite successful neither in

his personal nor professional life. Furthermore, he never considered himself a true writer. There are many who doubt his talent for creating a magnificent atmosphere of cosmic terror. However, there are many more who look up to him even after many years since his death. Many Lovecraftian references found their place in popular culture. Even some of the greatest contemporary horror and fantasy writers like Stephen King or Neil Gaiman refer to Lovecraft as a source of great inspiration. Therefore, Lovecraft even with all his personal and professional faults, cannot be considered insignificant or inferior.

Zdroje

Primární

LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*, New York: Dover Publications, inc., 1973.

LOVECRAFT, H. P. *Bezejmenné město*, Praha: AURORA, 1998. Texty přeložili Ivan Adamovič, Viola a Zdeněk Lyčkovi, Sylva Kajdošová a Stanislava Menšíková.

LOVECRAFT, H. P. *Šepot ve tmě a jiné hrůzostrašné příběhy*, Praha: Mladá fronta, 1992. Povídky přeložili Jan Balabán, Ludmila Bartošková, Václav Kajdoš, J. F. Pícha-Stockinger a Andrej Stankovič.

LOVECRAFT, H. P. *V horách šílenství; Mýtus Cthulhu*, Praha: AURORA, 2002. Z anglického originálu přeložil Milan Žáček.

Sekundární

BOTTING, F. *Gothic*, London: Routledge, 1996.

BURKE, E. *O vkuse, vznešenom a krásnom. Filozofické skúmanie o pôvode našich ideí vznešeného a krásného*. Bratislava: Tatran, 1981.

FIEDLER., L. A. *Love and Death in the American Novel*, New York, 1966.

HODROVÁ, D. *Román zasvěcení*, Jinočany: H&H, 1993.

JACKSON, R. *Fantasy*, London and New York: Routledge, 1998.

LÉVY, M. *Lovecraft: A Study in the Fantastic*, translated by S. T. Joshi, Detroit: Wayne State University Press, 1988.

PEPRNÍK, M. *Topos lesa v americké literatuře*, Brno: Host, 2005.

PROCHÁZKA, M., HRBATA, Z. *Romantismus a romantismy*, Praha: Karolinum, 2005.

Filmové

Brian Yuzna, Chrisopher Gans, Shusuke Kaneko: *Necronomicon: Book of the Dead*, Davis Films, 1993.

Internetové

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

<http://www.fantasyflightgames.com>

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

<http://www.quahog.org/attractions/index.php?id=3>

<http://www.hplovecraft.com/writings/fiction/>