

**JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH**

**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

**ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**VLIV A ZPŮSOBY VYUŽÍVÁNÍ LOVECRAFTOVA HORORU  
V SOUDOBÉ KULTURNÍ PRODUKCI**

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr A. Bílek, CSc

Autor práce: Michal Vitek

Studijní obor: KUST-EST

Ročník: 3

2021

Prohlašuji, že jsem autorem této kvalifikační práce a že jsem ji vypracoval pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu použitých zdrojů.

10. 5. 2021

.....

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval vedoucímu mé práce prof. PhDr. Petru A. Bílkovi, CSc za odborné vedení a nasměrování v momentech zmatku, za rady a poznámky, které mi pomohli ucelit představu mé práce, u které vás s radostí vítám.

## **Anotace**

Téma bakalářské práce stojí na kosmickém hororu, pod-žánru fantasy vytvořeném Howardem Phillipsem Lovecraftem. Práce začíná seznámením s autorem, řečeným hororem, ikonickými charaktery, lidmi a médii. Většina práce rozebírá příklady různorodé formy moderní produkce, které buď adaptují originální díla Lovecrafta, jsou jimi inspirovány, či na jeho tvorbu ve vybraných náznacích referují. Čtenář bude seznámen se škálou mnohých zpracování, která jsou dnes klíčovými díly internetové, hororové a fikční popkultury, čímž mu budou představeny vliv a způsoby využívání Lovecraftova hororu v soudobé kulturní produkci.

**Klíčová slova:** Howard Phillips Lovecraft, popkultura, kosmický horor, fikční světy, média, fantasy, sci-fi, knihy, filmy, hry, videohry

## **Annotation**

Topic of this bachelor thesis stands on cosmic horror, fantasy sub-genre created by Howard Phillips Lovecraft. The thesis starts with introduction with author, said horror, iconic characters, people and mediums. Most of the thesis analyzes various examples of modern production, which are either adapting Lovecraft's original works, are inspired by them, or are referring to them in a selected hints. Thus the reader will meet with a wide range of adaptations that are nowadays a key parts of internet, horror and fictional popculture, whereby he will be introduced to the impact and ways of using patterns of Lovecraft's horror in contemporary cultural products.

**Key words:** Howard Phillips Lovecraft, popculture, cosmic horror, fictional worlds, media, fantasy, sci-fi, books, movies, games, videogames

## Obsah

Úvod.....	8
<b>1. Kdo byl H.P. Lovecraft.....</b>	<b>9</b>
1.1 Vliv.....	10
<b>2. Definice, téma a aspekty .....</b>	<b>12</b>
2.1 Problematika adaptace mimo psané médium.....	14
<b>3. Cthulhu Mythos.....</b>	<b>15</b>
<b>4. Lovecraftův Kruh.....</b>	<b>16</b>
4.1 Robert Bloch .....	16
4.2 Clark Ashton Smith.....	17
4.3 Robert E. Howard .....	17
<b>5. Spirituální nástupci Lovecraftova horroru.....</b>	<b>19</b>
5.1 Stephen King.....	20
5.2 George R.R. Martin.....	20
5.3 Robert M. Price .....	21
5.4 Jiní Autoři, univerza a formy psaného média .....	22
5.4.1 Zaklínač a Elrik.....	23
5.4.2 Marvel, DC a jiné komiksy .....	24
5.4.3 D&D a Chaosium.....	25
5.4.4 Warhammer Fantasy/40k .....	27
5.4.5 SCP Foundation .....	29
<b>6. Filmové zpracování a problém Lovecraftova hororu ve filmu .....</b>	<b>32</b>
6.1 The Thing.....	34
6.2 Cronenberg.....	34
6.3 Xenomorph.....	35
6.4 Piráti z Karibiku .....	35
<b>7. Videoherní zpracování.....</b>	<b>36</b>
7.1 Pojmy videoherní sféry .....	38
7.2 Vizuální a mechanická stránka.....	40
7.3 Odbočení k digitální grafice.....	42
7.4 Příběhová stránka .....	43
7.5 Příklady .....	44
7.5.1 Call of Cthulhu .....	45
7.5.2 The Sinking City .....	45
7.5.3 Dark Corners of The Earth.....	46

7.5.4	Sunless Sea and Sunless Skies .....	48
7.5.5	Darkwood.....	48
7.5.6	Dead Space.....	49
7.5.7	World Of Warcraft .....	49
7.5.8	Amnesia a SOMA .....	50
7.5.9	Alien: Isolation.....	51
7.5.10	Darkest Dungeon.....	52
7.5.11	BloodBorne .....	52
Závěr .....		54
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....		56

## Úvod

Obecnou náplní této práce jsou témata kosmického hororu, jež byla stanovena tvorbou H.P. Lovecrafta a Cthulhu Mythos. Především se pak zaměříme na to, jak byla a jsou využita v soudobých žánrech a dílech, jdoucí od psané přes filmovou po videoherní scénu. Návaznost a propojenost nových výtvorů s prameny se bude přirozeně různit od easter eggů<sup>1</sup> a prvoplánově nezamýšlených spojitostí po přímo řečené charaktery, koncepty či převyprávění původních děl. Z toho důvodu nebudou všechny příklady obsahovat přímé reference, ale většinou se bude jednat o vágně spjatou symboliku. Účelem tohoto různorodého zaměření, především pak na videoherní a internetovou scénu, je představení vybraných kousků, abych mohl následně stočit naší pozornost na otázku, jestli je možné Lovecraftovo dílo vůbec interpretovat v jiných médiích, než v psané formě, v jaké míře tyto interpretace proběhly, jaké změny a překážky s tím vyvstávají na povrch, zda-li daná díla/autoři s těmito překážkami nějak umí pracovat a jaký dopad tato díla mají na žánr Weird fiction, na spjaté nad-žánry ze kterých je zrozen (Fantasy, Sci-fi a Horror) a popkultury z nich vzešlé.

---

<sup>1</sup> Easter Egg je pojem pro úmyslně skrytou funkci či referenci v jakémkoli vizuálním médiu, která není součástí příběhové linky a je zamýšlena jako bonusový obsah pro pozorné hráče/diváka. Povaha easter eggu zcela závisí na autorech díla a může jít do všech směrů od malého vtípku přes Memento Mori po skrytý konec.

## 1. Kdo byl H.P. Lovecraft

Přijde mi lehce nevhodné započít seznámením s autorem, když naším záměrem je více jeho dílo než život sám, ovšem jisté informace je třeba zmínit, neboť nás mohou seznámit s kořeny, ze kterých jeho dílo vyrůstá a co ovlivnilo jejich podobu.

Lovecraftovo dílo přineslo do světa fikce a hororu zcela novou větev podivnosti a odhalilo v lidském podvědomí civilizací potlačený druh strachu. Z dostupných informací zjišťujeme, že autor od dětství trpěl silnými nočními děsy a můžeme toto vidět jako jednu z jeho primárních ingrediencí. Během jeho života se těžko vyrovnával se smrtí členů jeho rodiny a později i přátel. Z jeho posledních měsíců předtím, než podlehl rakovině střev se nám dochovaly jeho krátké zápisy označované jako „*Death Diary*“<sup>2</sup>, kde naneštěstí je často zmínka o hodně silných bolestech.

Život *Howarda Phillipse Lovecrafta* (1890-1937) je v mnoha dostupných zdrojích dost možná až moc přetahován do podoby asociála, asexuála a podivína, který celý svůj život měl finanční potíže a v mnoha dílech byl xenofobní, ale ze znalostí, které jsem vyhledal, je velmi těžké něco takového soudit, nebo vycházet s nějakým stoprocentním verdiktem. Neboť zase na druhou stranu, co víme to byl gentleman, byl hodně otevřený k lidem, kteří mu byli blízko a pro mnohé byl inspirací a oporou a jeho krátké manželství se *Sonia Haft Greene Lovecraft Davis* (1883-1972) spoustu představ o něm nějak vyvrací. Nemám touhu hrát si hned na začátku na ďáblova advokáta, není to ani téma pro tuto práci. Ano jeho díla jsou též obecně známa svým rasismem a misogynií, ale také si myslím, že jsou mnohá díla určena k tomu, aby jakémukoli čtenáři utřala onen pomyslný hřebínek výjimečnosti člověka jako takového a vzbudila v nás pocity, které se v sobě snažíme potlačit ať už do nevědomí, nebo mimo tabu naší společnosti.

---

<sup>2</sup> The Tragic Death of H P Lovecraft - His last days in his own words - The Death Diary - Cthulhu Report. In: Youtube [online]. 19.9.2018 [cit. 2021-04-11]. Dostupné z: [https://youtu.be/dPBPHa-qc\\_c](https://youtu.be/dPBPHa-qc_c) Kanál uživatele *sumerias1*

## 1.1 Vliv

Muž, který stojí za Lovecraftovou cestou horroru je jeho dědeček z matčiny strany, *Whipple Van Buren Phillips* (1933-1904), který pro něj byl otcovskou figurou poté, co Lovecraftův otec roku 1893 (když Lovecraftovi byly jen tři roky) prošel na obchodní cestě v Chicagu psychickým kolapsem, po kterém byl převezen do Butler Hospital v Providence, kde zůstal v péči zdravotníků až do své smrti roku 1898. Jeho zhroucení, následované paralýzou bylo později diagnostikováno jako terciální fáze neurosyfilis.

Van Whipple podporoval svého vnuka ve čtení klasiků a Anglických básníků a zde se dostává na scénu jméno vždy spojované s Lovecraftem, jako jeho největší předloha a inspirace, *Edgar Alan Poe* (1809-1849). Tuto inspiraci můžeme vidět v detailech a referencích Lovecraftových děl (např. černý kocour v povídce *Krasy ve Zdech*, vyřčená slova „Tekeli-li“ v díle *V horách Šílenství*<sup>3</sup>, celé téma krátkého příběhu *Divák*), která obecně nesou nádech morbidní tematiky, ale v novém kabátě pyšnicí se originalitou a tajuplnou groteskností, především pak u autorových nejlepších děl jako *Barva z vesmíru*. Není poté divu, že „*Poe 20. století*“ je přezdívka, kterou je někdy *Podivný pán z Providence*<sup>4</sup> označován.

*Arthur Machen* (1863-1947) je dále zmiňován jako jeden z inspiračních autorů, ale spíš bych chtěl naši pozornost stočit k *Robertu Williamu Chambersovi* (1865-1933), který byl též inspirován E. A. Poem, ale nejvíce je spojován s Lovecraftem skrze sbírku hororových povídek *The King in Yellow* (Král ve Žlutém, 1895), kde přímo tato postava se stala součástí Cthulhu Mythos, i když jim předchází a je starší než výtvořiny zlatého věku Weird fiction. Hastur (Entita pro kterou je King in Yellow jedna z jeho nejčastějších forem) není Chambersovým výtvořem, ale autora *Ambrose Bierce* (1842-1913), který tuto postavu vytvořil pro příběh *Haita the Shepherd* (1891), ale byl to Chambers a *Lin Carter* (1930-1988), kteří ve svých dílech rozebrali tuto entitu, přeměnili její charakter v něco mnohem temnějšího a Cthulhu Mythos později začlenili Hastura/King in Yellow do svého pantheonu a není pochyb že tato jedna entita byla tou

---

<sup>3</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips. *Sebrané spisy H. P. Lovecrafta BOX*. Praha: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0351-3. Všechny následně zmíněné povídky H.P.Lovecrafta v této práci jsou součástí tohoto Boxu.

<sup>4</sup> Naproti tomu je tato přezdívka často používána jako název, úvod či doslov vydaných sbírek povídek, ale i jako zažité označení Lovecrafta samotného.

nejdůležitější inspirací pro další ikonické bytosti kosmického hororu a v současnosti je v tomto žánru jednou z nejzajímavějších postav, především pak proto, že se nejedná o entitu z Lovecraftova pera.

## 2. Definice, téma a aspekty

Jsou to snad nejznámější slova samotného autora, která nám zručně nastíní definici jeho tvorby i čím se jeho díla zabývají.

„*The Oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.*“ (str.1 Supernatural Horror in literature H.P. Lovecraft, 1927)

Nehledě na slova fikce či historie, jako v mnoha jiných citátech, které se zapsali do dějin člověka, nese i tento silné zrno pravdy. Strach z neznáma je součástí každého z nás od počátku dětství a je něčím před čím se lidstvo ukrylo v civilizaci a málokdo vyhledává prožitek, který úspěchy a vrcholy našich snah přetvoří do pouhé kapky v moři a začne v člověku zručně nahlodávat jistotu v tom, co máme a čím si myslíme, že jsme. Velkým rysem Lovecraftových děl je jazyk a úmyslné používání archaismů. Tento rys není vždy nejlépe přenesen skrze překlad, především kvůli tomu, že dělá takový úkol znatelně náročný přímo pro překladatele [v podobné pozici byla i *Zeměplocha*, než se do jejího překladu geniálně vrhl *Jan Kantůrek* (1948-2018)], ale jediné případy, kdy jsem setkal s problémem, že bylo nutné danou část přechíst několikrát pro plné pochopení, nastalo jen v případě, když jsem našel amatérské překlady na internetu. Při poslechu audioknih se takový problém zdvojnásobuje, neboť je hodně důležité, jaký má vypravěč hlas, a to dost často vede až k nemožnosti po pár prvních větách dál poslouchat, nehledě na jazyk, ale po chvilce hledání se dají na internetu najít i dobré audioknihy.

Hlavními antagonisty příběhů jsou anomální, mimozemské či prastaré bytosti, jejichž popis je skoro vždy mlhavý, opět existují výjimky. Příkladem mohou být *Cthulhu*, kombinace draka a člověka s hlavou chobotnice, ale i např. Prastaří (*Old Ones*), kteří mají v povídce *V horách Šílenství* doslova pitevní rozbor. Autor v mnoha případech používá humanoidní bytosti, nebo úmyslně pokrívuje vzhled, povahu nebo ducha daných postav, lidí a míst, nejvíce s podobou živočichů z mořských hlubin (viz. povídka *Stín nad Innsmouthem*, *Hrůza v Dunwichi*, *Fakta ohledně zesnulého Arthura Jermyna a jeho rodiny* je zase okolo opic a *Pickmanův model* v sobě

zase má démonskou ikonografii). Protagonisté na druhou stranu jsou často neobyčejně obyčejní muži [výjimkou pak je slabší kousek jménem *Poezie a bohové*, na které spolupracoval s *Annou Helen Crofts* (1889-1975) jenž má hlavní protagonistku]. Nejčastěji se jedná samotáře, poslední jedince prastaré pokrevní linie, detektivy nebo přátele podivínů. Jejich společnými znaky ve většině případů je melancholie, temná minulost, a to, že skoro všichni se v nějaké míře setkali s *Necronomiconem*, Lovecraftův fiktivní pradávny grimoár napsaný v osmém století *Abdulem Alhazredem* (jeden z Lovecraftových pseudonymů) poté co se setkal v poušti s pradávnu entitou, nebo dané postavy mají nějaké znalosti o pustině Leng (*Plateau of Leng*<sup>5</sup>). Je vidět že autor až na výjimky vkládá do děl sebe nebo svůj charakter. Tyto charaktery ve většině příběhů zešílí, neboť se dostanou do kontaktu s něčím, co není určeno pro lidskou mysl a následně většinou před svou smrtí sepíší nebo vydají výpověď buď jen pro nás čtenáře, nebo pro vybrané další charaktery, kdy je to často varování.

Téma je stanoveno, ale jak je tento prožitek přenášen čtenáři? Samo sebou jako u jakéhokoli sdělení vše v závěru leží na čtenáři samotném a na jeho prožitku, představivosti, náladě, znalosti autora a jeho děl, zda ho nic neruší a na to by navazovala horda dalších faktorů. Unikátnost Lovecraftových děl stojí na tématech a materiálech. Namísto krve, masa a kostí je hlavním nádechem jeho děl sliz a slovy úmyslně těžko popsatelné koncepty. Samo sebou se vždy najdou odchylky od zajetých kolejí (viz. *Krasy ve zdech* a bezedné jámy plné pokroucených lidských kostí). Jak ale popsat nepopsatelné? Jak popsat něco mimo lidské chápání, či bytosti a události, které jsou příběhově starší než jazyk a zcela utíkají z pavučiny našich pojmů? Nejčastěji skrze pár náznaků, onen sliz, pokřivení, či přirovnání viz. výše zmíněný popis Cthulhu. Autor úmyslně neříká moc, nechá nás hodně si domýšlet, nechá nás hrát si s konceptem, nasadit na něj naše vlastní představy, strachy a odporosti. Génus jeho hororu, je to, že to není jen ta scéna, jen popis či výtvar autor a kresba grafika, ale je to naše vlastní představivost, která nás spolu se vším ostatním k danému strachu dožene.

Tohle vše asi dostatečně opodstatňuje, proč je Lovecraft někdy spojován do pomyslného trojlístku největších autorů *Weird Fiction* (společně s *Poem* a *Stephenem Kingem*).

---

<sup>5</sup> Fikční vyprahlá chladná planina neznámo kde, často popisována jako místo spojující naši realitu s fikční

## 2.1 Problematika adaptace mimo psané médium

S tímto tématem se setkáme ještě dvakrát v této práci, neboť je jednou z jejích hlavních náplní. Proč se ale jedná o problém adaptace? Jak se ukáže, Lovecraftovo dílo by se z jistého úhlu dalo popsat jako „*Glasscanon*“ (ve videoherním, ale i příběhovém prostředí se jedná o postavu/věc, která dokáže udělat silnou ránu, ale také umí silné ráně od protivníka snadno podlehnout. Tento pojem se používá i v rozboru knih a filmů, především pak postav/zbraní a specificky *MacGuffinů*<sup>6</sup>), dílo, které dokáže zapůsobit tak, jak má, jen když s ním je správně zacházeno, jinak tento efekt okamžitě ztratí. Samo sebou je zde ještě fakt, že každý efekt (greenscreen, 3D i praktický efekt), nehledě na to jak napoprvé impresivní, časem odhalí nedostatky dané technologie, ale to je něco, s čím se nedá moc udělat, i když jsou zde výjimky (zjistíme k našemu překvapení právě u série *Piráti z Karibiku*). Ovšem tyto výjimky málokdy mají v úmyslu sdělit Lovecraftův horor v plné formě a spíše ho používají pro zaujetí oka skrze jeho grotesknost a nepouštějí se často do nějakých myšlenkových či prožitkových hloubek. Až se dostaneme k interaktivním médiím, uvidíme, že se problém rozroste nejen na vizuální stránku, ale i na pláň velkých ambicí, které ale vzácně jsou dotažené, jak by měly. U komiksu se zastavíme později.

---

<sup>6</sup> Objekt/věc, ale i postava která je nezbytná pro příběh a postavy kolem kterých se příběh točí, ale je nedůležitá pro diváka. Je to nástroj autora k odstartování, tvoření a ovlivňování příběhu. Příklady mohou být Sauronův Prsten z *Pána prstenů* (1954), plány Hvězdy Smrti ve *Star Wars: Epizoda IV – Nová naděje* (1977), vojín Ryan ve filmu *Zachraňte vojína Ryana* (1998)

### 3. Cthulhu Mythos

Mýtus Cthulhu je ve svém nejvíce plochem popisu fiktivní univerzum, jehož účelem je spojovat Lovecraftovy povídky do uceleného světa s nádechem kosmické odnože horroru, nejčastěji se odehrávající v „*Lovecraft/Miskatonic Country*“ (stát Massachusetts obohacený o fiktivní místa jako Dunwich, Innsmouth, Arkham) a jeho nejukázkovější reprezentací je existence rozsáhlého pantheonu prastarých mimozemských božských entit (Yog-Sothoth, Dagon, Shub-Niggurath a další). Fixace na onu oblast není nutná (viz. povídky *Uvězněn s faraóny* nebo *Strom*) a pod toto univerzum následně spadají díla Howardových přátel z Lovecraftova Kruhu, ale i tvorba spirituálních nástupců jeho děl. Vydavatel Lovecraftových děl *August Deleth* (1909-1971) je sem též řazen kvůli jeho sériím povídek, které se odehrávají v univerzu Cthulhu Mythos [výběrově například *The Mask of Cthulhu* (1958) a *The Trail of Cthulhu* (1962)]. Dále pak Stephen King a jeho novely *Revival* (2014) či kooperativní novela *Ve vysoké trávě/In the Tall Grass* (2012, v roce 2019 vyšlo filmové zpracování)<sup>7</sup>.

Díla spirituálních nástupců se ale většinou drží univerz vlastních autorů a spíše pracují s Lovecraftovými koncepty nebo svá monstra nezačleňují do řečeného pantheonu<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> *Ve vysoké trávě* [In the Tall Grass] [film]. Directed by Vincenzo NATALI. Kanada: Netflix, 2019.

<sup>8</sup> To je také důvod, proč jsem zatím neuvedl Kingovu nejnámější knihu *To/It* (1989), neboť není přímo Kingem ani Tím stanoveno, že by mělo něco společného s Lovecraftovým pantheonem i když víme že v příběhu i vizáži tuto podmínku bez problémů splňuje.

#### 4. Lovecraftův Kruh

Tento segment bych chtěl věnovat autorům patřícím do takzvaného „*Lovecraft Circle*“, přátelé či lidé, se kterými byl Lovecraft v kontaktu (nejčastěji pak skrze dopisy). Tento kruh autorů mezi sebou spolupracoval na mnoha dílech a nemálo v něm mezi sebou sdíleli svou tvorbu při hledání kritiky či podpory. Původně známý jako *Kalem Club*, tato uzavřená společnost tvůrců měla před příchodem Pána z Providence nestabilní a proměnlivou podobu, která po jeho příchodu do New Yorku roku 1924 se postupně začala utvářet kolem specifické tematiky lovecraftových děl. Především díky korespondenci autorů s Lovecraftem, jeho otevřenosti a rozhodnosti seznámit je s autory podobného rázu a sám autor své přátele a korespondenty podporoval v tom, aby pracovali s jeho koncepty. Rád zde zmíním pár vybraných autorů, kteří v nejrůznější míře psali a pracovali s univerzem Cthulhu Mythos a především pro magazín *Weird Tales*, který v roce 1923 publikoval své první číslo, svojí tematikou šel od fantasy po horor a který publikoval mnoho krátkých povídek, nejvíce je ale známý přes Lovecraftova a Howardova díla.

##### 4.1 Robert Bloch

*Robert Albert Bloch* (1917-1994), autor děl jako *Terror* (1962) a *Psycho* (1959, tento román se stal kultovní klasikou filmového hororu, kdy se mu dostalo několikadílného filmového zpracování<sup>9</sup>), byl jedním z velkých Lovecraftových obdivovatelů a seznámili se skrze dopisování. Tento kontakt silně ovlivnil jeho ranou tvorbu a zároveň i jeho dost možná nejvíce zapálenou tvořivost z celého Kruhu pro zmíněné Cthulhu Mythos, kupříkladu dílem *Podivný Věk* (*Strange Eons*, 1978) a především tvorbou fiktivních grimoárů jako třeba *De Vermis Mysteriis*, který je často zaměňován s *Necronomiconem*.

---

<sup>9</sup> *Psycho* [film]. Directed by Alfred HITCHCOCK. United States: Paramount Pictures, 1960.

## 4.2 Clark Ashton Smith

Velmi umělecky zaměřený *Clark Ashton Smith* (1893-1961), byl u svých děl inspirován jak Lovecraftem, tak Poem či dílem *Bratři Grimmů* (1785-1836, 1786-1859). Bohužel i přes mnohá jeho nadání žil po většinu života na hranici chudoby. Při výzkumu bytostí, které vymyslel pro Cthulhu Mythos, je těžké nevidět podobnosti především pak u Rlim Shaikortha a Sand Worms z planety Arrakis a God Emperor Leto II. z knižní série *Franka Herberta, Duna* [původní patologie *Dune*, 1965–1985 plus později navazující díla *Briana Herberta* (\*1947) a *Kevina J. Andersona* (\*1962)] či *Gravemind* z herní série *Halo* (*Halo 2*, 2004) a finální „boss fight“<sup>10</sup> monstra ve hrách jako *Dead Space* (2008) a *Resident Evil 7* (2017). Tato monstra s ním nejsou pak podobná skrze chlad (Duna je v tomto přímý opak), ale spíše symbolikou, kterou je obří červ.

## 4.3 Robert E. Howard

*Robert Ervin Howard* (1906-1936) je člověk kolem jehož tvorby by se dala napsat celá další bakalářská práce. Důvodem je neskutečný vliv jeho děl (především pak povídky o Conanovi) na samotný žánr *Fantasy*, kdy díky němu později vznikla nová odnož fantasy známá jako *Sword and Sorcery*<sup>11</sup>. Nemůžu ani opomenout, že díky němu se pro obecné publikum téměř skrytě dostaly do fantasy dnes už klasické archetypy jako barbar (opět *Barbar Conan*), nebo méně známý inkvizitor (*Solomon Kane*, který je vyloženou předlohou pro známějšího *Van Helsinga*<sup>12</sup> nebo *Inkvizitora Gregora Eisenhorna*<sup>13</sup>).

---

<sup>10</sup> Toto téma rozeberu mnohem více v pod-podkapitole příkladů u hry *BloodBorne*, která patří do herní série, pro kterou jsou Bossové, mini-bossové a boss fighty ikonickou součástí.

<sup>11</sup> Jakmile příběh obsahuje hrdinu s mečem v ruce, magii, dobrodružné výpravy, hrdinské skutky, monstra, romanci a vše se odehrává v zapomenutém/dávném věku, je dost velká šance že držíte v ruce fantasy knížku jejíž duši je právě žánr *Sword and sorcery*.

<sup>12</sup> *Van Helsing* [film]. Directed by Stephen SOMMERS. United States: Universal Studios, 2004.

<sup>13</sup> ABBNET Dan. *The Magos*. Londýn: Black Library., 2018. ISBN: 978-1784967024.

Bohužel, sebevražda Roberta Howarda poté co byl seznámen s tím, že se jeho matka už neprobudí z kómatu, byla začátkem konce zlatého věku Weird Fiction. Howardova smrt byla neskutečnou ránou pro Lovecrafta, který zemřel o rok později na rakovinu střev a Jeho smrt znamenala rychlý rozpad Lovecraftova Kruhu, kdy několik členů bylo ztrátou svých tvůrčích mentorů a přátel opravdu silně zasaženo, což se v mnoha případech projevilo i v jejich tvorbě, kdy o to více začali pracovat s kosmickým hororem, nebo se pustili do seskládání a publikování děl jejich zesnulých přátel (čehož se především pak zhostil August Derleth).

## 5. Spirituální nástupci Lovecraftova horroru

Zmínili jsme tvůrce, kteří svojí tvorbou přímo navazují na Cthulhu Mythos, ale stále zde máme velkou zástavu děl a autorů, kteří nehledě na důvody, nějak zpracovávají kosmický horor, prastaré mimozemsko-božské entity a jiné, ve svých vlastních dílech různorodého rázu, nebo přímo referují na jeho ikonické výtvořky a charaktery. Důvodem proč zrovna tato odnož je dnes součástí většiny dnešních fantasy (i sci-fi) fikcí je realita toho, že se jedná o jeden ze základních kamenů dnes chápaného a již několikrát zmíněného pod-žánru „Weird Fiction“, jehož hororový duch, jenž se snoubí jak s fantasy tak sci-fi, je dnes milovanou a neodlučitelnou tematikou většiny fikčních světů, nehledě na médium [ukázkou mohou být seriál *Stranger Things*<sup>14</sup> (\*2016), film *Cloverfield*<sup>15</sup> (2008), univerza stolních her jako *Dungeons & Dragons* (\*1974) či rovnou role-play *Call of Cthulhu* (\*1981), počítačové hry jako *DOOM* (2016), *DOOM Eternal* (2019), *Divinity Original Sin 2* (2018) či herní série *XCOM*.]

Obtížně lze najít přesný důvod proč se tímto kamenem stal a není to úplně téma pro tuto práci. Ovšem, dalo by se argumentovat, že moderní fikční popkultura má Lovecraftovy bytosti již součástí sebe sama tak dlouho, že se staly pomalu nevyčtenou tradicí, která už se dostává do takové zažitosti, neboť ve fantasy se s prastarými vesmírnými titány setkáváme už pomalu všude, kdy jejich absence může i překvapit. A ano, komiksová, filmová a videoherní scéna má ve velké oblibě ukázat schopnosti grafika či zeleného plátna tím, že ukážou velké chapadlovitě monstrum [závěr filmu *Hellboy* (2004)<sup>16</sup>, *Underwater* (2020)<sup>17</sup> a kraken v *Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže* (2006) atd.]. Vraťme se k nástupcům a začněme nejdříve knižní/textovou platformou.

---

<sup>14</sup> *Stranger Things* [TV seriál]. Directed by Matt DUFFER, Ross DUFFER. United States: 21 Laps Entertainment, Netflix, \*2016.

<sup>15</sup> *Monstrum* [Cloverfield] [film], Directed by Matt REEVES. United States: Bad Robot Productions, 2008.

<sup>16</sup> *Hellboy* [film], Directed by Guillermo del TORO. United States: Columbia Pictures, 2004

<sup>17</sup> *Pod vodou* [Underwater] [film], Directed by William EUBANK. United States: 20th Century Fox, 2020.

## 5.1 Stephen King

Je nemožné říct, že by *Stephen King* (\*1947) nepatřil k těm autorům, kteří i přes to, že jsou autoři hororů, by neměli nic společného se světem a tématy Lovecrafta. Je asi hloupost Stephena Kinga představovat. Je to jeden z nejúspěšnějších a nejvíce aktivně produktivních knižních autorů moderní doby, stojící oběma nohama v žánrech Weird fiction, Horror, fantasy a Sci-fi a knihy jako *To* (*It*, 1989), *Osvícení* (*The Shining*, 1977, na která navazuje pak *Doctor Sleep*<sup>18</sup>, 2019) či knižní série *Temná Věž* (*The Dark Tower*, 1982-2013) spolu s armádou krátkých povídek jsou dnes globálně popkulturními klasikami s celkem úspěšnými filmovými adaptacemi a ne nadarmo je Stephen King někdy označován jako „*Poe 21. století*“.

Chci ale podobnost s Lovecraftem stočit k jednomu specifickému dílu, které přes filmové zpracování svou podobnost snad nejvíce potvrzuje. *Mlha* (*The Mist*, 2007) je nejsilněji spjata s univerzem Cthulhu mythos. Od tématu, po monstra, která obsahuje a která byla filmově vynikajícím zpracována. I když se film od knihy v závěru liší, co se týče scénáře, děs z neznámého a mimozemského zde pohlcuje čtenáře/diváka stejně jako povídky *Stín nad Innsmouthem* či *Pickmanův model*, přestože se jedná o znatelně delší výtvar.

## 5.2 George R.R. Martin

U děl *George Raymonda Richarda Martina* (\*1948) se zaměřím především na jeho knižní sérii *Píseň Ledu a Ohně* (\*1996, adaptovaná do seriálu *Hra o Trůny*<sup>19</sup>), obzvláště na informace získané z knihy *Svět ledu a ohně* (2015), která obsahuje několik bodů referencí na výtvar světa Lovecrafta a celkově nabízí náhled na do té doby neznámá

---

<sup>18</sup> Doktor Spánek od Stephena Kinga [Doctor Sleep] [film]. Directed by Mike FLANAGAN. United States: Warner Bros. Pictures, 2019

<sup>19</sup> Hra o trůny [Game of Thrones] [TV seriál]. Directed by David BENIOFF, D. B. Weiss. United States: HBO Enterprises, 2011-2019.

místa *Essosu*<sup>20</sup> a i co leží za ním a ukazuje Martinův svět v ještě větších detailech. Zatímco 5 dosud napsaných knih Martinovy heptalogie jen lehce v rámci vět zmiňuje místa jako je Asshai či víra v Potopeného boha, letmo zmíněné Old Ones a Deep Ones<sup>21</sup> a citáty jako „*What is dead may never die, but rises again, harder and stronger*“<sup>22</sup> jsou špičkou ledovce referenčních informací, které jsou právě navýšeny v knize Svět ledu a ohně. Od postav jako jsou Bloodstone Emperor<sup>23</sup>, přes sochy mořských bohů na zapomenutých ostrovech, kde lidé mají něco rybího ve své krvi, po olejovitý černý kámen a záhadný trůn, vše pak zakončují slovními a názvovými referencemi jako Leng i K'Dath. Autor sám označil Lovecrafta spolu s *J. R. R. Tolkienem* (1892-1973) jako jednu z jeho velkých inspirací a z mého čtení loru<sup>24</sup> je patrné, že úmyslně tyto reference omotává tajuplností, ve snaze udržet je v mýtu a nechat na čtenářích co si ze řečených indicií vezmou.

### 5.3 Robert M. Price

*Robert McNair Price* (\*1954) je více osobností známou v Americe, než ve světě, ato poté především skrze své rozsáhlé studium křesťanství spojené pak s kritikou Ježíše jako historicky žijící osoby, ale mezi jeho vedlejší tvorbu patří dnes již ukončený časopis *Crypt of Cthulhu*<sup>25</sup>, který se svými 108. vydanými čísly byl dlouho trvající fanouškovský projekt kolem Lovecraftova univerza, i když v mnoha ohledech nestabilní v tom, čím chtěl onen časopis být a točil se od humoru, přes vydávání děl jiných autorů Weird Fiction po fan-tvorbu různorodé kvality. Price je zároveň člověk, pod jehož dohledem vyšlo několik prvních knih od nakladatelství Chaosium, které byly výběrem

---

<sup>20</sup> Jeden z obřích fiktivních kontinentů ve světě Ledu a Ohně s obsahem různorodých kultur od zaniklých národů po města otrokářů. Okolo Essosu se nejvíce točí příběhová linka Daenerys Targaryen.

<sup>21</sup> MARTIN, George Raymond Richard., GARCÍA, Jr. Elio Miguel. a ANTONSSON Linda Maria. *Svět ledu a ohně*. Vyd. 1. Praha: Tallpress, 2015. ISBN 978-80-7197-550-2. s. 284-286, 298, 307-309

<sup>22</sup> „Co je mrtvé, nemůže nikdy zemřít, ale povstane znovu, pevnější a silnější.“ - MARTIN, George Raymond Richard. *Střet Králů. Píseň ledu a ohně*. Kniha druhá. Vyd. 1. Praha: Tallpress, 2011. ISBN 978-80-7197-434-5. s. 172.

<sup>23</sup> *Svět ledu a ohně*. str. 300-303.

<sup>24</sup> Lore je pojem používaný v popkultuře jako označení pro sumarizaci vši dostupné znalosti o daném fikčním univerzu. Tedy, sjednocený soubor informací ze všech dostupných děl a mýtů okolo daného univerza. Často bývá spojovaný s oficiálními i fanoušky vytvořenými wiki-weby.

<sup>25</sup> Vydávaný mezi lety 1981-2001 nakladatelstvím Necronomicon Press

Lovecraftových i Blochových povídek. Chaosium zmíním pak později ve vztahu s tabletop hrami a D&D.

#### 5.4 Jiní Autoři, univerza a formy psaného média

Rád mezi jiné autory zmíním *Johna Wyndhama* (1903-1969) a *Simona Clarka* \*1958), a to především kvůli Wyndhamovu dílu *Den Trifidů* (1951, filmová zpracování z roku 1962 a 2009<sup>26</sup>) a jeho hlavního antagonisty, Trifidy. Velké masožravé rostliny neznámého původu schopné pohybu, vyzbrojené ikonickým žihadlem obsahujícím smrtelný jed a obdařeny jistou úrovní kognitivnosti mezi svými členy na úrovni živočišných predátorů. Málo je ale známo, že padesát let po vydání Dne Trifidů Simon Clark vydal volně navazující dílo *Noc Trifidů* (2001), které pracuje příběhově s evolucí Trifidů do nových forem a tvoří situaci, kdy jsou zbytky lidské civilizace závislé na bytostech, které zničily a nyní nahradily většinu původního ekosystému. *Terry Pratchett* (1948-2015) a jeho bytosti jako Bel-Shamharoth<sup>27</sup>, či Necrotelecomicon<sup>28</sup> i když samo sebou v Pratchettově stylu [navíc pro české publikum ve vynikajícím překladu od *Jana Kantůrky* (1948-2018)] uvádí případný úkaz Lovecraftovi tematiky ve formě kvalitně kreativního humoru<sup>29</sup>.

Přejdeme nyní na díla a univerza, která mnohem důrazněji nebo otevřeněji pracují s koncepty Cthulhu Mythos.

---

<sup>26</sup> *Den trifidů* [The Day of the Triffids] [film]. Directed by Nick COPUS. Velká Británie: Penguin Books, 2009.

<sup>27</sup> PRATCHETT, Terry a BRIGGS Stephen, *Průvodce po Zeměploše*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2003. ISBN 0-575-05764-5. s. 53.

<sup>28</sup> Tamtéž, s. 395

<sup>29</sup> Jeden z ikonických charakterů Zeměplochy je například i její největší hrdina Barbar Cohen, přímá reference na Conana. Průvodce po Zeměploše str. 137, *Poslední hrdina* (2001), *Lehké Fantastično* (2008)

#### 5.4.1 Zaklínač a Elrik

Univerzum Zaklínače [autor *Ságy o Zaklínačovi* je Andrzej Sapkowski (\*1948)] podobně jako Zeměplocha si toho vybralo hodně z mnoha světů a historie, ovšem hlavně z jedné série děl nade vše, a to *Elrik of Melniboné*<sup>30</sup> [autor *Michael Moorcock* (\*1939)] a proto tyto podobnosti s Lovecraftem budou v mnoha případech jednotné. Elrikovo zasazení stojí už na moderním pojetí vesmírného řádu ve fikci, ale stále si drží tragický/temný nádech (na rozdíl od superhrdinských komiksových vesmírů). V porovnání s Cthulhu mythos, kde dominanta prastarých bohů jsou bytosti záporného nebo neutrálního charakteru, Elrik leží na nekončící bitvě o dominanci, kterou ale žádná strana v závěru nemůže naplno vyhrát. Zlo je ve světě zpodobněno skrze monstra a činy, kde Melniboné je ostrovní království vybudované na milénia dlouhém úpadku do obscénnosti a brutality. Zlo zdánlivě má vždy převahu a je jak zdrojem problémů pro vyvoleného hrdinu, tak jeho věčným nástrojem a stínem. Elric není žádný svatoušek a kam jde tam se za ním táhne stopa smrti a krve. Ovšem, co se týče Lovecrafta, v prvních vydáních (1971 první komiksově zpracování, 1972 první novela) přímé reference nejsou tak jasné, jako v sérii *Michael Moorcock's Elric*<sup>31</sup> (\*2014). V této probíhající sérii se nachází celá zástava oblud, monster a Lordů Chaosu (jmény pak bytosti jako Pyaray a Straasha), které už mají ikonické atributy, ale spíše se celý příběh více točí kolem žánru *Dark Fantasy*.

Zaklínač *Geralt z Rivie*, je neskonale podobný Elrikovi. Vlasy barvy mléka, hubený a mrštný, užívání lektvarů, konjukce sfér, přezdívka „Bílý vlk“, ale i přes tyto podobnosti Sapkowski vehementně odmítá jakoukoli spojitost a původ Geralta s Elrikem a své dílo diskutabilně staví čistě na Polské a Slovanské mytologii protkané s prvky jiných fantasy. Tyto podobnosti byly navíc úspěšněji zbořeny videoherní sérií *Zaklínač*, především pak druhým (*Zaklínač 2: Vrahové králů*, 2011) a třetím dílem (*Zaklínač 3: Divoký hon*, 2015), kde už máme více maskulinního Geralda s vousy a dvěma meči na zádech, což se stalo jeho ikonickým atributem i (mylně) mimo herní médium, plus seriál *Zaklínač* (\*2019), kde *Henry Cavill*<sup>32</sup> (\*1983) svojí

---

<sup>30</sup> Naneštěstí Andrzej Sapkowski odmítá jakoukoli podobnost inspiraci a zastává postoj, že se jedná o jeho čistě unikátní dílo s inspirací v Polském Folkloru

<sup>31</sup> JULIEN, Blondel. *Michael Moorcock's Elric Vol. 1: The Ruby Throne*. Londýn: Titan Comics, 2014. ISBN: 978-1782761242. s. 30, 38-40

<sup>32</sup> Který je velký fanoušek jak Zaklínače, tak fantasy a sci-fi celkově (alespoň to naznačuje jeho twitter)

supermanovskou fyzickou vizáží ještě více napomohl k vytvoření rozdílu od Elrika. Tak jako tak se Geralt může těšit mnohem větší popkulturní známosti (podobně jako Van Helsing zastiňuje Solomona Kanea) a díky tomu i možnosti zazářit i v jiných médiích. A je to právě v nich, kde můžeme najít nitky referencí na Lovecrafta<sup>33</sup>. V prvním videoherním dílu *Zaklínač* (2007) je Dagon jedním z bossů kterého musí hráč jako Geralt porazit a karetní hra *Gwent: The Witcher Card Game* (2016) obsahuje jak kartu s vyobrazením *Dagona*, tak i *Kajrana* a *Ruehina*, vše velmi vizuálně lovecraftovské bytosti<sup>34</sup>.

#### 5.4.2 Marvel, DC a jiné komiksy

Načato Elrikem, ponořme se nyní na moment do multivesmírů komiksů, které v současnosti rok, co rok nesou své postavy i na stříbrné plátno v různorodé míře úspěchu. *DC Comics* (\*1934) občasně referuje na Lovecraftova díla, nejvíce pak ve spojitosti s Aquamanem (filmová adaptace z roku 2018 nám jako reference nabízí Karathen a Trench), dále pak komiksovými „Many-Sided Ones“ jako M'nagalah<sup>35</sup>, Thrumm, Dark Giant<sup>36</sup>, ovšem díky povaze DC Multivesmíru (hlavně v našem případě „Dark Multiverse“) se autorům vždy nabízí možnosti pracovat s Cthulhu koncepty a dokonce už s nimi částečně pracují s příběhy a postavami okolo antagonistů Barbatose, The Batman Who Laughts a Dark Knights<sup>37</sup> (u nich hlavně *The Dawnbreaker*<sup>38</sup> a *The Drowned*<sup>39</sup>).

*Marvel Comics* (\*1939) také pracuje s Lovecraftovými tématy, a to velmi podobně jako DC, kdy v několika realitách [např. Earth-616, nebo Earth-TRN672 v komiksu *Savage Sword of Conan Vol 1 #176* (1990)] existují bytosti jako Dagon a Cthulhu,

<sup>33</sup> Knižní série má samo sebou také své momenty a reference na rybolidi, ale nebijí tak moc do očí

<sup>34</sup> BATYLDA Marcin. *GWENT: Výtvarné umění zaklínačské karetní hry*. Český Těšín: Fantom Print. 2017, ISBN 978-80-7398-390-1.s. 40-42.

<sup>35</sup> První vizuální ztvárnění v komiksu *Swamp Thing #8* (1974) ve vydán *Swamp Thing. Vol.1*. New York: DC Comics, 1972-1976. ISSN 2164-3733.

<sup>36</sup> Antagonistické komiksové série Secret Six. SIMONE Gail. *Secret Six: Friends in low places*. New York: DC Comics. 2016. ISBN 978-1401254858.

<sup>37</sup> *Dark Nights: Metal. Dark Days: The Casting #1*. New York: DC. 2017.

<sup>38</sup> *Dark Nights: Metal. Batman: The Dawnbreaker #1*. New York: DC. 2017.

<sup>39</sup> *Dark Nights: Metal. Batman: The Drowned #1*. New York: DC. 2017.

ale samo sebou Marvel má ve svém repertoáru i vlastní „Great Old Ones“, jako např. Shuma-Gorath, Quoggoth, Chton, ale i více známý Venom do této kategorie může patřit už jenom svojí vizáží.

Komiksové světy Marvelu a DC ve svém jádru stojí na vybalancovaném ostří dobra a zla, chaosu a řádu, příchodu katastrofy a její odvrácení vybranými hrdiny. Následně díky multivesmírům, cestování časem a jiným realitám a jiné se mohou odehrávat více temné příběhy, kde autoři povolí uzdu a nebojí se zabít některé charaktery pro vyřešení příběhů které chtějí říct (např. *Thor: God of Thunder, Vol. 1: The God Butcher*<sup>40</sup> se točí okolo konfliktu mezi Thorem a Gorrem, majíce v sobě scény jako vyčerpaný starý Thor, poslední bůh Asgardu, bojující proti nekončící hordě Gorrových nohsledů, což je samo o sobě romantizovaná událost, která by se jen tak v Marvel univerzu nestala kdyby autoři neměli jistou vizi a nezvolili si aby se daný příběh dostal do takové situace). Je to ale *Hellboy*, jeho příběh a univerzum, který mezi komiksovými velikány otevřeně pracuje s Lovecraftovými tématy, i když ve vlastním stylu. *Hellboy: Sémě zkázy* (Seed of Destruction<sup>41</sup>), komiks, který s následnými vydáními se stal předlohou pro první dva díly filmů *Hellboy* (2004 a 2008, 2019 pak vyšel *Hellboy* reboot<sup>42</sup>, který zažil smíšenou reakci od fanoušků Hellboy univerza) obsahuje rybolidi, křížence s dalšími díly i prastaré entity (první díl má na osmé stránce věnování několika lidem, mezi kterými je H.P. Lovecraft hned na druhém místě).

### 5.4.3 D&D a Chaosium

Přesouváme se do nové podoby psaného média, do prostoru tabletopu, kostek a rulebooků<sup>43</sup>. Do světů ovládaných Pány jeskyně (Dungeon master), ale i hráči, kteří si

---

<sup>40</sup> AARON Jason. *Thor: God of Thunder, Vol. 1: The God Butcher*. Vyd. 1. New York: Marvel Comics. 2013. ISBN 978130201376

<sup>41</sup> MIGNOLA, Mike a BYRNE, John. *Hellboy: Seed of Destruction*. Vyd. 1. Milwaukee: Dark Horse Comics, 1994. ISBN 1-56971-316-2

<sup>42</sup> Znovu-rozjetí příběhu od začátku, které ale nenavazuje na starší tvorbu (v tomto případě předchozí dva filmy)

<sup>43</sup> Komplexní kniha pravidel pro hraní stolních her. Dále existuje i řada knih rozšiřujících znalosti a informace o zasazení, možných profesích pro hráčské postavy a pomocné příručky pro Pána Jeskyně i pro hráče.

vytvořili své vlastní charaktery, za které hrají. *Dungeons & Dragons (Dračí Doupě, \*1974)*<sup>44</sup> je v tomto případě nejznámější deskový Role play na trhu i mezi geeky a nerdy<sup>45</sup>. Je předlohou pro ostatní *RPG*<sup>46</sup> (Role play game) univerza a zároveň i předlohou pro nespočet videoher a několik žánrů. Ve svém jádru se jedná o to, že se sejde parta lidí, vybalí pravidla a příslušenství pro hraní D&D (vícestranné kostky, pravidla, bestiáře, třeba i figurky a mapu, vytištěné tabulky pro tvorbu charakterů) a následně stráví pár hodin tvořením postav, zatímco jeden z nich je Dungeon Master, který si před srazem vybral/vymyslel jakou kampaň budou hrát a funguje jako vypravěč, protihráč, organizátor událostí, kontrolor pravidel, tvůrce výzev, misí, překážek a poradce v jednom. Následné kampaně mohou trvat i desítky hodin a zpravidla několik sezení. Zážitkem zde je obrovská svoboda toho, co hráč i Dungeon master může dělat spolu s velkou imerzí hráčů do jejich postav i fikčního světa, ale zároveň se do jisté míry jedná o uzavřenou společnost, která předpokládá jisté znalosti před vstupem do hry (vždy ale záleží na lidech). Toto odvětví stolních her ovlivnilo následující podkapitoly v neskonalé míře [Především Warhammer, ale i pozdější adaptace jiných děl do tabletop provedení jako *SOLOMON KANE Mythic Games* (2018), nebo různá stolní vydání *Hry o Trůny*]. Kde ale tady najdeme Lovecrafta? V monstrech. Nejvíce ikonická záporná rasa v bestiáři D&D je Mind flayer (česky Mozkožrout)<sup>47</sup>, dále pak Kraken, Krápnitec, Kuo-toové, Sládi, Temnopláští nebo i na obalu ukázaný Zřící<sup>48</sup>. Pak už je čistě na hráčích a Pánu jeskyně, jaký příběh budou hrát a v jaké tónině se bude odehrávat.

Na D&D v tomto pak navazuje *Call of Cthulhu (role-playing game)* vydaná nakladatelstvím *Chaosium* (\*1975) v první edici roku 1981 (s dosud nejnovější sedmou edicí vydanou v roce 2014), jejímž plnou tematickou náplní je horor a Lovecraftovo univerzum. CoC pracuje s jinými pravidly, technikami a zasazeními (konec 19. století, moderní doba, období druhé světové války, 11. století, antika či budoucnost) vyžadující opět silnou znalost pravidel a zbytek (charaktery, daná mise, příběh a jeho vývoj) je pak na hráčích.

---

<sup>44</sup> V současnosti je nejnovější 5. edice (2014)

<sup>45</sup> Geek je člověk se silným zájmem v jedno moderní médium/žánr (hry, filmy, fantasy...). Nerd oproti tomu má také silný zájem v dané médium/téma, ale narozdíl od Geeka má i pro dané téma odborné znalosti.

<sup>46</sup> Hry ve kterých hraje hráč určitou roli

<sup>47</sup> *Monster Manual*. Washington: Wizards of the Coast, vyd. 1. 2014. ISBN 9780786965618. s. 199, pro větší vizuální představu doporučuji zkontrolovat: BALDUR'S GATE 3 Official Trailer

<sup>48</sup> Tamtéž s. 171-176, 264-268, 285, 312-316

#### 5.4.4 Warhammer Fantasy/40k

*Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer 40 000* a *Age of Sigmar* jsou tabletop hry pro stolní bitvy mezi hráči, velmi blízké D&D, akorát plně zaměřené na souboj, kdy bitvy (vedené skrze armády miniatur) jsou znatelně propracovanější s dlouhou řadou pravidel s dedikovanými rulebooky pro jednotlivé frakce. Je to výtvar britské firmy *Games Workshop* (\*1975) a alfou celého hraní jsou hráčem vlastnoručně seskládané a nabarvené figurky, přičemž Games Workshop k tomu prodává dále barvy, pravidla, doplňky a bylo vytvořeno i několik počítačových her. Příkladem mohou být *Warhammer: End Times – Vermintide* (2015), *Warhammer Vermintide 2* (2018), *Total War: Warhammer* (2016) *Total War: Warhammer II* (2017), *Warhammer 40.000: Dawn of War* (2004), *Space Hulk: Deathwing* (2016) a nadcházející *Necromunda: Hired Gun* (2021) a *Total War: Warhammer 3* (2021). Avšak, nikdo by tyto miniatury (a hry) tak nekupoval, kdyby za nimi nestál solidní příběh. *Black Library* (\*1997) je pod-odnož Games Workshopu zaměřená na psaní a vydávání příběhů, knih a audiodramat pro jejich univerza a od které pochází knižní série jako jsou *Gotrek & Felix*<sup>49</sup> (\*1999), *Gauntovi duchové* (*Gaunt's Ghosts*, \*1999) a nejrozsáhlejší knižní série *Horus Heresy*<sup>50</sup> (\*2006, v současnosti série obsahuje 56 knih, není ale ještě dokončená). O čem jsou?

*Warhammer fantasy* (\*1983) je rozlehlý fikční svět, přeplněný postavami, frakcemi a příběhy. Nachází se v něm spousta charakterů či ras které jsou vzaty z děl jiných autorů (postavy jako Malus Darkblade<sup>51</sup> a jeho podobnost s Elric of Melniboné, Vlad von Carsten a Drákula, Makleith a Pán Nazgûlů, dále Hobiti, Paní Jezera, reference na Prahu a Altdorf a reálné kultury od Svaté říše římské, přes Maye po Rusko a Egypt). Obecně se dá říct, že si vzali kus ze všeho od fantasy po historii a pojali to za své. Najdeme zde i Lovecrafta? Ano, a to v silné míře. Beastmeni, pustiny Chaosu porušující realitu a výplody chaos, mutanti, prokleté griomáry, temné rituály, vyznavači Temných

---

<sup>49</sup> První díl-KING, William. *Zabiječ Trolů*. Vyd. 1. Frenštát p. R.: Polaris, 2000, ISBN 80-85911-69-8.

<sup>50</sup> První kniha v sérii-ABNETT Dan. *Horus Rising: The Seeds of Heresy Are Sown*. Vyd. 1. London: Black Library. 2006. ISBN 978-1849701112.

<sup>51</sup> ABNETT Dan. *Démonova Kletba*. Frenštát p. R.: Polaris, 2005. ISBN 978-80-7332-106-2

moluskoidních bohům, Great Maw, neživé bytosti v hlubinách, Nagash, kharibdyss, warpstone a Skaveni (kryší humanoidi) jsou dost silnou referencí, ne však přímou, ale inspirovanou, což je nejvíce co získáme ve Warhammeru fantasy.

Co se týče ale *Warhammeru 40 000/40k* (\*1987), ten prošel značným vývojem a stal se mnohem více soběstačným, než aby byl spojovaný se svými předlohami či referencemi mající jen jiný název. Ale i zde je univerzum prošpikováno inspiracemi (pojem *The God Emperor* je přímo vzatý z knižní série *Dune*). Nás ovšem zajímá Lovecraftovský prvek ve 40k a ten přichází hlavně v několika extrémních formách. Náznak však máme ve větě, která předchází každému dílu z této temné budoucnosti. Oproti utopismu *Star Treku* a despotismu *Metrixu*, grimdark je pojem dokonale výstižný pro povahu 41 milénia.

*„In the grim dark future there is only war.“*

Old Ones, prastará zaniklá rasa povznesených bytostí, které vytvořily většinu ras v Galaxii, C'tan, nejstarší, téměř božské bytosti v existenci, které vedli válku proti Old Ones<sup>52</sup>, Tyranidi, vizuálně lovecraftem inspirovaná rasa fungující jako jednotný Hivemind, jehož cílem není nic jiného než pozřít veškerou biomasu v galaxii, existence Chaosu jako spirituální dimenze naplněné pokroucenými démony a čtveřicí Temných Bohů<sup>53</sup>, po odporne náměty jako jsou Servitoři<sup>54</sup>, Genestealeři, Fayed Ones, Black Ships, Exterminatus či Demonculaba<sup>55</sup>.

Síla toho univerza nestojí ale na předražených plastových figurkách nebo jejich barvení. Stojí na pilíři lidí, kteří ho milují, fanoušků, kteří v jeho temnotě a destopii jež ono slovo samotné pouze zlehčuje, našli něco velmi vzácného, a to možnost ponořit se do moře, kterým je jeho hloubka a uniknout do světa tak obrovského, tak enormního,

---

<sup>52</sup> Plus samotná jména C'tan jsou inspirovaná Lovecraftem, například *Aza'gorod the Nightbringer*, či *Iash'uddra the Endless Swarm*, *Llandu'gor*, *the Flayer*

<sup>53</sup> Pro vizuální inspiraci doporučuji napsat do vyhledávače obrázků „Grandfather Nurgle“ či „Plague Guard art“ a jeden v tom spatří podobnost se závěrem povídky *Věc na Prahu* či *Výpověď Randolpha Cartera*

<sup>54</sup> 40k Lore, *Servitors! Half Human Machine Horrors!* In. *Youtube* [online]. 16.8.2019 [cit. 2021-05-1]. Dostupné z: <https://youtu.be/UD2RHqSJm4w>

Kanál uživatele Arch

<sup>55</sup> Odkazy na jednotlivá videa okolo těchto témat a bytostí jsou v seznamu literatury.

a tak květnatého, že jedinec může strávit roky jen čtením knih největší události, jen aby minul konflikt, který je rozebrán ve videích *na Youtube* a tato rozebrání rostou někdy až na desítky hodin. Žádné univerzum, ani Star Wars, Harry Potter nebo Zeměplocha nemají takovou hloubku, takovou možnost prožitku a takovou tvorbu od dedikovaných fanoušků, jakou má Warhammer. Příklady mohou být fan-film projekty na Youtube dělajné často jedním člověkem jako *Astartes*<sup>56</sup> od tvůrce *Syama Pedersen*, předělání audiokničky *Helsreach*<sup>57</sup> do 3D filmové podoby stejného jména od *Richarda Boylana* (na kterém sám pracoval tři roky, 2017-2019) nebo dost možná nejambicióznější ale i nejgeniálnější výtvar tvůrce *Bruva Alfabusa*, 40k komedický stop-motion seriál *If the Emperor had a Text-to-Speech Device*<sup>58</sup> (\*2013), který brzo vkročí do třetí sezóny. Nebo také video-kanály zaměřené čistě na lore Warhammer světů jako právě *Bruva Alfabusa*, *Luetin09*, *Arch*, *Baldemort*, *Loxmaster\_of\_Sotek* či *The Book of Choyer*.

#### 5.4.5 SCP Foundation

*SCP Foundation* je unikátní výtvar komunitní tvorby, jehož dominantními prvky jsou creepypasta, horror, science fiction a nejvíce převažující – weird fiction. Založena v roce 2012, SCP Foundation je webová stránka fungující jako wiki seznam zadržených fiktivních anomálií, které jsou výplodem jak zakladatelů, tak i následného nespočtu anonymních fanoušků a autorů. Z role-play pohledu čtenář pročítá popis anomálií zadržených nadací SCP, přičemž každá zadržená anomálie má své stálé přiřazené číslo, zařazení a „Special containment procedure“ neboli popis zadržení a popis samotné anomálie, plus dodatečný materiál.

Může se jednat o různé druhy anomálií, od klíče, který odemkne jakýkoli zámek (SCP-005), přes božské bytosti (The Scarlet King) po anomálie určené k ochraně světa

---

<sup>56</sup> Astartes, [animace]. Directed by Syama PEDERSEN. New Zealand: Games Workshop, 2018. Dostupné z: <https://www.warhammer-community.com/warhammer-animation-astartes/>

<sup>57</sup> Helsreach 1-13 In. Youtube [online] 22.2019 [citováno 2021-05-08] Dostupné z: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD6Y30pjRr67IEIAkPbvvUEUemddAnHDD>  
Kanál uživatele Richard Boylan.

<sup>58</sup> If the Emperor had a Text-to-Speech Device. In. Youtube [online] 23.12.2020 [citováno 2021-05-08]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiDf91\\_bTEgnBN0jAvzNbqzrIMGID5WA](https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiDf91_bTEgnBN0jAvzNbqzrIMGID5WA)  
Kanál uživatele Bruva Alfabusa.

(jakékoli SCP s označení Thaumniel). Autorům je zde dána technicky neomezená volnost pro kreativitu a nemusí se vázat pouze na popis zadržených anomálií. Tato svoboda je ještě více umocněna tím, že SCP univerzum nemá žádnou pevně stanovenou hlavní příběhovou linku, i když některá díla, frakce a koncepty se dostaly do takové záliby a byly rozpracovány do takových velikostí, že na samotné scpwiki existuje „*Canon Hub*<sup>59</sup>“, který není ničím jiným než uspořádaným seznamem všech velkých SCP kánonů<sup>60</sup>.

Co přesně stálo jako předloha pro vznik tohoto kolektivního projektu je těžké s určitostí říci, kvůli samotné evoluci celé stránky a počtu autorů, ale jsou zde díla, která bez debaty ovlivnila podobu SCP, jaká je dnes. Weird fiction je kostrou celého SCP a Lovecraft měl na tento svět ten nejdůležitější vliv, a to vliv na tematiku<sup>61</sup>. I když většina SCP jsou v zásadě věci, co by mohly patřit do muzea, ty nejznámější SCP jsou nejčastěji bytosti, které na svém seznamu mají desítky mrtvých agentů či členů MTF<sup>62</sup> a stovky nevinných civilistů, kteří se dostali s danou anomálií do kontaktu před jejím zadržením. Videoherní série *F.E.A.R* (2005-2007) a *Resident Evil* (\*1996) jsou nejpravděpodobnější předlohou pro povahu SCP Foundation. Od tajné globální organizace, přes utajené vojenské složky specializované na získání/neutralizování anomálií, po používání postradatelných lidí jako testovacích subjektů k interakci/testování/udržování daných anomálií (D-class).

Zlatá horečka creepypasty a hororových her 21. století, které vynesli SCP do výšin kulturního povědomí v kruhu fanoušků fikčních žánrů, předcházela SCP už během první dekády tohoto století a budu se jí zabývat v pozdější kapitole, neboť to je přímo téma videoher, ovšem musím zde zmínit hru *Slenderman: The Eight Pages* (26. červen 2012), která byla jedním z nejukázkovějších startovačů této horečky, díky které vzniklo

---

<sup>59</sup> SCP Foundation. *Canon Hub. Canons*. Poslední modifikace 30.4.2021 [cit. 2021-05-08.] Dostupné z: <http://www.scpwiki.com/canon-hub>

<sup>60</sup> Oficiální dílo, materiál či příběhová linka, příkladem rozdílu mezi canon a non-canon může být *Star Wars*, kde filmy a seriály jsou dány jako „Canon“ a tedy co se skutečně odehrálo, zatímco knihy a příběhy vytvořené před díly 7, 8, 9 a seriály „Clone Wars“ a „Rebels“ byly jménem Disney označeny kolektivně jako „Legends“, kde jsou součástí značky *Star Wars*, ale nejsou to, co se „skutečně“ odehrálo.

<sup>61</sup> podobně jako Jára Cimrman měl nejdůležitější vliv na zrod české parodické wiki s názvem *Necyklopedie*. Dostupné z: <https://necyklopedie.org>

<sup>62</sup> Mobile Task Force – speciální jednotky SCP Foundation, často fungující jako vojenská ale i investigativní síla nejčastěji s úkolem zadržel nebo držet v zadržení často nebezpečná SCP.

nemálo obecně známých postav creepypast (Jeff the Killer<sup>63</sup> či BEN Drowned<sup>64</sup>). Obliba v psaní těchto krátkých hororových příběhů vedla nespočty lidí k tvořivosti a SCP je právě výborná platforma s unikátním zasazením, přímo dělaným pro tuto odnož horroru. Není tedy překvapením že k datu 19.3.2021 existuje více jak 6000 napsaných SCP, a i několik krátkých fan-made<sup>65</sup> filmů jako *096 / SCP Short Film*<sup>66</sup> a *SCP: OVERLORD*<sup>67</sup>. To, co tato zlatá horečka nevyhnutelně způsobila je pak tématem dalších kapitol.

---

<sup>63</sup> Creepypasta Files Wiki [online]. *Jeff the Killer* [cit. 2020-05-08] Dostupné z: [https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Jeff\\_the\\_Killer](https://creepypastafiles.fandom.com/wiki/Jeff_the_Killer)

<sup>64</sup> Creepypasta Files Wiki [online]. *BEN Drowned* [cit. 2020-05-08] Dostupné z: [https://creepypasta.fandom.com/wiki/BEN\\_Drowned](https://creepypasta.fandom.com/wiki/BEN_Drowned)

<sup>65</sup> Vytvořeno fanoušky, často na vlastní náklady, amatérské úrovni, ale takové tvorby jsou komunitou viděny jako srdcařská záležitost.

<sup>66</sup> *096 / SCP Short Film [4K]* [film]. Directed by Klay ABELE. United States: Dark Match production, 2020. [citováno 2021-05-08].

Dostupné z: <https://youtu.be/MEOZkf4imaM>

<sup>67</sup> *SCP: OVERLORD* [film]. Directed by Stephern HANCOCK. United States: Retro Digital. 2020. [citováno 2021-05-08].

Dostupné z: <https://youtu.be/EOxarwd3eTs>

## 6. Filmové zpracování a problém Lovecraftova hororu ve filmu

Ukazuje se, že největší obtíží je odpovědět si se na tu nejjednodušší otázku, a to „Kde je problém?“ Kosmický horor je velmi obtížným námětem na vizuální zpracování. Co se zdá být příčinou tohoto problému, stojí tu před námi velmi osobní prožitek děsu s náznaky (samo sebou Lovecraft ve svých dílech, jako např. *V Horách Šílenství*, či *Hruža v Dunwichi*<sup>68</sup> pracuje s přímým popisem, ale vždy se tento přímý popis stmelí s čtenářovou představivostí a jasný, pro všechny čtenáře stejný obrázek umí snadno uniknout). Popis často přichází od jistých forem a podobenství, ale poté se přetváří a přenáší do nástinných a všeobjímajících popisů úmyslně nepopsatelných forem, které ve své čirosti představují a jsou konceptem. Jak tedy vizuálně představit něco většího než já, než člověk a limity jeho vjemů a zároveň tomu zachovat prožitek blízký tomu, jaký má čtenář?

Jakmile takový koncept dostane podobu, automaticky ztrácí svojí moc, onen dechberoucí stres a často je použitý jako jumpscares<sup>69</sup>. Jak je to teda u filmů, které pracují s kosmickým hororem a snaží se ho převést v duchu serióznosti, a ne jako vizuální zajímavost u apokalyptického sci-fi či jako úmyslně vtípnou referenci [*Rick and Morty* (\*2013) či *Futurama* (1999-2013)]?

Film *Bird Box*<sup>70</sup>(2018) pracuje s umem naznačit, ale neukázat. Monstra v tomto filmu jsou vždy naznačena a kdokoli kdo je vidí zemře, vyjma těch, kteří trpí psychickými poruchami (kde pak skrze kresby těch, co je zahlédli, může divák vidět alespoň jejich interpretaci). Lehkým protipólem je film *A Quiet Place*<sup>71</sup> (2018), který i když ukáže záporáka (mimozemské bytosti), obecně pracuje s konceptem „muset být potichu“, který film vkládá do zase jiné roviny prožitku. I když oba tyto filmy „končí dobře“ oproti Lovecraftovu konci smrti nebo šílenství, konceptem se jedná o blížká témata, hlavně okolo řečených monster. Stephen King a stříbrné plátno jsou

---

<sup>68</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips. *Sebrané spisy H. P. Lovecrafta BOX*. Praha: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0351-3

<sup>69</sup> Dnes už ohrané klišé, jak diváka vyděsit, kdy na nás najednou něco na moment vybafe přes celé plátno/obrazovku v doprovodu děsivých zvuků

<sup>70</sup> V pasti [Bird Box] [film]. Directed by Susanne BIER. United States: Netflix, 2018.

<sup>71</sup> Tiché místo [A Quiet Place] [film]. Directed by John KRASINSKI. United States: Paramount Pictures 2018.

divokou otázkou, která ukáže, že cesta k vizuálnímu ukázání existuje, i když je stejně náročná jako ta, kde se jen naznačuje. Neboť tu máme *Mlhu* (*The Mist*, 2007), *To* (*It*, 2017), *To Kapitola 2* (*It: Chapter Two*, 2019). To, že tyto adaptace v některých bodech pozměňují příběh od předlohy (hlavně pak u filmu *Temná věž*, 2017), nemění nic na tom, že to jsou výborná díla, co se týče vizuálního děsu nebo i jenom příběhu. Samo sebou, ne každý se lekne, ale většinově hororovým filmům jde o pocit nepříjemnosti a úzkosti, které výborně zpracovává film *Koule*<sup>72</sup> (Spere, 1998) a především pak film *Horizont události*<sup>73</sup> (*Event Horizon*, 1997), oba Lovecratovu duchu blíže svojí nespecifikností záporáka, lidské zahrávání si s něčím, s čím bychom neměli, nechutnosti, šílenství, stress, strach, stísněné prostory. Plnou referenci na rybí humanoidy a Cthulhu najdeme ve značně novějším filmu *Pod Vodou*<sup>74</sup> (*Underwater*, 2020), kde tyto bytosti jsou hlavní antagonisti.

Odbočkou od hororu jsou pak filmy stylu Marvel a DC, které opět někdy využívají Cthulhu symboliku pro podložení toho, že se příběh odehrává ve fantasy/sci-fi (úvodní scéna *Hellboy*, 2004), nebo se jedná o ne-seriózní moment [úvodní scéna *Strážci Galaxie 2* (*Guardians of the Galaxy Vol. 2*, 2017)]. U DC se tohle moc říct nedá, i když *Joker* (2019) byl velmi úspěšným překvápkem, DC filmy mají touhu být více temné než Marvel a mají i dobré herce, ale zároveň se ve většině případů zvrhnou v zelené plátno plné výbuchů a destrukce. Ty, avšak pro tuto práci nepracují zatím nijak výrazně s tématy Mythos.

Podívejme se na vybrané filmy, které zase jinak pracují s vizáží Cthulhu Mythos a kde se skrývá jejich „kouzlo podivnosti“.

---

<sup>72</sup> *Koule* [*Sphere*] [film]. Director by Barry LEVINSON. United States: Warner Bros.,1998.

<sup>73</sup> *Horizont události* [*Event Horizon*] [film], Directed by Paul. W.S. ANDERSON. United States, Velká Británie: Paramount Pictures, 1997.

<sup>74</sup> *Pod vodou* [*Underwater*] [film], Directed by William EUBANK. United States: 20th Century Fox, 2020

## 6.1 The Thing

*Věc*<sup>75</sup> (The Thing, 1982) je film, kterým je tematicky dobré začít. Praktické efekty jeho monstra, krev, maso a scény co se vypálí do paměti, společně s dynamickým soundtrackem, jsou tou nejdokonalejší a nejúspěšnější popkulturní ukázkou toho, že kosmický horor jde udělat tím, že vše ukážeme a ve vztahu s pozdějším *Věc: Počátek* (The Thing, 2011) je podtrhujícím důkazem že praktické efekty zdaleka nepatří do starého železa (pro mě byl 2011 prequel v některých scénách povedený, ve většině ale až moc umělý díky do očí bijící animaci). Ve vztahu k Lovecraftovi zde tedy máme psychologický horor, existenciální horor, tělesnou grotesknost, gore<sup>76</sup> scény a ve vztahu původu It a jeho „vizáží“ i cosmic horor.

## 6.2 Cronenberg

Pod pojem Cronenberg<sup>77</sup> patří díla Davida Paula Cronenberga (\*1943) a jeho kultovní klasiky jako *Videodrome* (1983), *Moucha* (The Fly, 1986), *Nahý oběd* (Naked Lunch, 1991) a další vyznačující se odporností a deformací. Cronenbergovo uchopení hororu je silně příbuzné The Thing, kdy nás má monstrem znechutit vizáží i činy, u Mouchy pak ještě i nestalostí vizáže a ztrátou lidskosti. Téma Cthulu Mythos se zde dá zpozorovat, především v podobnosti těchto filmů s vizuálními popisy monster v povídkách *Věc na Prahu*, *Nepojmenovatelné*, *V Kryptě*, *Pickmanův model* a *Slavnost*. Zároveň se točí okolo otázek, co je reálné a okolo temného vývoje událostí, když se člověku dostane do ruky znalost/technologie, co by neměla nebo okolo morálně mentálního úpadku. Autor podobně jako Lovecraft vkládá sám sebe do postav stejně jako své životní události.

---

<sup>75</sup> *Věc* [The Thing] [film]. Directed by John CARPENTER. United States: Universal Studios, 1982.

<sup>76</sup> Úmyslně intenzivní vizuální zobrazení brutality a násilí, často v doprovodu přehnaného množství krve a oddělených končetin

<sup>77</sup> Stanoveno seriálem *Rick and Morty* 1 sezóna, 6 díl (2014)

### 6.3 Xenomorph

Pod pojmem *Vetřelec (Alien)* existuje na stříbrném plátně sci-fi a hororu série, kterou není asi třeba představovat. Vrhněme se tedy rovnou do vizuálií. Díla *Hanse Rudolfa Giger* (1940-2014) stojí jako jádro vši předlohy a inspirace pro Xenomorphy. Svoji podivností, groteskností a sexuálním podtónem nesou dokonalou náplň odpornosti, která je ještě více podtržena onou humanoidní podobností s člověkem (připojme k tomu i *Predátory* a *Inženýry*). Původně kostýmy spolu s praktickými efekty [*Vetřelec* (1979), *Vetřelci* (1986), *Predátor* (1987), *Vetřelec 3* (1992),], dnes většinou animace [*Prometheus* (2012), *Vetřelec: Covenant* (2017)] byly především v prvních dílech o to působivější svojí novostí, zvuky a schopností kamery, kde v prvních třech dílech probíhá velmi působivá práce se ostrým světlem a tmou, která ještě o to více podtrhuje celý nádech a schopně pracuje s rychlými scénami ukázání, kdy divákova představivost v mnoha momentech pomáhá k zážitku děsu a s deskriptivními scénami, kde se opět vyřádili na vizuální odpornosti a bez debaty je kosmický horor duší této série.

### 6.4 Piráti z Karibiku

Jako závěrečný film pro odlehčení jsem si vybral filmovou sérii úplně jiného charakteru, především pak jednu postavu nade všechny. *Davy Jones* v dílech *Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže* (*Dead Man's Chest*, 2006) a *Piráti z Karibiku: Na konci světa* (*At World's End*, 2007). Vizuální zkřížení Cthulhu a člověka, kdy posádka i loď nesou též Lovecraftovský nádech, to celé s výbornou hudbou od *Hanze Zimmera* (\*1957) a animacemi, které i po dekádě a půl vypadají výborně. *Davy Jones* krom své vizáže a spjatosti s mýtickým světem (*Kraken*, plutí pod vodou, teleportace, vyjmuté srdce) toho s Lovecraftem nemá moc společného. Povahou to je člověk a přimíchaje k tomu humorné scény, nalezneme se na opačném spektru od hororu. Ale jsou to ty úvodní, více temné, méně akční a závěrečné scény, které budují a tvoří jeho výborný charakter a dělají z něj dosud nejlépe napsaného antagonistu této série a v nejzřejmějším, výbornou vizuální referenci.

## 7. Videoherní zpracování

*"Why do we value great terror? Why do we value the feeling of being absolutely horrified? I feel like we're still in the process of getting the right words to really lock down why it's a sought-after experience. People who seek out this genre will say that they enjoy fear and terror. I feel like that really doesn't make much sense, considering that the current definition means that you would take delight in fear or you would take pleasure in fear. It simply doesn't sound right an oxymoron if you will. What I prefer to latch on to is that it's engaging, its gripping and it's fresh. Fear, genuine fear is an experience that we don't often feel it's something that is rarely tapped into successfully. How do we accomplish it? It's not as simple as telling a joke or showing chemistry between two people or explosions. Not to imply horror some kind of special snowflake in the selection of genres, but what I will say is it's the most butchered and bloated genre there is. There is very little creativity combined with a consistency of copycats like no other genre in gaming or television. However there are sometimes those who give a genre a whole new image with the creation that shakes up the very foundation and sets a trend for a generation."<sup>78</sup>*

Jak říká začátek kapitoly „Logika transparentní imediace“ z textu Bolter, Jay David – Grusin, Richard: *Imediace, hypermediace, remediace* (Teorie vědy, 2005): „Virtuální realita je imerzivní, což znamená, že je médiem, jehož cílem je zmizet.“

Virtuální realita a její rozhraní nejsou dosud v takové technologické úrovni, aby se uživatel nesetkal s omezeností média, kdy pak kupříkladu při naražení do zdi, či vypadnutí ovladače imerze okamžitě mizí, ale i zde se nachází úspěšná snaha o nabídnutí nového druhu zážitku, jako např. u hry *Beat Saber* (2018), převodu už vydaných herních titulů do VR (*The Elder Scrolls V: Skyrim VR*, 2017), nebo u hororového žánru velmi úspěšná hra *Phasmophobia* (2020), která umí reagovat i na hlas a zvuky vytvářené hráčem, což následně ovlivňuje chování ducha.

I když videoherní prostředí se též snaží o co největší imerzi (především pak hry označované jako „interaktivní filmy“), často stojí na vyváženosti mezi vnořením se

---

<sup>78</sup> MauLer, Dissection: Amnesia: The Dark Descent vs. SOMA - Part 1, Introduction (00:48 – 02:01)

hráče do role/herního světa a hypermediálním uvědoměním si hráčova rozhraní od pohybu přes klávesnici a myš/ovladač, body zdraví, inventář postavy, interakce s objekty a charaktery, možností volby, existencí hlavních a vedlejších úkolů. Hororové hry se často více snaží o onu imerzi, kdy pro hráče to, co se odehrává už není jen pixelová audiovizuální adaptace vytvořená s použitím 3D modelů, herců a detailních textur, ale je to prožitek, který v nás má vyvolat zájem a děs (či jinou emoci jde-li o jiný žánr či scénář). Nevěřím ale, že existuje médium, ani soudobá virtuální realita, které by nasýtily naši touhu po plně realistickém prožitku. Toto téma schopně rozebírají první dvě série HBO seriálu *Westworld* (2016, 2018). Představa o plném uspokojení této lidské touhy je jako mnoho dalších jen utopickým snem, který je nám díky moderním technologiím zdánlivě blíže než kdy dřív, ovšem i tak ale si myslím, že na možnost zakusit plně imediační zážitek uměleckého díla (nehledě na to bude-li to hra, VR či jiné médium) budeme muset ještě dvě staletí počkat.

Hororové hry zde ale čelí velkému problému, který zmiňuje i začínající citát. Zlatá horečka hororu se zrodila s touhou ukázat kreativitu a možnosti, jaké samotné rozhraní média umožňuje. Bohužel, tento zlatý hřeb je dnes už minulostí a je utopený v nekončícím recyklátu lekaček [série *Five Nights at Freddy's* (\*2014)], interaktivních filmů [série *The Walking Dead* od Telltale Games (\*2012)], adventur s mechanikami survival hororu<sup>79</sup> [série *Resident Evil* (\*1996) a *Silent Hill* (\*1999) *The Forest* (2014), nebo teprve nadcházejí *Project ILL*], nebo tematických/mechanických kopií větších titulů [*The Evil Within* (2014), *Lost In Vivo* (2018), *The Medium* (2021)] dovedla hororové hry do pozice absolutního přesycení zákazníka skrze absenci kreativity, kterou toto médium umožňuje, ale je nevyužíváno vývojáři. Přesuňme se do seznámení s videoherními pojmy, neboť nepředpokládám u čtenáře této práce tolik obecné znalosti v tomto médiu, jako je tomu u knih a filmů.

---

<sup>79</sup> Hráčova postava prochází příběhem a zároveň je jejím úkolem přežít jak střety s nepříteli, tak simulované potřeby, jako hlad a žízeň

## 7.1 Pojmy videoherní sféry

Zde se zdržíme po nějakou dobu, neboť se jedná o rozsáhlé téma, ve kterém se nebudeme zabývat všemi druhy a žánry her [už jen proto že v mé paměti není známá žádná čistokrevná strategie s přímou lovecraftovskou tematikou. Hry jako *XCOM 2* (2016) či později zmíněny *Darkest Dungeon* jsou spíše taktické s prvky strategie). S čím se tedy budeme obecně jako fanoušek Lovecraftovy tvorby nejvíce setkávat, když se budeme chtít vrhnout do her? First person či Third person interaktivní film, někdy s RPG/ARPG plus samo sebou survival horrorem, který bude až na raritu Singleplayerový zážitek. Je nutné tyto pojmy vysvětlit.

Stejně jako u jakéhokoli jiného druhu vyprávění je first person a third person jen videoherní pojem pro ich a er-formu tedy, bude-li hra z pohledu očí postavy, nebo budeme po většinu času koukat na její záda a cutscény<sup>80</sup> budou mít podobně jako film záběr ze třetí osoby. Videoherní prostředí ovšem pracuje s jednou dodanou unikátností pro svůj formát a tím je hráč, jehož interakce je zapotřebí pro postup hrou a tím i příběhem.

Některé hry pak nabízejí fluidní přechody mezi first a third person. [i když máme 90 % filmů sdělováno ve třetí osobě z pohledu diváka, existují i filmy úmyslně natáčené z prvního pohledu, nejčastěji s použitím *GoPro*, či jiných kamer upevněných na hlavě/přílbě, ovšem jedná se spíše o atypické exempláře zrozené právě skrze vliv videoher, nejvíce pak first person stříleček. Dobrou ukázkou je třeba film *Hardcor Henry*<sup>81</sup> (2016)]

Interaktivní film často značí, že hra se bude pohybovat po pomyslných kolejích, ze kterých hráč nebude moci příliš vystoupit (ale může třeba ovlivnit příběh). Doslova tedy hrajeme předem napsaný herní film, který má části, kdy my jako hráč, můžeme něco dělat a musíme splnit daný úkol pro postup dál a zároveň zde bude hodně cutscén a pravděpodobně jumpsary. *Until Dawn* (2015) je dobrou ukázkou hororové hry, která je více interaktivní film než hrou, ale to jí nedělá špatnou.

---

<sup>80</sup> Předskriptovaná „filmová“ scéna aka. cutscene, často přímo odehraná herci/dabery v motion capture oblecích.

<sup>81</sup> *Hardcore Henry* [film]. Directed by Ilja NAJŠULLER. Russia, United States: STXfilms, 2015.

RPG je stejně jako u D&D a Call of Cthulhu zkratka pro „Role Play Game“. ARPG je technicky to samé s předponou „Akční“, takže můžeme očekávat soubojový systém (ať už střelné nebo sečné zbraně). Opět budeme hrát danou roli a hráč bude mít jistou míru volnosti v tom co může jako daná postava ve hře dělat (není to ovšem tak svobodné jako u stolních her) mimo hlavní úkol/příběhovou linku. Nemyslím teď ale jen vedlejší úkoly a možnost pohladit zvíře, ale především možnost sestavit si charakter naší postavy (nejčastěji skrze seznam různých schopností a statistik), mít možnost volby dialogu a jaký to bude mít vliv na příběh, či drobnosti jako změna vizáže.

Xp (Xpěčka/Experience/zkušenosti) jsou nedílnou součástí RPG. Splněním úkolů či interakcí hráčova postava získává zkušenosti, které buď zvyšují její dovednosti (např. v české hře *Hobo: Tough Life*, 2017, či *Valheim*, 2021), nebo je hráč po získání určitého počtu xp a tím dosažení nové úrovně, může vložit do některé z nabídnutých aktivních/pasivních dovedností (*Titan Quest*, 2006).

Patří-li hra do kategorie Survival horror, můžeme čekat děsivé nepřitele, jumpscray, ale i třeba nutnost starat se o potřeby hráčovy postavy jako spánek, hlad, žízeň [*Don't Starve* (2013) je hra spíše Tim Burtonovského druhu dětského hororu, ale má tyto mechaniky), sbírání surovin a crafting/vyrábění, souboj s nepřáteli a někdy i otevřený svět (zase záleží titul od titulu).

Singleplayer je hra pro jednoho hráče. Multiplayer je pro více. Možná je zarážející že existují úspěšné hororové hry pro více hráčů, ale je tomu tak, i když ve většině případů jejich „děsivost“ je díky možnosti hrát s přáteli zatlačena stranou, ale stále tituly jako *Hunt: Showdown* (2018) a *Dead by Daylight* (2016) se od svého vydání těší přidáváním nových bossů<sup>82</sup>, nepřátel a kosmetických doplňků. Naneštěstí multiplayerové hry čelí obtíži postupného stárnutí, kdy se může bez problému stát, že hráči po pár letech od vydání z různých důvodů masově přestanou hrát a hra efektivně umře a přestane být svými vývojáři aktualizovaná. Příkladem je hra *Battlefield V* (2018), která byla recyklovaným výdělečným propadákem pro tuto herní

---

<sup>82</sup> důležitý nepřítel v dané lokaci/levelu. Souboj s ním je nazýván „Boss battle“, má často unikátní vlastnosti, pohyby, útoky, fáze a často se nachází ve vlastní oblasti označované jako „boss arena“. Miniboss je méně důležitý ale i méně náročný než boss, nemývá svojí vlastní arénu a často předchází bossovi v daném levelu.

sérii, i hráče a vydavatele EA (Electronic Arts) a z toho důvodu loňské léto vyšel poslední velký update a skončila podpora hry, což prakticky znamená konec její pouhé dvouleté existence (v porovnání se hrou *World of Warcraft*, která bude slavit tento podzim 17 narozeniny to je slabý odvar).

DLC (downloadable content/stažitelný obsah) je poslední důležitý termín, a jedná se o placené oddělené rozšíření základní hry, které rozšiřuje příběh, přidává herní čas, nové lokace a třeba i vybavení [ukázkou výborného dlc je *The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine* (2016), které je mnohými považováno jako doplněk, který v mnoha ohledech lepší, než některé hry za plnou cenu].

Je nezbytné zmínit, že pro mou práci je v tomto ohledu důležité vždy několik věcí: hrubý nástin příběhu, zmínit, pokud hra obsahuje unikátní mechaniky odlišné od jiných (především co se týče hraní samotného), jaký vliv měla na popkulturu weird fiction/sci-fi/fantasy/her/daného herního žánru (jestli vůbec) a jakým způsobem se umí poprat s Lovecraftovskou tematikou, nebo proč jsou s ní spojovány.

## 7.2 Vizuální a mechanická stránka

Opět se dostáváme na půdu vizuálních problémů a jak je autoři her řeší. Před hororem ve hrách stojí to samé jako u filmů, a to transparentnost díla a divákova/hráčova schopnost vidět skrz. Oproti filmu zde ale máme jako výzvu nezbytné ovládnutí a herní mechaniky, se kterými se ale při hraní často děje to, že je hráč bere jako součást imerze, než jako rušivý element (výjimkou pak můžou být ikonická slova *You Died*, když hráčova postava zemře).

U mechanické části se na chvíli zastavíme u obtížnosti, neboť je jedním z klíčových aspektů, na kterém stojí recipientův prožitek a naneštěstí je vzácné najít u videoher správně vyváženou obtížnost. Z úst videoherních kritiků vychází často slova hodně blízka s vyjádřením hlasu běžných hráčů, kde často stojí za názorem, že nejběžnější způsob navýšení obtížnosti, kterým je snížit hráčovo postavě životy, navýšit je

nepřátelům, navýšit počet nepřátel, navýšit sílu jejich útoků, omezit hráči zdroje interaktivních surovin (např. náboje či prostředky pro doplnění zdraví), vypnout automatické ukládání (či zapnout hru na tzv. „ironman“<sup>83</sup>), je zároveň tím nejprimitivnějším způsobem, který může daného hráče dovést na hranice frustrace či přímo odinstalování hry (ragequit). Mezi takovéto herní internetové/youtube kritiky patří *MauLer*, *MandaloreGaming*, *Worth A Buy*, *ProbablyJacob*, *Charlatan Wonder SsethTzeentach*<sup>84</sup>. A s tímto názorem musím osobně více než souhlasit, neboť v ideálním scénáři by větší obtížnost měla dovést hráče k intenzivnějšímu a zároveň jinému prožitku, který bude výzvou, ale zároveň nebude nutit hráče každou chvíli začít od znova. Nebudu toto téma dále rozvíjet, neboť není předmětem našeho zájmu, ale můžeme zde vidět, že videoherní médium se setkává s problémy jak příbuznými u předešlých médií, tak i se zcela novými, které jsou vlastní pouze jemu.

Vliv též má i zamýšlená platforma na kterou je hra vyvíjena. Můj postoj je ten, že hry by měly být primárně tvořeny pro *PC*, ale zároveň pro ostatní druhy platform. Několik důvodů zde stojí pro podporu a jako protistrana tohoto názoru. Na straně pro se dá zmínit možnost mnohem vyššího grafického rozlišení, možnost tvořit značně komplexní interaktivní systém (např. souboj). Nejsilnějším důvodem z mých znalostí pro tento postoj je však módovací podpora (umožnění pro hráče provádět vlastní úpravy hry skrze programové nástroje od vizuálií přes úpravu prostředí, misí či tvoření vlastních scénářů). Proč je zrovna toto nejsilnějším důvodem je fakt, že módy, obzvláště výtvořené zdatných tvůrců, nabízejí hráči zcela nový zážitek nasazený na stávající hře, a to jí znatelně prodlužuje životnost a zároveň to prohlubuje její interakci a vztah s členy videoherních subkultur. A naneštěstí většina her vyvíjených na konzole, telefony či jiné platformy tyto možnosti nemá, nebo jsou značně ořezané o možnosti co může člověk namodovat, pokud vůbec. Na druhé straně stojí fakt, že většina hororových her jsou ve své podstatě více interaktivní filmy než plnokrevné videohry (*Bloodborne* je v tomto silná výjimka) a proto se dá říct, že jsou vyvíjeny pro daný druh platformy, a celkově televize, účelně. Též tyto platformy (např. v případě v prosinci vydaného remaku/předělávky *Demon's Souls*) jsou ochotny vložit nemalé peníze pro možnost mít

---

<sup>83</sup> Nejtěžší obtížnost na jeden pokus, pokud má hra ukládání pozic hráče v příběhu, tak je tato mechanika vypnutá

<sup>84</sup> Pro vyhledání těchto názorů doporučuji jejich videa rozebírající/hodnotící (nejen) hororové hry. SsethTzeentach je youtube tvůrce, který s hororem nemá moc společného, ale unikátnost jeho tvorby a pojetí sdělení informací je samo o sobě podivná neobvyklého rozměru.

danou hru po určitou dobu pouze na jejich vlastní sérii platformem a tím mohou z dané hry vytvořit tahouna pro jejich marketing co se týče prodeje daných platformem, čímž vzniká zdravá kompetence, alespoň do doby dokud nespátříme známky monopolu.

### 7.3 Odbočení k digitální grafice

Důvod tohoto odbočení je spjatý s důležitostí výše zmíněných problémů, které si zasloužily vlastní kapitolu, ale zároveň je úzce spjatý s částí her, která je v moderní době něčím víc, než by se mohlo zdát a též to je i prostor mého osobního zájmu. Digitální grafika. Často v doprovodu s danou videohrou je k dispozici i možnost koupě produktu známého jako „Artbook/The Art of <sup>85</sup>“, který je podle mě jedním z odůvodnění, proč hry spadají do žánru umění a zaslouží si svojí vlastní kolonku. Art booky (virtuální nebo fyzické kopie) jsou seskládáním grafické tvorby umělců a grafiků. Od oficiálních děl, co jsou na obalech, po skici, skulptury, koncepty pro 3D grafiky, nedodělané kresby, modely prostředí a komentáře od grafiků. Já sám vlastním grafický tablet (XP-PEN Artist 24 Pro), pracuji pak nejčastěji v programu Adobe Photoshop (\*1990), i když mám i zkušenosti s inkoustem, perem a akrylem. Digitální grafika zažívá s herním žánrem v současnosti zlatý věk tvorby, kdy dané firmy a skupiny vývojářů mohou hledat jednoho grafika pro všechno, po čistě grafiky prostředí, charakterů, lidí, co umí ve 3D, tvoří textury či budou dělat promo-art. Doba práce na jednom kusu se může točit od půl hodiny po několik desítek, vždy záleží na stylu, povaze i schopnostech umělce a zadané realističnosti/propracovanosti díla. Digitální grafická tvorba se stále drží základů perspektivy a malby, ale s možnostmi grafických programů, které nabízejí nespočet druhů přístupu, technik a přeskočení vybraných kroků. I tak se zde ale dá těžko mluvit o automaticnosti. Zkušenost, um, a především lidský prvek je zde stále nezbytný.

---

<sup>85</sup> Pod pojem Artbook může patřit i kniha s vybranými díly čistě jednoho umělce, často i dělané ve spolupráci na vlastní náklady v omezeném počtu vydání. Příkladem může být kniha GARCÉS, Fran. *Dibujante Nocturno: The Art of Francisco Garcés*. Vyd. 1. Worcester: 3dtotalPublishing, 2020. ISBN 978-1909414938.

V digitálním prostředí ať už videoherním či webovém je napodobování a využívání jiných médií a děl v nové podobě něco dnes plně běžného (viz. v úvodu zmíněný easteregg) a zpracování Lovecraftových děl jen potvrzuje flexibilitu redemizace. VR porušuje pevně daný úhel pohledu (nebo ho spíš vymezuje do maxima možností našich očí). Videohry sice mají vymezený prostor obrazovky, ale úhel pohledu není vždy pevně dán (pak tu máme *Sunless Sky* a *Darkwood*, které zase umí ukázat, že jde i opak) a i hry co jsou prošpikovány růzností oken jako *Banished* (2014) či *Darkest Dungeon* (2016).

Co se týče remediace starých médií, pak může silně ležet právě u možnosti interaktivity s prostředím. Samo sebou záleží na povaze hry, ale nemálo her pracuje se zápisky, fotografiemi, notesy s úkoly, přehráváním zvukových a kamerových záznamů, či v případě příkladů, které před námi leží, budou ve většině z nich hráčovy postavy detektivové a prozkoumávání věcí (nehledě na médium) a získávání informací bude klíčem pro postup v příběhu (mnohdy to i ovlivní konec). Obohacení média předchozími médii může tedy probíhat na nespočtu úrovní. Od použití středověkých hudebních nástrojů a vytvoření dobových iluminací v *Kingdom Come Deliverance* (2018), po reference na předlohy, ze kterých dílo vychází [v DLC *Dark Souls III: The Ringed City* (2017) je důležitá postava Filianore velkou vizuální i symbolickou referencí na animovaný film z roku 1985 jménem *Tenshi no tamago (Angel's Egg)*]

Díla vždy budou navazovat na předchozí, ať už úmyslně či nikoli, zatímco budou též vznikat úmyslní ledoborci nových obzorů s čistým účelem najít něco co tu dosud nebylo.

#### 7.4 Příběhová stránka

Tento oddíl je tématem, který je pro tuto práci klíčový ve vzatu k této kapitole. Jeho hlavním cílem je to samé jako u psaného média, ale na rozdíl od něj musí pracovat v mnohem svobodnějším prostředí, a to především díky scénáři a jiným sdělovacím formám jako jsou: primárně vizuální (ať už přímé sdělení, či v náznacích např. dané

scenérie či úmyslném výběru barevné palety), doprovodné (hráč ve hře nachází poznámky/záznamníky/poslouchá dialogy postav, které mají dopady na příběh), doplňkové (např. reference, vzácné či příběhově vázané nalezené předměty, easter egg či věnování na konci/začátku díla) a podtextové (celkové téma/nádech hry).

Stejně jako v jakémkoli jiném médiu je ve videoherním prostředí nejvíce divokou kartou recipient. Pro pravý zážitek je třeba jistý správný přístup z hráčovy strany, u tak intimního tématu, jakým je kosmický horor dvakrát tak. Ona schopnost odpoutání se od reálna a nahlédnutí na dané sdělení v jiné rovině, podobně jako tomu je v kině či divadle. Zde se můžeme setkat se záškuby od lidí, co si zahrají danou hru jen pro vtip či pobavení publika, z nudy či neumí moc dobře hrát hry, může být tvůrcem očekávaný zážitek překroucen do různorodých podob. Zase ale nemůžeme nikoho za to kritizovat a hry by měly nabízet zážitek komukoli kdo má zájem si je koupit a spustit. Multiplayerové hry na tuto ztrátu tónu trpí víc, ovšem i hráčská tvořivost u zmíněných módů může vést ke ztrátě zamýšleného zážitku, ale právě i k onomu zapsání se do popkultury (*Amnesia: The Dark Descent* (2010) je díky tomu herní klasikou pro milovníky hororu).

## 7.5 Příklady

Co se týče příkladů, budu v tomto bodě pracovat i s videorecenzemi (především Youtube). Důvod tohoto rozhodnutí? Na rozdíl od psané formy či filmů, videohry, obzvláště pak jednotlivé tituly, nejsou zatím prominentním objektem odborného bádání na akademické půdě. Mnoho lidí videohry ani nepovažuje jako novou formu umění, zde ale můj názor stojí na tom, že stejně jako u fotografie to chce pouze čas pro přijetí faktu, že novou formou už dávno jsou.

Odkazy na videa zmíním v seznamu literatura a podle mého úsudku jsem se snažil pracovat nejen s charismatickými, ale i s informativně obsáhlými kritikami, i když jejich povaha by se někdy dala srovnat s kritikou filmů.

### 7.5.1 Call of Cthulhu

Započneme a skončíme velmi blízko našeho tematického narativu a během toho se zastavíme i u nečekaných břehů. *Call of Cthulhu* (2018) je vizuálně i tématicky nejbližší té nej-ikoničtější představě toho o čem Lovecraftův příběh je, a jak je videoherně zpracován. Detektiv vyšetřující zmizení dívky, co maluje podivné obrazy se vydává do malo-ostrovního městečka Darkwater, kde se hráč následně zamotá do vyšetřování neznámého kultu a šíleného vědce.

Po technické stránce se nejedná o vyhlazené dílo a některé scény, animace a pohyby postav mohou působit nedodělaně nebo jako loutky. Což při vizuálním srovnání se staršími hrami (hlavně pak s *Dark Corners of The Earth*, která je v mnohém předlohou pro tuto hru) může působit jako komická poznámka, především když se člověk podívá na to, jak hra *Dark Corners* vypadá, ale je třeba brát v potaz možnosti technologií, které v tu dobu byly dostupné a vzít v potaz vrcholy vizuální podoby her té doby (můžeme teda *Call of Cthulhu* vizuálně srovnat s hrami jako *God of War* či *Red Dead Redemption 2* které obě vyšly ten samý rok). Naštěstí to zachraňuje kvalitní dabing a zvuková škála ale i tak hra bohužel působí nedodělaně. V závěru se jedná o ikonickou hru s tematikou známou a blízkou lidem co mají v oblíbě Lovecrafta, jenže zároveň je to i ikonická hra všech problémů právě her co adaptují Cthulhu Mythos tematiku. Víc, než často působí nedodělaně a málokdo tu hru zapne po prvním dohrání.

### 7.5.2 The Sinking City

Ve svém základu se jedná o to, čím *Call of Cthulhu* dost možná mělo původně být. Bohužel se zde hra potýká s problémem, kdy se snaží obhájit titul AAA<sup>86</sup> tím, že hra chce být tak trochu vším najednou a to jí dost často může ponořit do vyždímaného

---

<sup>86</sup> Hra vydaná velkým studiem či vydavatelem (např. *Valve, Activision, Blizzard Entertainment, Electronic Arts, Paradox Interactive, CD Projekt RED, Ubisoft* atd.)

zážitku opakovanosti (ať už jde o dabing, obličej, prostředí, souboj, vedlejší úkoly), který může hráče po několika hodinách unavit jednoduše proto že hráči dojde, že něco dělá pořád dokola a dokola, i když zde jsou možnosti a mechaniky co se snaží vytvořit ono okořenění a udělat ten zážitek zajímavý například soubojem nebo výrobou. I tak to snadno zapadne do monotónnosti. Město v *The Sinking City* působí víc nafoukle, než bohužel zvládá a spíš by zde pomohlo čím méně tím lépe. Zároveň se jedná o hru, co vyšla v roce 2019, božské bytosti a obří monstra už jsou v dnešní době vyčerpané téma a spíš by jednoho (ne samozřejmě každého) více zajímaly příběhy lidských postav. Od obyčejných lidí, přes rybolidi, mutanty po elitu a nechal Cthulu a další titány jako vedlejší událost než to, k čemu vše spěje, neboť už to v tomto médiu není nic nového. Viděli jsem technicky pořád to samé od *Transformerů* (\*2007) po *Resident Evil*, od *Godzily* po *Icon of Sin*. Bohužel se u takovýchto her, kdy se vše točí kolem anomálních záhad a kdy my hrajeme za detektiva nemůžeme asi nikdy dočkat takového vcítění se do charakteru detektiva, jako tomu je u hry *L.A Noire* (2011)

### 7.5.3 Dark Corners of The Earth

Hra z roku 2005, celým jménem *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* se dá těžko zařadit do jednoho žánru a už prvním důvodem proč tomu tak je, je fakt, že byla ve vývoji šest let.

V plnokrevné návaznosti na Lovecrafta, příběh začíná koncem. Sebevraždou hlavní postavy v Arkham asylum. Tato hra je „Point and Click“ kde postava oproti předešlým dvěma hrám má komentář skoro ke všemu na co hráč klikne, což je velmi vítáno, i když je to vlastnost nejstarší hry ze zmíněných tří. Jedna z mechanik je rozmazání a rozhoupání obrazu pokaždé když postava vidí něco co v Lovecraftových dílech způsobuje u postav šílenství (bytosti, mrtvoly, artefakty, ale i výšky, neboť z nich má charakter taky strach). Hra samotná svým vzhledem, který má daleko od toho, čím je *Sinking City*, má jisté kouzlo weird fiction a může mít pro někoho i ten „správný“ pocit nepříjemné atmosféry.

Hra má lineární postup a naneštěstí její nejslabší stránky se ukážou v momentu, kdy je do hry zakomponován souboj. Nepřátelské AI je opravdu hodně kostrbaté a často nereaguje na hráče což nevede moc k dobrému zážitku. A tak oproti začátku čím více budeme postupovat hrou, tím častěji se nám začne ukazovat, že nebylo jasné, co vývojáři chtěli, aby tahle hra byla, co se týče žánru a od adventurní detektivky se najednou dostaneme k FPS<sup>87</sup>, najednou k hororu a v závěru to na co se opatrně poukazovalo celou hru, *The Deep Ones*, se najednou promění v arénu na lodi, kde je hráč začne se zbraní v ruce kosit po desítkách.

Hra během vývoje prošla několika razantními proměnami a mělo se původně jednat dokonce o multiplayer s deathmatch<sup>88</sup> mapami což mohlo mít vliv na grafiku. Tak jako tak je svět vybudovaný s jistým citem pro detail a náznak, něco, co je vždy vítáno zvědavými hráči či lidmi co se chtějí vcítit do momentu.

Je zde ale i problém okolo příběhu, který je blízce spjatý s „Ranking systémem“. Hráč dostane ocenění (A až F) podle toho, jak rychle prošel hrou, kolikrát ukládal a jestli sesbíral vše co jde sebrat a podle ocenění se hráč dozví více z příběhu. Zároveň hra vyžaduje, aby hráč dohrál hru na základní obtížnost, aby se mu odemknula vyšší což dost ničí touhu zahrát si to znova.

Závěrem můžeme vidět to samé co jsme viděli u dvou předchozích titulů. Zaručeně se na všech třech hrách začalo pracovat s jistou vizí, poté přišlo rozhodnutí změnit či doplnit danou vizi o další mechaniky (ať už kvůli změně vydavatele či snaze odůvodnit proč je AAA) což nevyhnutelně tyhle hry přefouklo, a i když v nich najdeme vždy něco dobrého, celkově to působí jako špatně uvařená hrstková polévka. Jako hra, která chce říct vše, být vše a bohužel nezvládne kvůli tomu ani jedno a kritici jako *MandaloreGaming*, *ProbablyJacob*, *NeverKnowsBest*, tyto tři tituly nedoporučují. Pokud by ale někoho zajímal jejich příběh, zrovna na Youtube existuje spousta kanálů založených na nekomentovaném průchodu hrami, či sestřiháním všech příběhových cutscén, což nabízí pro kohokoli možnosti mít z jedné hry celovečerní/dvouhodinový film.

---

<sup>87</sup> First Person Shooter – střílečka z pohledu první osoby.

<sup>88</sup> Všichni hráči proti všem, kdy poslední žijící vítězí. Team Deathmatch je pak to samé ale hráči jsou rozděleni do skupin proti sobě.

#### 7.5.4 Sunless Sea and Sunless Skies

Textové RPG s pohledem z vrchu, kde v *Sunless Sea* (2015) hráč ovládá loď a v *Sunless Skies* (2019) létající vlak, oboje zasazené v univerzu webové hry „*Fallen London*“.

Jedná se o volně na sebe navazující hry stejného žánru a zasazení, začneme ale se *Sunless Sea*. Hlavním tématem je prohledávání rozsáhlé mapy podzemního oceánu plného anomálií a obřích mořských monster. Oproti *Call of Cthulhu* se jedná o hodně otevřený svět s několika způsoby, jak vyhrát ale i prohrát a smrt není úplný game over, jen se pokračuje za další postavu. A samo sebou, málo světla, potřeba hlídat a balancovat palivo, zásoby a suroviny.

*Sunless Skies* je v mnoha ohledech, jak to, tak u her, co mají pokračování bývá, lepší snad po všech stránkách, Možnost vytvořit vlastní postavu, *Sunless Skies* přichází se zlepšením souboje a „quality of life improvements<sup>89</sup>“, obecně jednodušším roleplayem co se týče starání se o posádku, volby charakteru znatelně ovlivňují příběh a hráčovu interakci plus je zde přidána jistá úroveň nahodilosti úspěchu. Prohra opět nevede ke konci hry. Prostředí je v obou případech ručně kreslené s varetou exotických lokací. I když hra má pomalou gradaci po prvním regionu se dostává do plného nádechu Lovecrafta a Steampunku, kterému prvně naznačovalo samotné zasazení.

#### 7.5.5 Darkwood

*Darkwood* (2014) je přechod do značně jiného média, ovšem ne tak odlišného od *Sunless sea* a *Sky*. Survival Horror s pohledem ze shora, unikátní omezeností toho, co hráč vidí a taky svým designem (kombinace mutací, dřeva a jistého podtónu náboženského fanatismus vytváří velmi groteskně odpudivý, ale přitahující zážitek),

---

<sup>89</sup> „zlepšení hráčova života“ je pojem pro pozdější doplňky do hry, které opravují či vylepšují některé mechaniky o doplňky, které zvětšují hráčovo pohodlí (např. banality jako srovnání věcí c inventáři).

který má temný příběh a výbornou práci se zvuky (zvláště pak při přežívání noci). Nejblíže k Lovecraftovi má přes svůj groteskní design charakterů a bere si nejvíce z povídky *Barva z vesmíru*. Velice povedený kousek, který pop-kulturně má spíš uzavřenou komunitu milujících fanoušků, ovšem, neprošla přes ní nějak velká pozornost, a tak se rodí otázka zda-li, se dočkáme nějakého pokračování.

### 7.5.6 Dead Space

Dead Space (2011-2013) je v mnoha ohledech kultovní klasikou, která je velmi kladně spjatá s kosmickým hororem a Lovecraftem. Zasaženo ve futuristické budoucnosti, kde lidská společnost již postavila nohu na jiné světy a vše je poháněno mimozemskými „Markery“, jen aby se vše totálně protočilo do pandemonie mutací a unikátních zombíků (unikátnost necromorfů stojí, jak v příběhu okolo nich, tak ve vizuálním zpracování, variantě nepřátel a unikátnost toho, že je hráč musí zabít oddělením končetin). Tato hra je obrovskou kultovní klasikou pro hráče hororovek, právě přes unikátnost nepřátel, jak je zabíjet, modifikace zbraní a silně temný a seriózní příběh.

### 7.5.7 World Of Warcraft

*World of Warcraft* (\*2004) je *MMORPG*<sup>90</sup> hra, jedná se tedy o znatelně odlišný žánr než předchozí hry. Překvapivě obsahuje značné množství lore a historii světa na kterém se celá hra a příběhy odehrávají a půjdeme-li po referencích na Lovecrafta, narazíme na velmi silnou inspiraci z Cthulhu Mythos. V zrcadlíci se podobě je i pradávna historie světa Azerothu protkána s příchodem Starých Bohů a v silné referenci na Warhammer (který byl původní předlohou pro toto MMO, ale kvůli právním problémům co se týče Copyrightu se tato spolupráce nikdy neuskutečnila, ale zároveň Warcraft tím nabral svůj vlastní směr, i když je nutno říct, že stejně jako Warhammer, i Warcraft recykluje tropy

---

<sup>90</sup> massively multiplayer online role-playing game – online roleplay hra s obřím množstvím aktivních hráčů.

jiných fikcí) se jedná o čtveřici vyšších entit, kde jak vizuálně, tak jmény (C'Thun, N'Zoth, Yogg-Saron, Y'Shaarj) jsou inspirovány Cthulhu mythos. Tyto bytosti jsou nevyřčení hlavní antagonisti, primární zlo rvoucí se vší silou o své plné osvobození, o znovuvybudování svého Temného Impéria a zkorumpování božské entity spící ve středu světa Azerothu. Vždy v pozadí, sem tam ovlivňující figurky na šachovnici světa, tedy, alespoň do předposlední expanze hry (*Battle for Azeroth*, 2018), kdy se opět tito bohové dostali do vedení, co se týče aktivních příběhových antagonistů. Oproti Cthulhu mythos stojí univerzum Warcraftu na vybalancování mezi protipóly jako světlo a stín, chaos a řád, život a smrt a tím se tito Staří bohové stávají nástrojem ještě vyšších bytostí jménem Páni prázdnoty<sup>91</sup> a nemají tak všeobjímající postavení, jako v dílech H.P. Lovecrafta.

#### 7.5.8 Amnesia a SOMA

Důvodem, proč jsem tyto dvě hry dal dohromady je, že mají stejného vývojáře a vydavatele (*Frictional Games*, 2006) a kvůli tomu, jak moc obě tyto hry znatelně ovlivnili celou generaci hráčů (především *Amnesia: The Dark Descent*) a jsou v podvědomí snad každého, když se řekne slovo horor hra. I když je *Amnesia: The Dark Descent* (2010) starší a menší hra než *Soma*, a má mnohem menší hloubku, jedná se mnohem více o zažitou klasiku, především díky módům a Youtube kultuře. Tato nitka je bohužel v současnosti přetřnutá hrou *Amnesia: Rebirth* (2020) která fanoušky původní hry *Amnesia* velmi zklamala. Důvodem není jenom příběh, který je pro mnohé hodně matoucí a nemá skoro nic společného s předchozím dílem, na který prý navazuje. Je zároveň oproti předchozímu dílu mnohem kostrbatější, co se týče hráčovy interakce. Kreativita první hry stála na hromadě věcí, které jiné tituly před a potom vůbec neudělali. Od možnosti interakce skoro se vším, po to, že hráčovo chování ve hře ovlivňuje příběh postavy před událostmi ve hře, přes fakt, že hra nabízí hráči indicie, jak projít některé pasáže, které mu mohou pomoci projít např. daným bludištěm. kdy předpokládá ale nevyžaduje po hráči, aby četl útržky z deníku, které během hraní

---

<sup>91</sup> BROOKS, Robert, BURNS Matt a METZEN Chris. *World of Warcraft: Kronika - svazek 1*. vyd. 1. Milwaukee: Dark Horse Books, 2016. ISBN 978-80-7398-354-3. s. 15, 23.

nalezne. Plus fakt že hra má několik konců a opět záleží na hráči, jak to dopadne, a toto rozhodnutí v části záleží na jedincově morálce a informacích. Příběh *Amnesia: The Dark descent* pracuje s tématy povídek *Divák*, *Případ Charlese Dextera Warda*, *Herbert West – Reanimátor*, ale navléká je do vlastního hávu a na vlastní příběh.

*Soma* (2015) má sice přímo stanovenou příběhovou linku s daným koncem a není to úplně hra o Lovecraftovském horroru, ale je o hodně blízkém existenčním horroru, sci-fi, weird fiction, nese nádech cosmic hororu a je cestou do morálního povědomí hráče. Pro postup dějem nutí hráče k těžkým rozhodnutím, které nám ukazují, co jsme zač a jaké máme principy. Točí se kolem symboliky, od slov po témata a nabízí dost silný zážitek, kterým se zapsala mezi hráče jako zatím excelentní horor a výtvor od Frictional Games.

#### 7.5.9 Alien: Isolation

*Alien: Isolation* (2014) je stealth survival horror hra s craftingem a napínavým příběhem a nejvíce je známa svými jumpscary (kdy na vás ze šachty vyskočí Xenomorph s jeho ikonickým vytasením druhé čelisti předtím, než naskočí černá obrazovka a návrat na poslední uloženou pozici). Hlavní postavou je Amanda Ripley, dceru Ellen Ripley, hlavní postavy filmů. Odehrávající se mezi filmy *Alien* (1979) a *Aliens* (1986). Odehrávající se na stanici Sevastopol, kam přilétá hráč jen proto aby zjistil, že to místo je smrtelná past plná predátorů a agresivní umělé inteligence a úkolem zjistit co se stalo a později utéct ze stanice. Celkově se jedná o velice immersivní jízdu, která může přinést hodně napětí. Hra je blízká lovecraftově tématice právě skrze Xenomorphy, ale to je tak vše, nečekejme prastaré titánské bytosti, zešílení hlavní postavy z nějaké prastaré Pravdy či anomálie [což *Alien* série samozřejmě dělá od začátku, hodně pak u filmu *Prometheus* (2012), ale celkově umí vložit do našich hlav složité otázky už jen samotným designem Xenomorphů, nebo Inženýrů (Engineer)], ale spíše mám na mysli klasický „Alien style“ příběh neboli hodně kontrastu, hodně střihů, děsivé efekty, malé prostory, vypjaté momenty a hodně zbraní, zde akorát v jiném médiu.

### 7.5.10 Darkest Dungeon

Opět se dostáváme do pole unikátního žánru pro Lovecraftovský horror. Taktická tahová strategie z roku 2016, točící se kolem prozkoumávání, investování, budování, léčení stresu, najímání nových hrdinů a jejich snaze přežít a dokončit výpravu. Osobně je tato hra jedna z mých velmi oblíbených, jak po grafické stránce, která působí jako temný komiks, po zasazení a příběh, které jsou ikonické pro Cthulhu tematiku [i samotná DLC, především pak *Color of Madness* (2018) je od názvu po vizuální stránku přímou referencí na Barvu z vesmíru].

Zároveň dabér celé hry (*Wayne June*), příběhově předek hráče, jehož monology doprovází celý průběh hry a sdělují většinu příběhu, je velký fanoušek děl H.P. Lovecrafta a na Youtube existuje několik jím čtených audioknih a z mého pohledu se jedná o zatím nejlepší zpracování, především kvůli jeho tónu hlasu a jak ho umí ovládat.

### 7.5.11 BloodBorne

Stojíme na konci této kapitoly, a proto jsem nemohl vybrat nic jiného než nejlepší videoherní zpracování Lovecraftovské tematiky, jakou zatím máme. Pochází ze série „*Souls her*“, her známých svojí brutální obtížností a enigmatickým vyprávěním příběhů, her jako *Dark Souls* triologie (2011, 2014, 2016), *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) a doposud jen oznámený *Elden Ring*.

*Bloodborne* (2015) je nejlepší hrou zasazenou v Lovecraftem prosáklém světě. Nejdůležitější je pro nás ale jako vždy zasazení a příběh<sup>92</sup>. Vše stojí na konceptu, že ve fiktivním světě odehrávajícím se na pomezí viktoriánské éry, lidé města Yahnem najdou pod svým městem zdroj prastaré krve, která léčí všechny nemoci. Samo sebou by tato hra nebyla v tomto seznamu, kdyby to nemělo vedlejší efekt a temný původ.

---

<sup>92</sup> Bloodborne's Story ► Explained! In. Youtube [online] 22.5.2015 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/wjWOy6ioVHI>  
Kanál uživatele VaatiVidya.

The Great Ones, božské bytosti, prokletí oné krve a touha po povznesení, mutace a přeměny v bestie. Silná Lovecraftovská témata.

Hráč zde bude bojovat s lidmi přeměněnými do příšer. Bude čelit jak proti standartním NPC (Non Player Character, jakákoli postava, kterou neovládá hráč), tak i bossům. Od starých lovců, kteří zešíleli a stali se těmi nejhoršími monstry (Father Gascoigne), ale i proti některým Great Ones (např. Ebieras). Různé classy (zaměření/specializace postavy), různé zbraně a oděvy od historických po až úsměvně přehnané. Místa pro uložení postupu a doplnění léčení, vyzívaná obtížnost a varieta nepřítel. Bloodborne je zatím nejlepší adaptací Lovecrafta jakou herní průmysl dokázal nabídnout. Jedinou nevýhodou je, že není na PC.

## Závěr

Seznámili jsme se s tím, že Lovecraftovo univerzum, tematika řečeného hororu a unikátnost jeho bytostí jsou v různých mírách součástí téměř každého novodobého díla, jež nehledě na médium patří do žánru fikce, podobně jako např. dílo *J.R.R. Tolkiena* (1892-1973) stanovilo povahu, náuru a vzhled dnes ikonických bytostí ve fantasy, od elfů po trpaslíky. Byly představeny různorodé výtvoary, jejichž úlohou zde bylo ukázat, zdali dílo H. P. Lovecrafta může být využito v soudobé kulturní produkci a mělo-li nějaký vliv. Lovecraftovo jméno není tak globálně známo, ovšem je to též ona povaha, náura a vzhled jeho monster, které se staly předlohou pro nespočet záporných entit, nabízejíce jejich autorům neskonalou vizuální svobodu, díky Lovecraftovu způsobu práce s popisem. Ovšem jak jsme mohli vidět, jen vzácně se odváží odebrat jim ikonická chapadla.

Kosmický horor je i přes pokrok, jaký naše civilizace od roku 1937 udělala, stále velmi živé téma, jak můžeme vidět v seznamu ukázek. A u těch se nejedná vždy jen o malou referenci nebo snahu zpracovat některou z autorových povídek, ale vědomě pracují s jeho tématy. Nehledě na jeho podobu, neboť vizuálie nejsou tak podstatné jako jeho jádro, onen strach z neznáma je silný, děsivý a velice intimní prožitek, který zažil v určitém momentě každý z nás a rodí se z něj dost možná ty nejobtížnější otázky jaké nás mohou trápit. Od smrti, přes bohy po to, jestli jsme ve vesmíru sami a co jsme v porovnání s ním. A je to opět ona nespoutaná část naší mysli, která dáva za odpověď ty nejdivočejší či nejčernější scénáře a sami si začneme zahrávat s otázkou povahy naší každodenní reality a může nás to změnit. Je to tak komplikované a silné téma, jakým ho necháme být. Jak hluboko se ponoříme do jeho podstaty, do jeho jádra a jak moc se my sami otevřeme jemu. Povaha a vcítění se hráče, diváka, posluchače či čtenáře je zde alfou a omegou jakéhokoli prožitku.

Na tuto práci by se bez debaty dalo dále navazovat. Téma knih, her a filmů zdaleka není vyčerpané, a i fikční univerza jsou rozsáhlým prostorem pro studium referencí na autora. Rozšířit téma o současné chápání mimozemských bytostí, nahlédnout do historie a starých mytologií a vyhledat v nich ukázky spojitostí a možných předloh pro autorovu inspiraci a co mohlo stát za předlohu jim.

Šíře Lovecraftova díla nabízí možnosti zaměření se na náboženské kultury, okultismus, tajemné grimoáry, prokleté knihy, lidi s genetickými abnormalitami, nebo i přejít k více filosofickým tématům Lovecraftových děl, co jim předcházelo a koho ovlivnily. Anebo přejít k jinému autorovi a zpracovat jeho dílo v podobném duchu.

Lze jasně vidět, že videoherní médium mi při tvorbě této práce bylo nejbližší, a to především z důvodu, jak jsou hry jen letmo prozkoumaným územím pro kulturně a esteticky zaměřené obory. Jedná se stále nové médium, které teprve objevuje své limity a zároveň si bere něco ze všech předchozích médií, od psaného textu přes obraz, divadlo, fotografii, audiozáznam po film, s tím že přichází s možností interakce a intimity, kterou jiné druhy nenabízí. Proto mi je tak blízko a vliv videoher na popkulturu, jednotlivé generace, znalosti, jazyk a v neposlední řadě naše okolí je každým rokem více patrný a teprve uvidíme, jak moc v závěru ovlivní život každého z nás a jaký to bude mít vliv na kosmický horor a chápání Lovecrafta a jeho děl.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Primární zdroje

#### Literatura

AARON Jason. *Thor: God of Thunder, Vol. 1: The God Butcher*. Vyd. 1. New York: Marvel Comics, 2013. ISBN 978130201376.

ABNETT Dan. *Démonova Kletba*. Vyd. 1. Frenštát p. R.: Polaris, 2005. ISBN 978-80-7332-106-2.

ABNETT Dan. *Horus Rising: The Seeds of Heresy Are Sown*. Vyd. 1. London: Black Library, 2006. ISBN 978-1849701112.

BATYLDA Marcin. *GWENT: Výtvarné umění zaklínačské karetní hry*. Vyd. 1. Český Těšín: Fantom Print, 2017, ISBN 978-80-7398-390-1.

BETHESDA Softworks a ID Software. *Art of DOOM*. Vyd. 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2016. ISBN 9781616559342.

BETHESDA Softworks a ID Software. *The Art of DOOM: Eternal*. Vyd. 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2020. ISBN 978-1506715544.

BROOKS Robert a GERLI Jake. *The Art of DIABLO*. Vyd. 1. Irvine: Blizzard Entertainment, 2019. ISBN 9781789092998.

BROOKS, Robert, BURNS Matt a METZEN Chris. *World of Warcraft: Kronika - svazek 1*. vyd. 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2016. ISBN 978-80-7398-354-3.

CLARK, Simon. *Noc Trifidů*. Vyd.2. Frenštát p. R.: Polaris, 2008, ISBN 978-80-7332-119-2.

COUNTER Ben. *Galaxy in Flames: The Heresy Revealed*. Vyd. 1. London: Black Library. ISBN: 978-1849700955.

*Dark Nights: Metal. Batman: The Drowned #1*. New York: DC, 2017.

*Dark Nights: Metal. Batman: The Dawnbreaker #1*. New York: DC, 2017.

*Dark Nights: Metal. Dark Days: The Casting #1*. New York: DC, 2017

*Dark Souls III: Design Works*. Vyd. 1. Richmond Hill: Udon Entertainment Corp, 2018. ISBN 9781772940640.

GARCÉS, Fran. *Dibujante Nocturno: The Art of Francisco Garcés*. Vyd. 1. Worcester: 3dtotalPublishing, 2020. ISBN 978-1909414938.

GILLIS, Alec a WOODRUFF, Tom Jr. *VP: Alien vs. Predator: The Creature Effects of ADI*. Vyd. 1. Culver City: Design Studio Press, 2004. ISBN 978-0972667654.

GUYMER, David. *Realmslayer*. Londýn: Black Library. 2018, ISBN: 978-1-78496-786-4.

CHAMBERS, Andy. *Codex Tyranids*. Londýn: Games Workshop, 2001. ISBN 9781841540139.

JULIEN, Blondel. *Michael Moorcock's Elric Vol. 1: The Ruby Throne*. Vyd. 1. Londýn: Titan Comics, 2014. ISBN: 978-1782761242.

KING, William. *Zabíječ Démonů*. Vyd. 1. Frenštát p. R.: Polaris, 2001, ISBN 80-85911-87-6.

KING, William. *Zabíječ Skavenů*. Vyd. 1. Frenštát p. R.: Polaris, 2000, ISBN 80-85911-70-1.

KING, William. *Zabíječ Trolů*. Vyd. 1. Frenštát p. R.: Polaris, 2000, ISBN 80-85911-69-8.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Sebrané spisy H. P. Lovecrafta BOX*. Vyd. 1. Praha: Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0351-3.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Smyčka medúzy a jiné příběhy*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2020. ISBN 978-80-257-3176-5.

MARTIN, George Raymond Richard., GARCÍA, Jr. Elio Miguel. a ANTONSSON Linda Maria. *Svět ledu a ohně*. Vyd. 1. Praha: Tallpress, 2015. ISBN 978-80-7197-550-2.

MARTIN, George Raymond Richard. *Hra o Trůny. Píseň ledu a ohně*. Kniha první. Vyd. 1. Praha: Tallpress, 2011. ISBN 978-80-7197-412-3.

MARTIN, George Raymond Richard. *Střet Králů. Píseň ledu a ohně*. Kniha druhá. Vyd. 1. Praha: Tallpress, 2011. ISBN 978-80-7197-434-5.

MCNEILL Graham. *False Gods: The Heresy Takes Root*. Vyd. 1. London: Black Library. 2006. ISBN: 978-1844163700.

MIGNOLA, Mike a BYRNE, John. *Hellboy: Seed of Destruction*. Vyd. 1. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1994. ISBN 1-56971-316-2.

PRATCHETT, Terry. *Barva Kouzel*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2007. ISBN 80-85609-28-2.

PRATCHETT, Terry. *Lehké Fantastično*. Vyd. 1 Praha: TALLPRESS, 2008, ISBN 978-80-856-0929-5.

PRATCHETT, Terry a BRIGGS Stephen, *Průvodce po Zeměploše*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2003. ISBN 0-575-05764-5.

PRATCHETT, Terry. *Výtvarné umění Zeměplochy*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2005. ISBN 80-7197-244-4.

SAPKOWSKI, Anderzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Vyd. 2. Petřvald: Leonardo, 2011. ISBN 80-85951-23-1.

*Savage Sword of Conan. The barbarian*, Vol. 1 #176. New York: Marvel Comics. 1990.

SHAMOON, Evan. *The Art of God of War*. Vyd. 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2018. ISBN 9781506705743.

SIMONE Gail. *Secret Six: Friends in low places*. New York: DC Comics. 2016. ISBN 978-1401254858.

SMITH, Adrian. *Chronicles of Hate*. Los Angeles: Image Comics, 2018. ISBN 978-1-5343-1144-2.

STAUFER Marijan von a WILLIAMS Richard. *Liber Chaotica Complete: Being an account of the dark secrets and arcane law of the most terrible mysteries and hidden truths of the ruinous powers*. Londýn: Black Library, 2006. ISBN 978-1844163946

STAUFER Marijan von. *Liber Necris: The Book of Death in the Old World*. Londýn: Black Library, 2006. ISBN 978-1844163380.

*Swamp Thing*. Vol.1. New York: DC Comics, 1972-1976. ISSN 2164-3733. *Warhammer: Age of Sigmar - Core Book*. Londýn: Games Workshop, 2018. ISBN 9781788265324.

ABBNET Dan. *The Magos*. Londýn: Black Library., 2018. ISBN: 978-1784967024.

WYNDHAM, John. *Den Trifidů*. Vyd. 9. Brno: BB/art. 2014, ISBN 978-80-7507-045-6.

#### Filmové zdroje

*096 / SCP Short Film [4K]* [film]. Directed by Klay ABELE. United States: Dark Match production, 2020. [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/MEOZkf4imaM>

*Astartes*, [animace]. Directed by Syama PEDERSEN. New Zealand: Games Workshop, 2018.  
Dostupné z: <https://www.warhammer-community.com/warhammer-animation-astartes/>

*Den trifiďů* [The Day of the Triffids] [film]. Directed by Nick COPUS. Velká Británie: Penguin Books, 2009.

*Doktor Spánek od Stephena Kinga* [Doctor Sleep] [film]. Directed by Mike FLANAGAN. United States: Warner Bros. Pictures, 2019.

*Futurama* [TV seriál]. Directed by Matt GROENING, David X. COHEN. United States: 20th Television, Netflix, 1999-2003.

*Hardcore Henry* [film]. Directed by Ilja NAJŠULLER. Russia, United States: STXfilms, 2015.

*Hellboy* [film], Directed by Guillermo del TORO. United States: Columbia Pictures, 2004.

*Hellboy 2: Zlatá armáda* [Hellboy II: The Golden Army] [film], Directed by Guillermo del TORO. United States: Universal Studios, 2008.

*Hellboy* [film], Directed by Neil MARSHALL. United States: Lionsgate, 2019.

*Horizont události* [Event Horizon] [film], Directed by Paul. W.S. ANDERSON. United States, Velká Británie: Paramount Pictures, 1997.

*Hra o trůny* [Game of Thrones] [TV seriál]. Directed by David BENIOFF, D. B. Weiss. United States: HBO Enterprises, 2011-2019.

*Joker* [film]. Directed by Todd PHILLIPS. United States: Warner Bros., 2019.

*Koule* [Sphere] [film]. Director by Barry LEVINSON. United States: Warner Bros., 1998.

*Mlha* [The Mist] [film]. Directed by Frank DARABONT. United States: Darkwoods Productions, 2007.

*Moucha* [The Fly] [film]. Directed by David CRONENBERG. United States: 20th Century Fox, 1986.

*Monstrum* [Cloverfield] [film], Directed by Matt REEVES. United States: Bad Robot Productions, 2008.

*Nahý oběd* [Naked Lunch]. Directed by David CRONENBERG. Kanada: 20th Century Fox, 1991.

*Osvícení* [The Shining]. Directed by Stanley KUBRICK. United States, Velká Británie: Warner Bros. 1980.

*Piráti z Karibiku: Na konci světa* [Pirates of the Caribbean: At World's End] [film]. Directed by Gore VERBINSKI. United States: Walt Disney Pictures, 2007.

*Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže* [Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest] [film]. Directed by Gore VERBINSKI. United States: Walt Disney Pictures, 2006.

*Pod vodou* [Underwater] [film], Directed by William EUBANK. United States: 20th Century Fox, 2020.

*Predátor* [Predator] [film]. Directed by John MCTIERNAN. United States, Mexiko: 20th Century Fox, 1987.

*Prometheus* [film]. Directed by Ridley SCOTT. United States, Velká Británie: 20th Century Fox, 2012.

*Psycho* [film]. Directed by Alfred HITCHCOCK. United States: Paramount Pictures, 1960.

Rick and Morty [TV seriál]. Directed by Justin ROILAND, Dan HARMON. United States: Warner Bros. Television Distribution, Adult Swim, \*2013.

*SCP: OVERLORD* [film]. Directed by Stephern HANCOCK. United States: Retro Digital. 2020. [citováno 2021-05-08].

Dostupné z: <https://youtu.be/EOxarwd3eTs>

Stranger Things [TV seriál]. Directed by Matt DUFFER, Ross DUFFER. United States: 21 Laps Entertainment, Netflix, \*2016.

*Strážci Galaxie Vol. 2* [Guardians of the Galaxy Vol. 2] [film]. Directed by James GUNN. United States: Marvel Studios, 2017.

*Temná věž* [The Dark Tower] [film]. Directed by Nikolaj ARCEL. United States: Columbia Pictures, 2017.

*Tenši no tamago* [Angel's Egg] [film]. Directed by MAMORU Ošii. Japonsko: Studio Deen, 1985.

*Tiché místo* [A Quiet Place] [film]. Directed by John KRASINSKI. United States: Paramount Pictures 2018.

*To [It]* [film]. Directed by Andrés MUSCHIETTI. United States: New Line Cinema, 2017.

*To Kapitola 2 [It: Chapter Two]* [film]. Directed by Andrés MUSCHIETTI. United States: New Line Cinema, 2019.

*Transformers 3: Odvrácená strana Měsíce* [Transformers: Dark of the Moon] [film]. Directed by Michael BAY. United States: Paramount Pictures, 2011.

Van Helsing [film]. Directed by Stephen SOMMERS. United States: Universal Studios, 2004.

*Vetřelec* [Alien] [film]. Directed by Ridley SCOTT. United States: 20th Century Fox, 1979.

*Vetřelec 3* [Alien 3] [film]. Directed by David FINCHER, United States: 20th Century Fox, 1992.

*Vetřelec: Covenant* [Alien: Covenant] [film]. Directed by James CAMERON. United States: 20th Century Fox, 2017.

*Vetřelci* [Aliens] [film]. Directed by James CAMERON. United States: 20th Century Fox, 1986.

*Vetřelec: Vzkříšení* [Alien: Resurrection] [film]. Directed by Jean-Pierre JEUNET. United States: 20th Century Fox, 1997.

*Věc* [The Thing] [film]. Directed by John CARPENTER. United States: Universal Studios, 1982.

*Ve vysoké trávě* [In the Tall Grass] [film]. Directed by Vincenzo NATALI. Kanada: Netflix, 2019.

*Videodrome* [film]. Directed by David CRONENBERG. Kanada: Universal Pictures, 1983.

*V pasti* [Bird Box] [film]. Directed by Susanne BIER. United States: Netflix, 2018.

*Warcraft: První střet* [Warcraft] [film]. Directed by Duncan JONES. United States: Universal Pictures, 2016.

Westworld [TV seriál]. Jonathan NOLAN, Lisa JOY. United States: Warner Bros. Domestic Television Distribution, HBO, \*2016.

#### Internetové zdroje

40K EXTERMINATUS - The Planet Killer | Warhammer 40,000 Lore/History. In. Youtube [online] 21.10.2019 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/-ForIrRBbBw>  
Kanál uživatele Luetin09.

40k Lore, Flesh Hungry Machines! Necron Flayed Ones! In. Youtube [online] 12.6.2020 [citováno 2021-05-08]. Dostupné z: <https://youtu.be/JIYiQ0wwL0M>  
Kanál uživatele Arch.

40k Lore, Servitors! Half Human Machine Horrors! In. Youtube [online]. 16.8.2019 [cit. 2021-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/UD2RHqSJm4w>  
Kanál uživatele Arch.

40K Lore, The Mystery of the Dreaded Black Ships Explained. In. Youtube [online] 11.9.2020 [citováno 2021-05-08]. Dostupné z: <https://youtu.be/ISt-eW2jS9o>  
Kanál uživatele Arch.

Alien: Isolation 1080p Full HD Longplay Walkthrough Gameplay No Commentary. In. Youtube [online] 21.9.2015 [citováno 2021-05-08] Dostupné z: <https://youtu.be/1pvaw3tqgaw>  
Kanál uživatele SHN Survival Horror Network.

Baldur's Gate 3 - Official Full Intro Cinematic. In. Youtube [online]. 18.8.2020 [cit. 2020-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/wWHEw36gTwU>  
Kanál uživatele IG.

Bloodborne's Story ► Explained! In. Youtube [online] 22.5.2015 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/wjWOy6ioVHI>  
Kanál uživatele VaatiVidya.

Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth Review In. Youtube [online] 19.10.2018. [citováno 2021-05-08]. Dostupné z: <https://youtu.be/89z4NnH9GWI>  
Kanál uživatele Mandalore Gaming.

Call of Cthulhu Review. In. Youtube [online] 7.8.2020 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/WmC-Fb0Wuy>  
Kanál uživatele Mandalore Gaming.

Darkwood Review. In. Youtube [online] 10.11.2017 [citováno 2021-04-13].  
Dostupné z: <https://youtu.be/5mQEhl6GXvM>  
Kanál uživatele MandaloreGaming.

Dissection: Amnesia: The Dark Descent vs.SOMA. In: Youtube [online]. 13.1.2017 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBJXQJJavX38h2tDw9kKxHz4\\_Y3VckhV](https://www.youtube.com/playlist?list=PLBBJXQJJavX38h2tDw9kKxHz4_Y3VckhV).  
Kanál uživatele MauLer.

Exploring the SCP Foundation: More Sarkic SCPs. In: Youtube [online]. 2.11.2020 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: <https://youtu.be/o1bH2yiqdGs>. Kanál uživatele The Exploring Series.

Exploring the SCP Foundation: Sarkicism. In: Youtube [online]. 22.10.2018 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: <https://youtu.be/dApueJbJCc8>. Kanál uživatele The Exploring Series.

Exploring the SCP Foundation: The Scarlet King. In: Youtube [online]. 16.7.2020 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: <https://youtu.be/HPBbsEbCcbU>. Kanál uživatele The Exploring Series.

Fallen London, 2009 [online]. [cit. 5.5.2021] Dostupné z: <https://www.fallenlondon.com/login>

Genestealer Cults Lore. In. Youtube [online] 11.2.2020 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/MqfeZGDRI-0>  
Kanál uživatele Baldermort's Guide to Warhammer.

Helsreach 1-13 In. Youtube [online] 22.2019 [citováno 2021-05-08] Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLD6Y30pjRr67IEIAkPbwvUEUemddAnHDD>  
Kanál uživatele Richard Boylan.

HP Lovecraft: The Ultimate Horror at the Mountains of Madness. In: Youtube [online].  
3.3.2020 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: <https://youtu.be/OOSumD9OUrA>. Kanál  
uživatele Quinn's Ideas

If the Emperor had a Text-to-Speech Device. In. Youtube [online] 23.12.2020 [citováno  
2021-05-08]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiDf91\\_bTEgnBN0jAvzNbqzrlMGID5WA](https://www.youtube.com/playlist?list=PLYiDf91_bTEgnBN0jAvzNbqzrlMGID5WA)  
Kanál uživatele Bruva Alfabusa.

IMPERIUM - TYRANIDS FIRST CONTACT & The Battle of Macragge |  
WARHAMMER 40,000 Lore / History. In: Youtube [online]. 15.6.2020 [cit. 2021-05-  
4]. Dostupné z: <https://youtu.be/zP-kcMwe340>. Kanál uživatele Luetin09

In: SCP Foundation. Canon Hub. Canons. Poslední modifikace 30.4.2021 [citováno  
2021-05-08]. Dostupné z: <http://www.scpwiki.com/canon-hub>

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in literature*. [online]. 2021-10-  
20. [cit. 2021-4-11]

Dostupné z: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>

Sunless Sea Review. In. Youtube [online] 12.5.2018 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/jeh0KXqOQPU>  
Kanál uživatele MandaloreGaming.

Sunless Skies Review. In. Youtube [online] 14.10.2019 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/KazOQBDQhRg>  
Kanál uživatele MandaloreGaming.

THE BEASTMEN - Warhammer Fantasy Lore Overview - Total War: Warhammer 2  
In. Youtube [online] 10.10.2019 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/hMOoh3SmeUw>  
Kanál uživatele The Book of Choyer.

Heinrich Kemmler, the Lichemaster. In. Youtube [online] 5.11.2018 [citováno 2021-05-  
08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/IG6HeIDbL10>  
Kanál uživatele Loremaster\_of\_Sotek.

The Sinking City Review In. Youtube [online] 23.9.2019 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: <https://youtu.be/N2f8eebW5Eg>  
Kanál uživatele ProbablyJacob.

The Tragic Death of H P Lovecraft - His last days in his own words - The Death Diary - Cthulhu Report. In: Youtube [online]. 19.9.2018 [cit. 2021-04-11].  
Dostupné z: [https://youtu.be/dPBPHa-qc\\_c](https://youtu.be/dPBPHa-qc_c)  
Kanál uživatele sumerias1

THE WORST FATE IN 40K - CHAOS DAEMONCULABA | Warhammer 40,000 Lore/History. In: Youtube [online] 20.9.2019 [citováno 2021-05-08].  
Dostupné z: [https://youtu.be/DPxVr7\\_JR7A](https://youtu.be/DPxVr7_JR7A)  
Kanál uživatele Luetin09.

Why Was Dead Space 1 SO AWESOME?! In: Youtube [online]. 19.11.2018 [cit. 2021-05-4]. Dostupné z: <https://youtu.be/Lu6kQtxQbqU>. Kanál uživatele The Act Man

## Odborná Literatura

BOLTER, Jay David – GRUSIN, Richard. Imediace, hypermediace, remediace. In: DVOŘÁK, Tomáš (ed.): *Kapitoly z dějin a teorie médií*. Praha: VVP AVU, 2010. ISBN 978-80-87108-16-8.

BOOTH, Paul. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang, 2010. ISBN 9781433110719.

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990. ISBN 9780415902168.

COPPA, Francesca. A Brief History of Media Fandom. In: HELLEKSON, Karen – BUSSE, Kristina, eds.: *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson: McFarland, 2006. ISBN 9780786426409. s. 41–59.

ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2007. ISBN 80-7203-893-1.

ECO, Umberto – RORTY, Richard – CULLER, Jonathan: *Interpretation and Overinterpretation*. London: Cambridge University Press, 1992. ISBN 9780511627408.

HALL, Stuart, eds.: *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. London: Hutchinson, 1980. ISBN 9780415079068.

HILLS, Matt: *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002. ISBN 9780415240253.

HOMOLÁČ, Jiří: *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996. ISBN 80-7184-201-X.

JENKINS, Henry: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992. ISBN 978041504176.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in literature*. Dover Publications, Inc, 1973. s.1. ISBN 0486201058.

MACEK, Jakub. *Fandom a text: Fandom – subkultura textu: Profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006. ISBN: 978-80-725-4856-9

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013. ISBN 978-80-210-6476-8.

POE, Edgar Allan. *Jáma a Kyvadlo a jiné fantastické povídky*. Praha: XYZ, 2015. ISBN 978-80-7505-073-1.

PRICE, Robert McNair. *H. P. Lovecraft and the Cthulhu Mythos*. Mercer Island: Starmont House, 1990. ISBN 9781557421524.

ŠKVORECKÝ, Josef: Podivný pán z Providence. In: *Podivný pán z Providence a jiné eseje*. Praha: Ivo Železný, 2000. ISBN 80-237-3516-0.