

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH

FILOZOFICKÁ FAKULTA

ÚSTAV VĚD O UMĚNÍ A KULTUŘE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

GRIMDARK – STUDIE VÝSKYTU A APLIKACE NOVÉHO PODŽÁNROU
V MODERNÍ FIKCI

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

Autor práce: Michal Vitek

Studijní obor: Kulturní studia

2023

Prohlašuji,

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

V Českých Budějovicích dne.....

Poděkování

Rád bych poděkoval vedoucímu mé práce prof. PhDr. Petru A. Bílkovi, CSc za vedení, konzultace a nespočet rad, bez nichž by tato práce nemohla vzniknout.

Anotace

Tématem práce bude grimdark, uchopený jako nový subžánr fikce, spojovaný především s universem Warhammer 40 000. Práce se zaměří primárně na rozbor otázky možnosti smysluplného definování tohoto subžánru, sledování způsobů aplikace těchto vymezení směrem k universu Warhammer 40 000 a vývoj rysů, které přispívají k vymezení subžánru v časové ose fikčních světů. S reflexí médií, ve kterých jsou prezentovány. Tato problematika subžánrového vymezení bude zasazena do rámce standardních estetických kategorií a naratologie. Dále bude práce řešit výskyt daných subžánrových rysů ve vybraných jiných universech. Jak v literární, tak audio, filmové či videoherní podobě, se snahou odstínit subžánrové vymezení grimdarku od jiných podžánrů a analyzovat možnosti přidat pod křídlo grimdark i fikce dosud tímto termínem neoznačené.

Klíčová slova: grimdark, sci-fi, fantasy, dark fantasy, fikční světy, horor, žánry, podžánry, média.

Abstract

The theme of the thesis will be grimdark, grasped as a new subgenre of fiction, mainly associated with the Warhammer 40 000 universe. The thesis will focus primarily on analyzing the question of the possibilities of meaningfully defining this subgenre, tracing the ways in which these definitions are applied towards the Warhammer 40 000 universe, and the development of features that contribute to the definition of the subgenre in the timelines of fictional worlds. With a reflection on the media in which they are presented. This issue of sub-genre definition will be set within the framework of standard aesthetic categories and narratology. Furthermore, the thesis will address the occurrence of the given subgenre features in other selected universes. Both in literary, audio, film or videogame format, with an attempt to differentiate the subgenre delineation of grimdark from other subgenres and to analyze the possibility of adding fictions not yet labeled with this term under the wing of grimdark.

Keywords: grimdark, science fiction, fantasy, dark fantasy, fictional worlds, horror, subgenres, media.

Obsah:

Úvod.....	7
Fikce, fantasy a temné fantasy	8
Představení existence subžánrů	28
Co je Grimdark a charakteristika Grimdarku	39
Volatilita Pojmu.....	58
Otázky digitálního umění.....	62
Reprezentanti grimdarku.....	67
Závěr	71
Seznam použité literatury	72

Úvod

Cílem této práce je představení a vysvětlení pojmu Grimdark a k němu vztažných a doprovodných pojmů. Představení výsledků zkoumání jeho výskytu, fungování a formy použití ve vybraných titulech fikcí, ve značné škále médií, od psané formy, audiovizuálních zpracování, po interaktivní prostředí digitálního věku. Centrem práce budou vybrané fikce jako takové. Nahlédneme ale i do myšlení a pohledů vybraných filosofů, jmenovitě Friedrich Nietzsche, C. G. Jung, Arthur Schopenhauer a další. Kvůli povaze média, o kterém bude řeč, je důležité upozornit, že vybrané teorie a pohledy byly aplikovány a bylo s nimi zacházeno v rámci fikčních světů. Tedy je nezbytné přistupovat k závěrům s vědomím, že výsledky nevznikly z aplikování na realitu. Výstupy této práce jsou zároveň krokem k představení a vysvětlení, nikoli diktující normou.

Účelem této práce je tedy analýza a vyložení definic. Zmapování rysů a objasnění rysů v rámci daných fikcí, popkulturních výtvorů dnešní doby a definic s reflexí k prezentovaným médiím. Aplikace vybraných kulturních aspektů i estetických kategorií a představení témat, která mě přijdou hodna zájmu.

Fikce, fantasy a temné fantasy

Nutné je prvně říct, že se tato práce zabývá a bude pohybovat napříč příběhovými rovinami fikcí. Jejich dominantním námětem jsou alternativní vyobrazení reality. Nejčastěji v rámci prozaické literatury¹, ta ovšem bude pro nás začátečním a centrálním bodem zájmu. Poezie v tomto rámci je často v doprovodu k jinak fikčnímu prozaickému příběhu, i když poezie stojící na vlastní noze též vykládají příběhy, či skrze interpretace můžeme takové příběhy následně nalézt. Fikce pracují se svými světy v rozsáhlé intenci adaptivních podob. A to v různé míře reference na reálný svět, jeho části, vybranou dobu, vybrané jedince, ideologie, skupiny, státy, objekty, myšlení, učení, umění, kultury, reálie atd. Jen vzácně opustí standarty lidského vnímání a chápání, neboť jsou tvořeny a konzumovány skrze lidskou zkušenost. A přitom je touha uniknout reprodukci dříve existující reality, tedy reality, ve které se nacházíme, snahou většiny autorů nereálných narativů. Jejich snahou a pílí je vytvořit světy neodpovídající standartu², vytvoření ne-reality³ kterou nabídnout divákovi jako centrum či pozadí námětu díla. Samo sebou jsou pak díla fikční tematiky nemající narativní podobu⁴, zaměříme se ale na ty, jež ji mají. Velká snaha je vložena do úniku od reality, kterou žijeme, ovšem se snahou zachovat prožitek. I když v tomto případě ve světě možném/ve fikčním světě. Jenže, z jistého pohledu to nikdy úplně nejde. Jde pouze transformovat reálie, znaky, znakové významy, konotace, zkušenosti, informace a ideje naší existence do existence jiné, existence fikční. Transformace probíhá i v rámci řečených informací a idejí převzatých, nikoli jen na materii představ, ale i v dimenzi vizuality, deskripce, idejí, ideologií nebo mimo jiné i referencí. Reference jsou často významně patrné, čistě z důvodu odkazu na znaky z reality, ve které žijeme a kterou bereme jako domácí. Znaky mající referenční status mohou být nositeli významů, které s nimi máme spojené v realitě, a to i v případě kdy takový druh reference nemusí být zamýšlený⁵. Záměr autorů se v tomto může různit. Ovšem, v rámci fikce jsou znakové významy adaptovány, nemálo-kdy díky tomu získávají nové konotační významy odkazující specificky k danému fikčnímu světu a jeho událostem. Dominantně v nerealistickém zpracování, neboť fikčnost je přední

¹ Pavel Šidák, Úvod do studia genologie, str. 66-96.

² Richardson Brian. Teorie nepřirozeného narativu, s. 7.

³ Tamtéž s.9

⁴ Tamtéž s.24

⁵ Eco, Umberto, Lector in fabula. kapitola 2 Peirce: Sémiotika jako základ textové kooperace s.39-65.

charakteristika fikcí. Ovšem, nejde říci, že intencí autorů fikcí je nebýt realistický.⁶ Samo sebou je fikčnost v takových světech faktorem, ale i nástrojem. I když řečená nerealističnost může být přítomna v různé míře, záleží na tom, o jakém fikčním světě je řeč. Intencí fikčního světa totiž může být vytvoření dojmu realističnosti skrze realistické představení fungování světa, vztahů postav či historie s přítomností fikčních prvků (standardní příklad žánrově fantasy/sci-fi fikčních světů). Takové světy by se mohly zdát velmi bližší idejím o pralátkovém rozčlenění základních kamenů reality⁷. Konstrukční představy mnoha myslitelů na jejichž jménech stojí západní myšlení s intencí uchopit svět v rámci kompetence lidského rozumu s inklinací pro členění na součástky, škatulkování a touze po nalezení vědomí jež je blízké tomu našemu, ať z pozice příbuzné, mateřské, otcovské či přesahující⁸. Překvapivostí je, že takovéto konstrukty a rozlišení jsou nalezitelné ve fikčních světech, obzvláště jsou-li obdařeny mytologií, nebo jsou-li v nich přítomny vyšší entity s možností interakce⁹. Tyto vystopovatelné podobnosti a aplikované představy jsou především ale projevem druhé charakteristiky fikcí. Hravost. Podobně jako kterýkoli jiný koníček, ale i jakákoli věc, která polapí náš zájem, rodí fikce v jejich autorech i čtenářích zájem o sdělené s intencí po zájmové participaci, případně fikčně kreativní interpretace v rámci snů¹⁰, denního snění, představ, vizualizací, aktivních adaptací a jiného. Různé úhly pohledu přináší různá uchopení, a to jakéhokoli tématu. Fikční světy tedy mohou pro nás být literárním dílem, či dílem zprostředkovaným skrze umělecké či jiné médium. Mohou ale pro nás být i sebe-reflektivním nástrojem, nástrojem pro dekonstrukci autora, analýzu lidského myšlení, dimenzí pro snový únik z reality, modelem pro tvorbu vlastních fikcí, předlohou pro konstrukci příběhu a postav, nebo i jen něčím co se nabídlo pro zkrácení dlouhé chvíle. Nehledě na náš přístup a co v nich chce me nebo zvládáme nalézt, jedná se podle teorie nepřirozeného narativu o intencionálně antimimetické¹¹ příběhy. Nebo, jak je Brian Richardson v začátku své

⁶ Eco, Umberto, *Lector in fabula*.s.89.

⁷ Arché (Thalés z Miletu – Voda, Anaximenés – vzduch, Hérakleitos – oheň), Apeiron (Anaximandros), Empedoklés – 4 stavy hmoty (pevný, tekutý, těkavý/plyn, teplo/světlo), Aristoteles – 4 živly (oheň, voda, země, vzduch) plus božská pralátka a hylemorfismus. Ve fikcích je často pátým živlem magie. Čínská tradice pak pracuje s pěti prvky (dřevo, oheň, voda, země, kov).

⁸ Kristus jako boží vědomí, které prošlo lidskou zkušeností. Matka země a projevy totemismu a animismu, pantheony s dominantní otcovskou entitou (Zeus, Odin, Ra), entity brané jako mimozemské (Anunaki, ideologie kultu *Heaven's Gate*) nebo mimo rámec jen našeho světa/planety (astrální mysticismus).

⁹ Dagoth Ur (hra *The Elder Scrolls III: Morrowind*, 2002), Antický pantheon v sérii *God of War*, Cthulhu (povídka *Volání Cthulhu*), Everlight a *The Raven Queen* (seriál *The Legend of Vox Machina*, *2022+)

¹⁰ Jung C. G. *Mandaly – obrazy z nevědomí*, 2021.

¹¹ Richardson Brian. *Teorie nepřirozeného narativu*, s. 7., s. 28, s. 34.

knihy *Teorie nepřirozeného narativu* nazývá, nepřirozené narativy. Mimetické zde pak označuje jako realistické. Autoři usilují o originální výtvar, vytvářejí realitu, která nikdy neexistovala. Kamenem úrazu ale je, že vždy nevyhnutelně vycházejí z lidské zkušenosti. Nejčastěji ze své vlastní. A tedy transformují jakékoli reálie skrze lidské smysly, lidské myšlení a lidskou tvořivost. Chtě nechtě, po studiu rozsáhlé varianty příběhů, od Řecké mytologie a Starší a Mladší Eddu, přes ikonická díla *Johna Milтона*¹²(1608-1674) a literární díla minulého století, která i dnes stojí jako pilíře vlivu na dnešní fikce, po filmové a videoherní kousky posledních tří dekad¹³, má dominantní množství příběhů vystopovatelné charakteristiky. Archetypy, zvraty v příběhu, reference, vložení myšlenek a názorů autora, morální lekce, základní témata atd. Z vlastní pozice bych ale řekl že, než aby se jednalo o projev nedostatků, spíše by se tyto charakteristiky daly označit za vyzorovatelné charakteristiky lidského myšlení a kreativity.

Zaměříme se k dílům, která chtějí něco říct. Tedy, mají často sdělení, které i když může být jasné a s jasnou intencí z pozice autora, zadní strany díla, či krátké kritiky na internetových portálech, vždy přináší vybraným čtenářům něco jiného i mimo rámeček záměru. Neboť cokoli jde uchopit i jinak než jedním způsobem. Vždy jsou jiné pohledy na věc. Nezastavitelná varianta individuálních zkušeností a přístupů vytvářejí individuální syntézu do zážitků. Nejen přes hodnotící závěry, většinou nesou podobnosti odkazující, jak k jedinečnosti nás, jako individualit, tak jednotě ve sdílení lidské zkušenosti. Intencionálně jsou pak takové podobnostní charakteristiky buď drženy a dodržovány v rámci následované tradice, v rámci konotačních kvalit, které mohou být součástí daného jazyka, kde ovšem i v rámci rozdílných kultur jsou až na výjimky často příbuzné znaky a konotace. Jako příklad lebka spojená se symbolem smrti jak mezi civilizacemi, tak přírodními národy, elementární rozčlenění reality na pralátky/látky jako oheň, voda, země, vzduch, pátý element jako duch, energie, další elementy jako kov, dřevo, kolektivní podvědomé archetypální představy bohů-otců a bohyň-matek nesoucí lidské charakteristiky, bouře a blesk jako znak hrozby, pláč jako znak smutku a bolesti.

Nebo autoři/rky s danými charakteristikami vědomě pracují, pozměňují jejich významy ať v kontextu s realitou nebo daným fikčním světem či intencionálně

12 Milton John. *Ztracená Ráj* (2015, originál v r. 1667) a *Paradise Regained* (1671)

13 Vybraným příkladem jsou v mém případě zájmově-časového rozmezí od hry *Doom* (1993) po *Elden Ring* (2022), primárně pak hry taktické, FPS a strategické.

charakteristiky přeměňují vůči tomu, jak je my známe z reality. Nehledě na pozice nepřekvapí, že radikální rozdíly jsou tedy někdy zrozeny z intence zapůsobit, vyčlenit se vůči většině. Nebo se může i jednat o nevědomé vybočení, či nečekanou schodu/přeměnu znakových významů a vztahů. Razantní rozdíly jsou pak zdrojem zájmů, které rodí reflexe a dialogy, nehledě je-li z nich následně vyvozen závěr. Nehledě i na to, jak jsou takové rozdíly zrozeny. Od rozdílu vkusu, přístupu, předcházející zkušenosti, prvotnímu postoji k dílu, či je-li takový postoj zrozen z intence, aby takový postoj byl, nehledě na pravé prožitky autora rozdílu. Lidé jsou přirozeně kreativní bytosti. Příběhy nespádající do vystopovatelných charakteristik, tedy, někdy menšina, řečené charakteristiky někdy nemají intencionálně, například v rámci vybrané ideologie, jako díla dadaismu či postmodernismu¹⁴. Ovšem, budeme-li chtít, i v takových dílech najdeme struktury i odkazy. I kdyby strukturou, měla být absence struktury. Neboť se může jednat o vědomé vymezení-se vůči většině. Jsou ukázkou hravosti, kreativity a svobody umění. Takové postoje často přitahují velkou pozornost. Je třeba ale mít na paměti že takové interpretace jsou individuálními interpretacemi. Dnešní lidové rčení „Špatná reklama je také reklama.“ funguje, často velmi dobře, nehledě je-li intencí autora takové pozice rozvířit vlny, i když by bylo převelice překvapivé, kdyby zde taková pozice přítomna nebyla.

Co je ale zájmem fikcí? Jejich intencí může být edukace, reflexe, zkoumání, představení, upozornění nebo i jen hravost a tvořivost. Možností je vždy více. Jejich slupkou jsou, nehledě na cokoli, vymyšlené světy a jejich jádrem jsou příběhy. A postavy, jsou po většinou, očima pro nahlédnutí do takových světů. Jejich zájmem tedy je ony příběhy říct. Ve většině případů nesou vybrané reflexe autorových postojů a autorovy myslí, i kdyby v daném příběhu byla rozebírána celá řada různých témat, pozice postav jsou stvořeny tvořivostí autora, jeho kreativita je tedy přítomna vždy, nehledě na to, zda by autorovy reálné pozice byly jiné. Jak je na tom ale autor v reakci na dílo? Je zde nějaký vztah, nebo autor může kdykoli lusknout prstem a vše se může kdykoli změnit. Je zajímavé, že je to často ten první případ. Značně záleží na vztahu autora k dílu. A ty mohou být různé. *George R. R. Martin* (*1948) má citát, jehož myšlenku občas zmiňuje v rozhovorech, někdy při porovnání sebe s *Stephenem Kingem* (*1947):

¹⁴ Marcel Duchamp (1887-1968) – Fontána, Bicyklové koleso, Allan Kaprow (1927-2006) – Yard, Man Ray (1890-1976) – Skleněné slzy, Salvador Dali (1904-1989) – Andaluský pes (1928).

„I think there are two types of writers, the architects and the gardeners. The architects plan everything ahead of time, like an architect building a house. They know how many rooms are going to be in the house, what kind of roof they're going to have, where the wires are going to run, what kind of plumbing there's going to be. They have the whole thing designed and blueprinted out before they even nail the first board up. The gardeners dig a hole, drop in a seed and water it. They kind of know what seed it is, they know if planted a fantasy seed or mystery seed or whatever. But as the plant comes up and they water it, they don't know how many branches it's going to have, they find out as it grows. And I'm much more a gardener than an architect.”¹⁵

- George R. R. Martin

„Myslím, že jsou dva typy spisovatelů, architekti a zahradníci. Architekti plánují vše dopředu, jako architekt stavící dům. Ví kolik pokojů v domě bude, jakou bude mít střechu, kudy povedou kabely, co za potrubí tam bude. Mají celou tu věc navrženou a na papíře předtím, než přibijí první prkno. Zahradníci vykopou díru, vloží semínko a pokropí ho. Nějak tuší, jaké semínko to je, ví, jestli zasadili semínko fantasy nebo semínko záhady nebo tak nějak. Ale jak rostlina roste a oni ji zalévají, tak neví, kolik bude mít větví, poznají to s tím, jak roste. A já jsem mnohem více zahradník než architekt.“

Tento pohled je jeden z možných, i když vypovídá o individuálním tvořícím procesu více než o povaze díla, především pak nejvíce ukazuje, kterak nahlízet na díla George R. R. Martina. Kontext je často velmi důležitý, ale je těžké říct, jak ho vnímat i jaký používat. Vybraný příběh, snad i scénu, postavu, klidně i větu, můžeme vnímat v různých kontextech, značně různých v rámci vědomostí, které máme, které uznáme za důležité. Primárně by se dalo předpokládat, že takové informace budou informace o díle a informace o autorovi. Z takových vědomostí máme tedy hned dva kontexty, oba velmi měnící významy díla. Z jedné strany dílo můžeme vnímat zcela izolovaně na jeho dobu vzniku, na svět, ve kterém bylo napsáno, na ideologie, jež byly dominantní v té době, na které tedy může reflektovat a k jakým se autor mohl hlásit, či je potvrzeno, že se hlásil. A z druhé strany dané fikční dílo žije svým uzavřeným životem. Dokonce i samostatná scéna může žít svým životem, skrze oficiální nebo fanoušky vytvořená vizuální

¹⁵ <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2011/apr/14/more-george-r-r-martin> [citováno 2023-04-30].

vyobrazení. K tomuto případu jsou často přikládány ikonické filmové momenty nebo scény, které s diváky/fanoušky zůstanou o dost déle než zbytek filmu. Mohou se i stát ikonickými pro vybranou postavu, utvrzující jejich charakteristiku a to i v rámci podvědomí v popkultuře. „*No Luke, I am your father*“ – *Darth Vader (Star Wars V, 1997)* či „*I never thought I'd die fighting side by side with an elf.*“ a následující slovní výměna mezi *Gimli* a *Legolasem (Lord of the Rings: Return of the King, 2003)* jsou dva takové vybrané případy z mnohých. Jejich překonání původní scény a usazení v popkultuře, nehledě na délku jejich přítomnosti v ní je ovlivněno do značné míry transformativní činností ze strany fanoušků, prominentně skrze vtíp¹⁶, meme či převedení významu na jiné témata.

Je pak na nás abychom hledali kontext uvnitř a nepřekračovali závoj fikce. Nejrozumnější je pracovat v jisté míře s oběma stranami, s dominancí jedné či druhé v rámci zvoleného přístupu, tématu, úhlu nebo myšlenky. V mém případě i v případě této práce raději vstupuji do vybraného díla v rámci jeho jako takového, i když vybrané konotace či reference mohou být velmi výrazné. Rád fikční příběhy prožívám, než abych je podroboval vnější komparaci s realitou. Příběh i tak často má silně lidský, často velmi známý námět. Není překvapující, že tomu tak je. Především v rámci dlouhodobého konzumu fikčních příběhů a jejich světů. Otázkou je, máme-li dílo vnímat v rámci obecných námětů, často přítomné v tolika jiných dílech. Rozeberu více konkrétní případy u pozdější kapitoly, ale vždy se setkáme se silným interpretačním dilematem, ze kterého vždy vede více závěrů a více cest. Obecnými náměty míním vystopovatelné strukturální prvky narativů. Základní pojiva a kameny, kterým při tvorbě příběhů nelze utéct. Ono pozadí za scénou. Míním zde archetypy, příběhové tropy, vývojové etapy příběhu. Náměty, jež jednoslovně vystihují téma díla. Život, smrt, rodina, přátelství, cesta, dospívání, stárnutí, osud, hříchy, konflikt a stovky dalších. Opět v reflexi na fikční příběhy napříč věky, struktury jsou zajímavé v tom, že existují nehledě na kulturu, na jakém kontinentu se nacházejí nebo čase ve kterém vznikly. Ano, rozdíly komplexnosti, zpracování, referencí, pozice autority, důležitosti pro danou kulturu, ve všech dílech dlí rozdíly. Ale, jakkoli příběh, nehledě na čas, kontext, fikčnost či realističnost, každý příběh, je lidský příběh. I kdyby nebyl, je vnímán lidmi a nehledě

¹⁶ Komedialní americký seriál *Robot Chicken* (*2005) je v anglicky mluvící popkultuře pro transformaci původních významů v rámci vytvoření vtípu známý.

na naši povahu v nich hledáme podobnosti s naší lidskou náturou a zkušeností, kterou jsou často jiné příběhy. I kdyby tam nebyly, tak je budeme hledat a najdeme je. Může se jednat o historii, rady, pozice, vědecká fakta, ale jejich sdělení a vyobrazení i tak berou podobu příběhu. A pak jsou tu příběhy, jejichž intencí je nedávat smysl¹⁷. Znovu zde je kreativita, případně touha vyčlenit se od většiny. Druhý kontext by pak mohl inklinovat k přístupu vnímat příběh čistě jen v rámci informací o autorovi¹⁸. V kontextu s realitou, tímto světem, s jinými příběhy, s historií atd. Autorův obtisk je v příběhu vždy přítomen, bez ohledu, jestli by si přál. Ale, nepřijde mi správně, vyžadovat jen jeden nebo druhý kontext, či jakýkoli jiný, bez nějakého povědomí o tom druhém, či jiných. Vyžadovat jen jeden úhel pohledu, nutit jen jednu pravdu a ignorovat jakoukoli jinou cestu, či úhel, jak věc uchopit, je silný akt sleposti. Zaslepení oproti květnatosti významů, oproti přístupům a rozmanitosti díla, které s viděním více cest často přesahuje to, co kdy bylo s dílem zamýšleno, mě samotnému přijde, jako osvobozující. Pro nesvázané mysl je vždy více variant a více přístupů než jeden. Bylo by možná i hříchem dožadovat se jen jedné formy vnímání. Neboť s takovou znalostí, s otevřeným přístupem, je vždy možné nahlédnout na dané dílo, na daný příběh, oním jedním úhlem. Ale vždy jde jít zpátky a dogma, se přerodí ve svobodu a hru. A hra, hravost, hraní si, je podstatou jakéhokoli tvoření. Zpět k fikcím.

Nehledě na zdroje, které ovlivnily jejich vznik, jsou zrozeny z mysli a tvořivosti autorů. Přesto jsou tyto světy v závěru výtvořiny a nosí v sobě charakteristiky odlišné od reality. Podobnosti s realitou jsou časté a vlastně automatické. Neboť fikční světy jsou dílem autora a nehledě na námět a formu autora¹⁹ jsou zakotveny v jedincově zkušenosti a přístupu k realitě. A tedy každá fikce je odrazem reality a vychází z reality, neboť je vytvořena osobou přítomnou v realitě ze zkušeností s realitou, kterou právě sdílíme. A touha autorů od reality utéct a postavit před nás něco jejich, něco jiného, je palivem tvořivosti. Leč ony podobnosti jsou přítomny v různé míře a jen ve výjimkách je autorova tvořivost svázaná pravidly, jimiž jsme my, jež žijeme v realitě, vázáni bez možnosti je porušit. I když o tom by se z pohledu vývoje civilizace a našeho uchopení a vnímání

¹⁷ V kontextu opět dadaistická díla, dále umění minimalismu, Frank Stella (*1936) - Die Fahne Hoch!

¹⁸ Kontroverze ohledně díla J.K.Rowlingové (*1965) jsou dnešní ukázkou projevu možných proměn vnímání díla v rámci kontextu, zvolíme-li si tak přistupovat.

¹⁹ S vývojem a dostupností umělých inteligencí schopných výtvořiny fikčního textu či písemné korespondence, přišlo mi důležité označit figuru autora slovem „forma“, neboť jak existence UI (AI) ale i výtvořiny kolektivní či anonymní práce (příkladem historické záznamy bez jména autora, umění happeningů 60-70 let, či novější projekty fikcí jako SCP Foundation (2008+) či Backrooms (2022+), je těžké uzamknout do pojmu autor čistě vybraného (lidského) jedince.

reality dalo horlivě debatovat, takové téma není námětem této práce. I tak jsem si vědom, že téma reality je křehké, obzvláště pokud bychom se pustili do otázky pravosti záznamů reality předešlé, častěji známe jako historické záznamy, anály historie či historie v obecném pojmu. Neboť v rámci historie se nehledě na materiál též vždy setkáváme, nemáme-li s vybranými událostmi prvotní zkušenost, se záznamy i artefakty zrozenými lidskou tvořivostí, které bereme jako autentické v rámci charakteristik, které jejich pravdivost akreditují. Ovšem, i v takovém případě je značná část artefaktů výtvorem subjektivním nebo záznamem z často jen jednoho úhlu pohledu na danou věc. Což je pochopitelné. Je to ale i zajímavé, nejen kvůli možnému porovnání, které můžeme provést, jsou-li záznamy, jež vykládají danou etapu z jiného úhlu dostupné. Samo sebou pak jsou ryze objektivní záznamy, příkladem záznamy v matrikách či jiné artefakty úředního, či statistického charakteru. Avšak dnes, ne-li vždy, existovaly konspirační teorie. Nejistota, otázky, nevědomost vyplněné mýty, pověstmi, lží či pravdou. Jednou z úloh historie je oddělení faktů od fikce. Zaměří-li se ale historie na fikci jako takovou, dojde k dějinám fikcí, některé do nedávné doby byly historií a mýty jsou v tolika případech počátkem dějin. Fikce mají váhu. Mají i moc a své místo. Pojdme dál.

Důvodem pro tuto slovně rozsáhlou zmínku je snaha vyobrazit prostředí, v němž se budeme pohybovat. Což automaticky vyžaduje ustálení vybraných pojmů a zároveň jejich představení. Nejde očekávat znalost či zájem o fikce od čtenářů této práce. Obzvláště pak u fikcí, které budu později jmenovat a rozebírat jak takový předpoklad automatický. Příčina je jednoduchá. V mnoha případech se jedná, a bude jednat, o díla moderní popkultury. V takovém případě nám chť i nechť vzniká generační rozdíl, ale i silný rozdíl v zájmu a nepřekvapivá absence znalosti. Kvůli vysoké škále fikcí dostupných pro dnešního konzumenta obsahu s fikčním námětem, dochází k přesycenosti daných jedinců. Nelze předpokládat znalost všeho od všech nebo i znalost vybraného díla, které není celoplanetárním úspěchem s úspěšnou následující adaptací na stříbrném plátně a seriálovým rozšířením za rohem. Ale ani znalost vybraných příkladů v této práci nejde předpokládat. I když zde je mým názorem, že světy a postavy vybrané pro tuto práci jsou hodny zájmu, jenž možná ve čtenářích vyvolají. Byl bych rád. Nelze ale předpokládat ani znalost jdoucí do hloubky daného tématu či světa. Mnoho lidí nejde do hloubky, mimo ikonická díla. Nevyhledávají nepřeložené originály nebo pochybné stránky na wikipediích vytvořených fanoušky. Málokdy jsou k tomu vedeni. Je to úmorné, pro mnohé oprávněně bezdůvodné. Tudiž nepřekvapí přítomná nutnost, raději představit jak

díla, tak termíny i v případě, kdy vybraní čtenáři textu ležícího před vámi s nimi mohou být obeznámeni. Nebo jsou na dané téma více znalí než já jako autor této práce. Rozdíly v názorech, pozicích a zájmech vítám, jsou součástí toho, co nese pestrou paletu zájmů a rozsáhlou významovou pavučinu toho, čemu ve většině případů říkáme lidství.

Menší návrat k fikci a historii. Významem tohoto zmínění je fakt, že vybrané historické události či epochy mohou být označeny v reakci na vývoj a nárůst ověřených, ale i nefaktických zdrojů, jako fikce. Mytologie jako taková je opět nejjednodušší ukázkou. Mluvíme-li zde o vybraném národu, kultuře, linii, ideologii, vývoji dané myšlenky či náboženství, mytologie je zde často nedílnou součástí, především v rámci geneze, původu, a to nejčastěji ve formě příběhu, dialogu, anomální události s fikčním nádechem. Do jaké míry je daný mytos fikcí je otázka různorodé odpovědi v rámci objektu zájmu, pramenů, studií a kontextu. Není samo sebou fixní brát mytologii na stejnou váhu jako záznamy událostí posledních dvou dekad. Bylo by nezodpovědné takto činit automaticky a bez důvodu. I když i dnes máme události k jejichž objasnění dojde až v budoucnu. Leč zároveň mi přijde nezodpovědné fikční příběhy jak minulosti, tak současnosti zahazovat. Mají své místo. Jako mnoho jiných objektů zájmu se následně můžeme ptát, zda je mytologie odnož, ne-li subžánr historie. Za mě ano, ale neberme toto stanovisku za rozhodné, či důležité, neboť nás teď k ničemu nepřivede. Lze však říct, že v rámci vybraných diskurzů se bez překvapení mění váha rozebíraného díla, a to v rámci tématu. Pokládat pak otázku hodnoty mi přijde zbytečné. Ať už z důvodu že nejsem autoritou pro sdělení takové odpovědi a z důvodu jednoduchého přístupu, kdy kontext je klíč. V rámci fikcí jsou mytologie vybraných světů mnohdy tak časté, jako v reálných dějinách, a to byl primární důvod pro jejich zmínku.

Historie ovšem není ověřená fikcí v počátcích komunit. Z pohledu uplynulé doby samozřejmě je. Ať už ze snahy lidí vysvětlit si dané události, ověřit je nadpřirozenem, vytvořit z nich alegorie pro edukaci, vyplnit mezery v paměti nebo z mnoha jiných důvodů. Je ovšem jistým standardem, že každá komunita, od přírodních národů, přes vesnice, místa po města říše a kultury, vždy zde existují příběhy, mýty a pověsti s různou dávkou fikce a různou mírou pravdivosti. Tyto příběhy vznikají, zanikají a přetváří ty co předcházejí v nové podoby přirozeným procesem, čímž by se dala označit i snaha dnešních autorů vytvořit vlastní fikce, neboť nemálo takových děl se s vývojem času stala národním dědictvím, často s výpomocí popkultury a na ní napojeného trhu. Působí to uměle, z jistého pohledu je, ale zároveň se jedná jen

o technologicky dále posunutý přirozený proces, který v dávných dobách vytvořil, vyseletoval a adaptoval díla dnes klíčová od základního stupně školství. My se pouze v rámci moderních fikcí nacházíme v momentě zrodu a selekce dnešních děl, jejichž váhu a dobu přežití, vůči pískům času jen stěží můžeme odhadnout. Ovšem, o to více jsou současně v kontaktu s lidmi dneška, především díky popkultuře. Ale v daném momentu, v momentu tehdejší přítomnosti, tak říct nelze. Konspirační teorie, bez položení otázky naší pozice k nim, jsou v mnoha ne-li dominantním počtu případů výtvořeny fikce, případně je skrze označení za konspiraci přímo považujeme, či můžeme považovat. Napojení na fikce zde může být snazší najít, neboť mnoho fikcí využívá konspirační teorie jako svoji inspiraci, nebo vybrané téma pro danou část v příběhu. Jejich témata často obsahují kritiku moderní společnosti [George Orwell (1903-1950) 1984, Alan Moore (*1953) *V for Vendetta*²⁰, *Watchmen*²¹ (1986-87, filmová adaptace 2009, navazující stejnojmenný seriál, 2019)], či představení dystopií (*Demolition Man*, 1993²²) či utopií (Spojená federace planet ve Star Trek univerzu²³) v rámci tematického rozboru vybraných témat, často skrze protagonistu příběhu, nebo skrze frakce v příběhu přítomné. Může se jednat i o komedii (*Iron Sky*²⁴, 2012). Dominantně v těchto příkladech je dávana větší váha na vědecko-fantastické fikce než na fikce zasazené převážně v nápodobě evropského středověku s elfy a magií. Odpovědí na otázku „proč?“, je věřím více, než kolik dokážu vyjmenovat. Sci-fi má dlouhodobě vůči fantasy na sobě jistou povědomě přijatou nálepku, kterou je jednoduchý fakt, že v našich představách se může jednat o více pravděpodobnou realitu než fantasy. Samo sebou nemíním zde říct, že jedna fikce je autentickou předpovědí vývoje naší budoucnosti. Ale vybrané části ze škály fikcí, obzvláště pak případy jako každodenní předměty a design byly v nemálo případech v nějaké formě a míře dosaženy. Takovéto případy pak mohou povědomě přidávat váhu fikcím s vědeckými náměty. Další důvod je fixován na předešlý, a to je strach, strach z neznámého a strach z moci jakou člověk má či může mít. A zakotvenost mnoha sci-fi v budoucnosti dosažitelné v našich životech zde může být podpůrným faktorem ideje

²⁰ komiksová série vydávaná mezi lety 1982-1989 (USA – Vertigo, DC comics), filmově adaptovaná v roce 2005.

²¹ Komiksová série vydávaná mezi lety 1986-1987 (USA – Vertigo, DC comics), filmová adaptace 2009, navazující stejnojmenný seriál od roku 2019.

²² režie Marco Brambilla (*1960)

²³ Termín „univerzum“ se ve fikcích pro označení fikčního světa/univerza. „Lore“ je termín značící informaci o daném fikčním světě, ať uvnitř světa (události, frakce, postavy, magie) nebo vně (autorova vysvětlení, jiné publikace ze stejného světa, wikipedie, doplňující informace)

²⁴ režie Timo Vuorensola (*1979)

pravdivosti. Finální důvod, který zmíním se bude vztahovat zdánlivě k fikcím více než k realitě. Držení se v rámci zákonů reality. Což může být úsměvné, neboť mnoho sci-fi fikcí obsahuje často až úsměvná porušení zákonů reality. Ale s použitím kvalitních vědecko-fantastických termínů, jim tato porušení prochází lépe než jakékoli magii ve fantasy. Důvodem je umění uvěřitelnosti, odstup od reálných faktů, aplikování fiktivnosti, oné magie vědy, a držení se zákonů, které jsou jí autorem či danou fikcí dány.

Neboť v mnoha ukázkách, která mě či vás napadnou, jsou zde pravidla. A pravidla jsou zde zároveň právě od toho, aby byla porušena a někdy aby ne. Protože často jsou na pomezí podvědomí. Nemusejí vznikat intencionálně. Vznikají z lidské povahy hledat a tvořit systémy, dát vše do správné škatule. Nehledě, jestli jsme v mimetickém, nebo anitimetickém narativu. Míněna jsou teď jakákoli pravidla, i když by se dala rozdělit na pravidla vně a uvnitř daného příběhu a zákony reality. Vně by se daly vymezit příkladem jednotný font, pravopis, odsazení od hran, povedení a provedení překladu a jiné formální náležitosti, ale patří sem i více s narativem spjatá pravidla, která nás mohou napadnout, příkladem koherence příběhu je, zdali dílo obsahuje úvod, zvrát, vyvrcholení, rozlišení a závěr, zda je tam katarze, je-li dodržována ich- nebo er-forma, zda-li a jak daný monomýtus následuje jednotlivé vývojové akty příběhu, zda se drží vysledovatelného narativního vývoje. Tady se pak nachází i prolnutí hranic, kdy vně a v rámci příběhu nejde od sebe v závěru oddělit. V dalších případech by se dalo argumentovat že díla, jež se drží v rámci pravidel mají jinou váhu než díla odpoutaná od zákonitostí ať narativních, nebo v rámci pravidel, která sama ustanoví (např. jak funguje jejich magie, magický systém, politika frakcí dané fikce, vymyšlené fikční kovy, rasy, události, fikční zbraně, ikonické zbraně a superzbraně, cestování vesmírem, jiné zákony reality, dimenze v realitě a mnoho dalších variant.) Za mě je nelogické vyžadovat jedno nebo druhé. Neboť libost a váha nejen pravidel je v tomto případě na čtenáři. A individuální vkus je zde blíže chuti jedince, i když existují vystopovatelné prvky, které mohou být ukázkou dobré struktury a zároveň zde jsou příklady, které v tomto mohou kulhat. Vždy je důležité vnímat postoj, který k daným soudům, i soudům soudů stavíme a nikdy nevnímat jakékoli téma jen z jednoho úhlu.

A pravidla, či zákony reality jsou zde kvůli uvěřitelnosti. Ta ale nejsou spjata jen s fikcí, ale jakýmkoli příběhem a zároveň jsou kamenem úrazu. Příkladem může být, budu-li chtít napsat stránku o tom, jak ukout meč. Budu-li vycházet z informací od kovářů a uměleckých kovářů, budu-li mít možnost vyzkoušet si jednotlivé části procesu,

dozvědět se informace a spatřit postup od pružinové oceli k hotovému výrobku a celý tento proces popíšu, můj text pak odkazuje k vybraným pravidlům dané výroby a je zde silná uvěřitelnost. Ale není automatická, neboť nejde automaticky očekávat, že každý bude znát postup, jak ukout meč. Ale nějaké povědomí tam je. Lze ho předpokládat? Otázka nezodpověditelná v rámci obecnosti, třebaže se automaticky straníme k tomu či onomu závěru. Tedy, Položme jinou otázku. Na kolik si mohu dovolit jako autor pozměnit reálný proces, kolik změn mi projde? Aniž by na to byla stažena pozornost, kdyby si dominantní řada čtenářů řekla, takhle to ale vůbec není. Je to otázka citu, umu práce se slovy a náhody. Fikce v mnoha případech s citem pracují, neboť nám ukazují jinou realitu, často s jinými pravidly a zákony daných realit. Je pak často známkou dobré fikce, umí-li se držet v rámci zákonů, které sama stanoví. Případně, umí-li zdůvodnit jejich porušení. Pokud ne, čelí pak celé dílo rozporuplné naraci a ta je schopna zbořit do té doby pevně stojící strukturu. Často takové kontradikce nastávají u příběhů jež: mají několik či desítek dílů, mají více autorů, proběhla změna autora, po dlouhé době příběh s uzavřeným dějem dostává pokračování, příběh je rebootnutý²⁵, jsou cíleny na dětské publikum, autor v průběhu psaní radikálně změnil vývoj příběhu. A do toho všeho pak vstupuje náhoda. Náhoda může způsobit reakci publika, jež je zcela nečekaná. Zdali taková náhoda má vysvětlení je druhá věc. Někdy jde vystopovat chybu, ale otázkou pak je, zda to je chyba. Příklad protikladné reakce. Existuje kniha jménem *Poslední Pán prstenu* (*The Last Ringbearer*, 1999²⁶), která nahlíží na události originální trilogie²⁷ záměrně jako na falzifikát událostí, a to z pohledu vítězné strany. Kniha adaptuje předlohu do vlastní vize, kritizuje události předlohy a snaží sama sebe brát, jako pravý záznam událostí dávné doby. Dala by se označit za fanfikci²⁸, někdy je označena v různých významech jako ruská parodie, v rámci původu autora. Podobně jako parodie je vnímána i filmová adaptace první knihy, *Společenstvo prstenu*, pod názvem *Khraniteli*. Jedná se o ruskou adaptaci z roku 1991, která byla odvysílána pouze jednou Leningradskou televizí a od té doby brána za ztracenou a zapomenutou. Do roku 2021, kdy byla znovuobjevena. Protikladné reakce ze strany publika, zde mínění dedikovaní fanoušci

25 Příběh je řečený znovu. Často a stříbrném plátně, kde můžeme dnes sledovat předělávání animovaných pohádek do hraných.

26 Kirill Jur'jevič Jes'kov (*1956)

27 John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) - Pán Prstenů (*Společenstvo Prstenu*, *Dvě věže*, *Návrat krále* 1937-1949).

28 Fikční dílo vytvořené fanoušky daného autora/fikce často zasazené v řečené fikce, nebo sdělující fanoušky vymyšlené neoficiální příběhy autorem stanovených postav.

Tolkienova díla, byly výrazné, i když vývoj internetu zde hrál velkou roli. Řečená kniha nikdy nezpůsobila takové vlny jako nalezený film, a to ani v době jejího překladu (český v roce 2003, anglický až v roce 2010 kvůli hrozbě copyrightu). Pro mnoho fanoušků se jedná o neznámou, nebo i vědomě zapomenutou knihu. Překvapivá svojí premisou a český překlad zde má rozhodně navrch, i díky existenci tištěných verzí, ale pro mnohé není moc o co stát. Naproti tomu ona filmová adaptace spadla jako malá hvězda z nebe. Čerstvost řečeného nálezu byla vývojově krátká, ale setkala se s ní znatelně větší řada fanouškovské báze. Ať už skrze shlédnutí, nebo internetová zpracování ve smyslu YouTube videí nebo internetových memů.²⁹ V závěru se v obou případech publikum setkalo s jistou formou bizáru, i když u druhého reakce byla razantnější. Obě díla samy sebe berou vážně, obě nesou netradiční uchopení, obě se do rukou vybraných komunit dostaly v jisté míře náhodou a reakci nešlo plně předpokládat. Někteří lidé je vidí jako chybu, jiní jako rozšíření repertoáru. Argumenty pak existují pro podporu i podražení pozice obou stran. Z vývojového hlediska se na takový střed dá nahlížet jako na konflikt kánonu.

V dominantě případů existují dva tábory, přičemž extrémní jsou pak individuální případy vybraných komunit vybraných fikcí a fikčních světů. Pozice pevného držení se kánonu a pozice uvolněnějších interpretací. Výrazným příkladem v tomto rámci může být, v jakém pořadí sledovat *Star Wars*³⁰ filmové trilogie. Prvoplánově banální téma, ovšem, může nás zavést do ukázky velmi razantního konfliktu interpretace kánonu. Původní trilogie, epizoda IV, V, VI (1977, 1980, 1983), je dominantně brána jako cesta, kterou jít, neboť takto vycházely a divák následuje příběh Luka Skywalkerera. Epizody I, II, III (1999, 2002, 2005) jsou pak prequel sledující osud Anakina Skywalkerera v hlavní roli a představuje nám rozšíření do té doby pouze lehce zmíněných ale nevysvětlených témat jako klonové války, jak vzniklo galaktické impérium, jak vypadal řád Jedi před kolapsem. Dají se ale sledovat i od 1 po 6 jako příběh rodu Skywalkerů. S vývojem univerza *Star Wars* po prequelové trilogii, nejen na stříbrném plátně, univerzum *Star Wars* dostává rozšíření o knihy a události, které už nezažily filmové zpracování. *Star Wars: The New Jedi Order*³¹, Jacent Solo, Kyle Katarn, klonování Palpatina, Grand Admiral Thrawn a frakce jako Yuuzhan Vong a Imperial Remnant. A pak zde jsou

²⁹ Digitální podoba vtipů, nejčastěji skrze obrázky/video s doprovodným textem s intencí humorné reakce.

³⁰ autor George Lucas (*1944)

³¹ Série 19 románů (1999-2003)

videoherní tituly, které přinesly opět další rozšíření univerza. Videohra *Star Wars: Force Unleashed* (2008, *Force Unleashed 2* v roce 2010) ať už postavami jako Galen Marek/Starkiller (Starkiller jako původní Lucasova idea příjmení Luka Skywalker). Dále *Star Wars: The Old Republic* (2011+), MMORPG³², které hráče přivádí do událostí 3600 let před filmovými trilogiemi, představující zcela nové postavy, prominentně Darth Revan a antagonisty jako Darth Malak, Darth Malgus, s hlavním antagonistou událostí, Sithským císařem Valkorionem přináší nové příběhy a náměty mnohé použity jako inspirace a předlohy pro novou trilogii (2015, 2017, 2019) a seriály (*Star Wars: The Clone Wars*, 2008-2020, *Star Wars Rebels* 2014-2018). Komiksy by pak byly dalším rozšířením do celého odvětví nových příběhů. Vznik těchto odnoží není překvapivý z pohledu snahy o zisk, ale pro vytvoření pevného kánonu, se nacházíme na tenkém ledě. Pak je zde možnost držet se události, která přinesla největší změnu v kánonu i v komunitě fanoušků. Rok 2012, Disney kupuje Lucasfilm a zavádí rozdělení celého kánonu na dvě hromady. Official canon (oficiální kánon, nebo jen kánon), pod který spadají všechny filmové trilogie (vyjma *The Star Wars Holiday Special* z roku 1978). Plus následná produkce pod taktovkou Disney, tedy seriály *Clone Wars*, *Rebels*, *Mandalorian* (2019+), *The Book of Boba Fett* (2021), *Obi-Wan Kenobi* (2022), *Andor* (2022), filmy *Rogue One* (2016), epizody VII, VIII, IX (2015, 2017, 2019), komiksy a videohry jako *Jedi Fallen Order* (2019), *Star Wars Battlefront 1 a 2* (2004, 2017). Druhá hromada je pak Legends, pod které spadají především díla před Disney odkoupení, nebo která jsou v konflikt s kánonem, které Disney produkce přináší, i když vybrané postavy jako Grand Admiral Thrawn byly přijaty do kánonu a je s nimi v rámci nového kánonu pracováno. Konflikt s dedikovaným publikem je výrazný. Zrod nové trilogie v jistém smyslu ubil možnosti pro vybrané příběhy z legend, aby proběhly a fanoušci Old Republic jsou v limbu s otázkou, zda je Darth Revan canon nebo ne. Disney ovšem v rámci své tvorby vytvořilo svojí vlastní fanouškovskou bázi, která je dedikovaná pro řečenou Disney produkci a konflikt uvnitř komunity nastává, byť nejčastěji v textové nebo video rovině. Výsledkem této koupě ovšem v noha ohledech je i rozmach a rod nových kritiků, vypravěčů loru či pseudokritiků, kteří ve vlně nástupu nové trilogie si vybudovali jména na internetu (Příkladem kanály *Mauler*³³, *The Templin Institute*, *The Critical Drinker*,

³² „massively multiplayer online role-playing game“ znamená masivní RPG hra s multiplayerem. RPG „Role Play Game“ je zkratka her, kde hráč hraje za postavu určitou roli, zvolenou, nebo danou. Multiplayer je zkratka hry pro více hráčů, nebo s více/jinými hráči.

³³ Odkazy na youtube kanály jsou v seznamu literatury

Star Wars Theory), ovšem málokdo z nich zůstal jen u vybraného univerza, mnohdy pak vrhající se do jiných žánrů, filmů, her, vzácně bez politického komentáře. Snahou je však ukázat komplexnost a problém interpretace v rámci plného obsahu, ať už z pozice hledání kánonu i z pozice kritiky nebo tématu této práce. *Star Wars* není grimdark univerzum, ovšem jeho části i příběhy z legend tak viděny být mohou (*Starforge*, *Dark Trooper Project*, organické lodě a estetika Yuuzhan Vongů, Císař Valkorion a jeho pozření všeho života na planetě Nathema, rasa Starweird, Abeloth, zombie virus Project I71A).

Je zajímavé provést malou odbočku k dětskému publiku v rámci Grimdarku, neboť pozdější témata jen vzácně budou s řečeným publikem pracovat. Důvodem je často násilné a hororové zasazení. Zde chci ale poukázat na příběhové struktury a předem řečené držení se pravidel, která si fikční příběh sám stanoví. Neboť dětské publikum je velmi vnímavé, často mnohem snáze se vcituje do postav i příběhu, často s touhou participovat a je ochotné vnímat fikční části příběhu, jako dané, a to v rámci silné intenzity. Zároveň ovšem jsou schopny velmi pozorně sledovat vývoj událostí a sledovat narativní struktury. Je pak překvapivé, že příběhy cílené na dětské publikum, nesou často porušení pravidel, které si fikce stanoví, a to bez kvalitního zdůvodnění. Výjimkou jsou příběhy, které s takovými porušeními pracují vědomě, či příběhy čistě komické natury³⁴. Příkladem jsou překvapivě dítal stylizovaná do dětských světů, mající ovšem tematicky daleko od nich skrze přítomnost hororových, existenciálně hororových a gore³⁵ charakteristik. Videoherní série *Five Night's at Freddy's*³⁶, expandovaná neoficiální sérií krátkých hororových videí *Five Nights at Freddy's VHS* intencionálně estetiku grimdarku a analogového hororu zpracovávají. *Seriál Don't Hug Me I'm Scared*³⁷(2022+) zpracovává loutkovou vizáž a estetiku dětského seriálu s vědomým použitím náznaků, přímé ukázky goru, černého humoru a psychologického hororu, vše ale intencionálně zamýšlené pro dospělé publikum. Důvodem proč, samo sebou může být škála, na které se řečené publikum pohybuje v rámci věkové kategorie. Tedy, počítat spíše s mladšími diváky, kteří by se složitější narací už problém měli, nebo se jedná o něco zamýšlené pro starší publikum? Mnoho řečených příběhů nese často reference a inundace, která pochopí pouze dospělejší divák. Mnoho dětských příběhů takové znaky nese³⁸. Snahou je však

³⁴ I když vtip často potřebuje hodně složité promyšlení, aby dosáhl toužené reakce od diváka.

³⁵ Vizualní depikce násilí, krve, orgánů, realistické/přehnané zpracování brutality.

³⁶ Autor Scott Cawthon (*1978)

³⁷ Autoři Baker Terry, Joseph Pelling, Rebecca Sloan

³⁸ Filmová série *Shrek* (2001) je nejlepším příkladem dospělého humoru v dětské pohádce. Otázkou je, je-li to opravdu pohádka určená pro děti.

říct, že i když se jedná o dětské příběhy, příběhy pro ně určené, tak to není ospravedlnění pro úpadek jejich kvality v rámci jejich narativní konstrukce. Nemyslím jen pravidla vybrané fikce. A nechci, aby dětské příběhy byly šíleně komplexní. Jednoduchý příběh s jednoduchou zápletkou často stačí. A nejen u dětských příběhů. Filmová série *John Wick*³⁹ (první díl 2014, čtvrtý díl 2023), silně akční film, má velmi jednoduchou zápletku, ke které se vždy vrací, ale je řečená, rozvedena a zpracována ve výrazné kvalitě a v citu pro detail. Příběhy, které vnímáme v dětství nás ovlivňují celý život a nejvíce v dětství silně formují naši mentalitu, postoje a naše já nehledě, do jaké míry.

Mnohem výraznější charakteristikou fikce, a to jakéhokoliv narativního díla a žánru je konečnost jejich událostí. Onen příběh je zafixován v tom, co je napsáno, a to co je napsáno je autentickým záznamem oné fikční reality. Události končí s odstavci, větami, kapitolami a stránkami knih. V momentě, kdy dílo upouští od scény je naše možnost jí uchopit dokončena, ovlivnit tuto zkušenost může naše situace v rámci čtení. Informace, které nám jsou řečeny jsou vyčerpány a více není řečeno, třebaže naše mysl s nimi v rámci kreativity následně či průběžně pracuje. Jakmile kniha a celá knižní série je završena a my dočteme poslední větu, víc se nestane. Události se dále nevyvíjí. Na rozdíl od reality, která neustále jde dopředu, po konci příběhu nenastane další den a my nevíme co bude dál. Osudy postav jsou završeny, nehledě na to došly-li k rozuzlení nebo nikoli. Onen děj příběhu pak začíná první stránkou a je zakončen posledním slovem. Historie daného světa se může táhnout po tisíciletí i milióny let, to záleží na díle a autorech, ale dílo a jeho vývoj má jistý konec. Onu poslední stránku, oproti které realita, kterou prožíváme vždy zažije další den. Po ukončení příběhu, poté co poslední kniha projde našima rukama, je vývoj světa u konce, příběh byl dopovězen. Autor i tak může stále poskytnout další informace, které se mohou následně i měnit, ovšem, zdali jsou tyto informace na stejné váze jako příběh, jenž byl řečen, je otázkou. Ze studia příběhů, pohádek a mytologií vyplývá, že jisté jádro je vždy zachováno, i kdyby bylo znatelně pozměněno. Obzvláště v případě pohádek je transformace detailů nejznatelnější. Od prvotně hororových scén a zvrátů plných krve násilí a zneužití (dochované verze *Karkulky*, *Šípkové Růženky*, ale i *Zlatý Kolovrat*⁴⁰.) do moderně adaptovaných forem animovaných klasik a jejich remaků v hrané verzi. Samo sebou kontextově jsou proměny v jisté míře pochopitelné, od změny zamýšleného publika, tak ruku v ruce i jejich druh

³⁹ režie Chad Stahelski (*1968)

⁴⁰ Karel Jaromír Erben (1811-1870) - Kytice (1853)

zkušenosti a očekávání, které se výrazně mění i v rámci dekad. Komerce a výdělek je zde samo sebou výrazným faktorem. Dá se pak říct, že každý příběh je ve své podstatě oknem do vybraných událostí cizího světa, zprostředkované pro nás skrze pohled autora. A i když by se autor ke světu později vrátil, rodí se otázka. Otázka, zdali následující příběh není spíš novým oknem do jiné verze řečeného fikčního světa než pokračováním. Některé fikce s takovým uchopením pracují. *Battletech* (1984+), sci-fi stolní hra s miniaturními modely mechanických obřích mechů/obru toto udělala, kdy vybraná linie událostí, která výrazně ovlivnila děj byla autory vzata a označena a přetvořena na propagandu jedné z frakcí (Somerset Strikers). Ve většině případů je zde ovšem předpokládán navázání na předchozí události a příběh vsutku pokračuje dál. Ona otázka ovšem tvoří zajímavou hru, chceme-li se takto na knihy či filmy vybrané fikce dívat. Je třeba ale opět pracovat s tím, že se jedná o netradiční uchopení, i když zajímavé pro hraní si s fikčními světy.

Jiný pohled na věc může vždy existovat, od wikipedií po autorovy korekce, vizuální adaptace či následnou kolektivní tvorbu fanoušků, ale váha těchto doplňků a rozšíření vždy bude objektivně nižší než pramen. Málokdy se jedná o oficiální díla a opět bychom se ponořili do problematiky kánonu. Předchozí ukázka ze Star Wars je toho příkladem. Tedy především v rámci oficiální tvorby pod vybranou značkou. Objektivně, ovšem v rámci fanoušků to tak být nemusí. Příkladem je opět *Pán Prstenů*, kde filmová zpracování od Petera Jacksona (*1961) pro početní většinu jsou více pramenem než knižní předlohy, i kdybychom mluvili o Hobitovi, kde filmová trilogie je o to rozdílnější, především kvůli z pozice kritiků úmorné snaze roztáhnout jednu menší knížku do tří celovečerních filmů. Děj nevyhnutelně upouští od částí předlohy a vyrábí vlastní vedlejší příběhy a rozšíření charakterů svých či původních, podobně jako seriál *Pán Prstenů: Prsteny Moci* (2022). Do příchodu tohoto seriálu šlo pouze vycházet ze *Silmarillionu* (1977), *Nedokončených příběhů* (1994) a nejnovějším *Pádu Gondolinu* (2018), ovšem, seriál skrze svojí vizuální materii a scénickou tvorbu nabízí něco přece jenom svého. Své specifické uchopení designu, který díky popularitě a dosahu, jenž seriál v pozici financování, značky i povědomému dědictví, ovlivňuje vizuální uchopení fikce, která do té doby byla v dominantní formě pouze mezi řádky textu. Vroucí kotel názorů a pozic fanoušků by pak byl stejně divoký jako ten u Star Wars. Můžeme pak položit otázku, co když zde máme více podob pramene a dílo několikrát prošlo úpravami, dotisky a překlady? To je otázka pro práci samu o sobě a nemám dostatečnou kvalifikaci na ní empiricky odpovědět. Pokud bychom vycházeli wikipedií, tak bych rád očekával,

aby dané rozdíly v ději, především pak klíčové či zajímavé, pokud jsou, byly zmíněny. Opět pak nastává dilema u adaptací v jiných médiích. Kreativita umělce, držení se předlohy, zpracování ve vybraném stylu, herec a jeho výkony a vizuálnost, vše pak ovlivňuje a vytváří své podoby, které vytváří opět jiná zpracování. Položíme-li pak otázku, zda nejsou jiná vizuální zpracování náhledy do jiných dimenzí řečeného světa, ponoříme se do hlubin myšlenek a idejí, které bude nejlepší, aby každý čtenář a konzument si prožil sám.⁴¹

Zdrojem a pramenem fikce je vždy autor. Nemusí být slavný, nemusí být člověk. Jeho identita může být alter-egem, může být ztracena v propasti dějin. O původu fikce a odkud se fikce rodí se zde bavit nebudeme, neboť toto téma samo o sobě, i když výživně na samostatnou práci, není mým tématem. Ovšem, lidský faktor je přítomen ve dvou dalších bodech. V již často zmíněném recipientovi, neboť pouze lidskou zkušenost, či člověkem zprostředkovanou zkušenost, můžeme vnímat. Míněna je teď zkušenost buď zprostředkovaná lidskou tvořivostí, nebo zprostředkovaná jedincovým organismem, nejčastěji pak v rámci smyslů, či skrze ně. Zákonitě z důvodu, že vědomí každého z nás je vědomí lidské a všichni jsme člověkem. Lidský faktor se ovšem nachází i v díle samotném. Dominantně, v jeho postavách, především protagonistech. Ovšem často je přítomen i v jiné formě. Vynechme na čas protagonisty a antagonisty, neboť vystopovatelnost lidskosti a lidského vnímání a chápání světa se noří do kořenů našeho chápání reality od počátku civilizací. Fikce rády a často pracují s teologií, s náboženstvími, pralátkami a symbolikou. Nejčastěji ve vědomé či nevědomé návaznosti na tradice, ať už teologické, filosofické či fikční. V tomto rámci je fikční tradice napojena na mýty, ale dále i ikonické autory fikce. Mimo jiné *J. R. R. Tolkien* (1892-1973), *C. S. Lewis* (1898-1963), *H. P. Lovecraft* (1890-1937), *Robert E. Howard* (1906-1936), *Lewis Carroll* (1832-1898) a seznamy dalších jmen staví pilíře dnešní tvorby fikce, nehledě na médium, ve kterém jsou zpracovány, třeba-že díla z různých médií jsou ovlivněna zároveň autory a díly prominentními v daném médiu, příkladem divadlo, film, videohry, zahrady, architektura atd.

Zpátky k uzavřenosti příběhu a následně k hodnotám. V případě fikcí s ukončenou příběhovou linií, kdy si můžeme být jisti, že nevyjde další díl, (tato

41 Viz alternativy příběhu Frankenstein, kdy Viktor Frankenstein ve verzi vydané anonymně je zamilovaný do své sestřence ale v oficiálním vydání on a ona nemají žádné pokrevní vztahy. Nehledě na téma morálky, je to minimálně zajímavá změna, i když je otázkou, jak moc je klíčová.

konečnost se ovšem čím dál častěji nedá očekávat, hlavně z důvodu zisku a komerce) tak můžeme studovat zmíněná pravidla, která fikce používá, jak s nimi pracuje a jaká porušení, opodstatněná či ne, provádí a v jaké míře úspěšnosti. Neboť není-li příběh ukončen, vždy může přijít nová část s novými porušeními, která najednou zrodí jinou strukturu pravidel. V kritikách filmů a příběhů videoher se pak můžeme snadno setkat s událostí v příběhu, která pravidla poruší do té míry, že nastává takzvaný „plothole“, díra ve scénáři, které často negativně ovlivňují několik věcí. Uvěřitelnost, i v rámci fikce, a tedy i divákovu distanci v rámci vnímání fikce. Příběhovou strukturu, kterou taková událost může zbořit, i když příběh pokračuje bez problému dál. Nejde o to hanobit autora za jeho/její neschopnost, či je uctívat za jejich tvořivost, ale v rámci kritik se zde často hledá logická kauzalita. Je zřejmě úsměvné mluvit o logice v rámci fikcí, ale překvapivě je přítomna častěji, než si chceme připustit, právě v rámci pravidel, které daná fikce, příběh, a tedy autor stanoví. Prominentní fikce se překvapivě pevně drží pravidel, která si sama stanoví. Je zde tedy studie a hledání funkčnosti daného vytvořeného narativu, postav a jejich schopností, míry uvěřitelnosti, kvality dialogů, napojení scén, postupu soubojových scén, vývoje událostí v pozadí a jiné. Vše totiž může narušit kouzlo fikcí, kterým je uvěřitelnost z pohledu čtenáře. Argumentovat by se dalo že literatura faktu má otázku uvěřitelnosti automaticky vyřešenou, leč to není v mnoha případech pravdou, nýbrž předpokladem ze strany čtenáře a z toho že daná literatura, ale i jiná média, nesou označení jako literatura faktu, dokument, podle historických událostí atd. Ano, tato díla často bereme jako pravdivější záznamy reality než jakoukoli fikci, ovšem i tyto zdroje jsou adaptací z pohledu autora a jsou často upravena pro koherentní či narativní důvody⁴². Zároveň existují fikce, jejichž zájmem je působit právě jako autentický záznam, či působit jako faktický dokument (viz. později *SCP Foundation a Mystery flesh Pit National Park*). Ve své podstatě je taková snaha o uvěřitelnost opět kouzlem a snahou fikce. V obou případech, v případech faktů tak fikce, je na čtenáři, s jakou úrovní uvěřitelnosti je čtenář bude číst. Náboženské texty jsou pak příkladem kdy fikce jsou následně viděny zcela jako autentické záznamy. Pokud se chce posunout dál, stojí za zmínku jeden fakt. Fikce něco říkají a umí lidi oslovit, poučit, moralizovat, ale i znechutit, oslnit, povznést, pobavit,

42 Ukázkou jsou pak deníky nebo vyprávění pamětníků, které bereme jako autoity či autentické zdroje, ale jejich paměť často musí být seskládána, sestavena a je jim často dána narativní struktura, je-li v plánu daný záznam publikovat, opět často i s úmyslem zisku.

nebo mohou být jen výplní volného času. Hybatelem je zde čtenář a jak jeho vědomí i podvědomí reaguje na dané příběhy.

Nehledě na cíl, fikce vždy něco říkají a vždy říkají víc, než co i autor zamýšlel. Zdáli má pak autor právo měnit a omezovat význam, to nejde pevně říci, neboť existují solidní argumenty pro obě strany. Přenesme se ale hlouběji do prostoru fikcí, neboť přejdeme do kapitoly, ve které se budeme zabývat tématem, které je opět více přítomné v rámci popkultury, či popkulturního slangu konzumentů fikcí. Subžánry.

Představení existence subžánrů

Pro postup k tématu, které chci tímto textem analyzovat, je třeba vstoupit do popkulturního vědomí. Míněno je nyní popkulturní vědomí v rámci posledních dvou dekad, především pak na poli fikcí, tedy filmová ztvárnění, fikčně tematizovaná literatura a digitální média. Neb řečené vědomí pracuje s termíny, které jsou pro mnohé fanoušky nejen fikcí nějak známé, často v důkladném, konotačně ustáleném významu. Ovšem v akademickém prostředí se s nimi lze jen málokdy setkat, navíc v seriózním uchopení. Důvodem je jejich neskonalá čerstvost, neustálenost na poli pojmů nebo i ve vědomí čtenářů, absence mnogenerační tradice například v porovnání s texty zabývající se teologickými příběhovými narativy. A přesto se v tomto případě jedná o věc, kterou nejde ignorovat, i když v tomto případě jde o značně delikátní téma. Neboť jádrem termínu grimdark, je to, že se jedná o subžánr (popř. termín podžánr), specificky žánr/subžánr⁴³ fikce, či odnož subžánru temného fantasy.

Co je subžánr? Těžká i lehká otázka v rámci přesné definice. Jedná se o soubor charakteristik, které jsou tak specifické pro sebe sama, že se dají oddělit od základního, či domácího žánru, a tím vzniká podsekce/odnož/odvětví/podžánr/subžánr, který je znakovou variantou základního žánru, ale stále z něho vychází. Pavel Šidák (*1977) pracuje s termínem žánrová čistota „*Jakkoli při teoretickém popisu žánru lze mluvit o ideálním případě, o žánrově „čistém“ textu, který splňuje všechny dané znaky [...]“*“ (str.97) a Hybridní žánr, „[...] tj. žánr v němž „se vzájemně snoubí znaky různých žánrů““ (tamtéž). Lze tedy v daném podžánru vystupovat charakteristiky domácího/čistého žánru, ale je navíc obdařen něčím, co ho odděluje od obecného sdružení s jinými díly. Dostává se tak do skupiny děl podobných i stejných charakteristik. Pro vstup díla do podžánru neexistuje přesné pravidlo. Mnoho fikcí pracuje s různými představami, tématy, příběhovými nádechy a rády požívají různě rozpracované postavy a frakce. Obvykle postavy/frakce s rozsáhle jinými postoji a ideologiemi, které se často promítají do vizuálního zpracování, ať už v popisu v dané příběhové linii, nebo skrze přímé vyobrazení v rámci ilustrací, animací, filmových, komiksových či seriálových adaptací. Intencí zde bývá hra, i kdyby hra s dystopickými scénáři, kreativní uchopení z pozice autora, která může ale nemusí být v rámci kritiky dané ideologie. A opět, i kdyby

⁴³ Pavel Šidák, Úvod do studia genologie, kapitola 5. Literární žánr a kapitola 6. Žánrová čistota, vývoj žánru a žánrová krajina

zde skutečně byla, takový pohled je jen jedním z řady možných, který můžeme zaujmout. I tak je ale vizuální stránka často první referencí pro zařazení do subžánru. Společně s názvem, jenž jde často ruku v ruce s obalem, popisem na obalu díla, případně plakátem. Kritiky a rozbory děl jsou v tomto rámci též zajímavou pasáží, často osvětlující zákoutí díla, autora či děje jež nám mohou uniknout, ovšem, mimo rámec kritik historických textů a kritik odborného řádu, se v rámci tématu subžánrových rozdělení nacházíme opět v popkulturním prostředí. Následkem této pozice pak je nejen přítomnost mnohem rozsáhlejší plejády kritiků, neboť neproběhla ještě přirozená selekce pevných solitérů, kteří by se stali ikonou kritiky vybraných médií dneška. Myšlen je časový rozestup, kdy v případě děl starších období pro nás, dnešní čtenáře oněch kritických textů, už uplynulo časové období, během kterého kritiky daného díla prošly svým vrcholem a výraznou selekcí. A tím se vybrané kritiky staly součástí linie odborných akademických textů. Dnešní doba nabízí více než kdy jindy komukoli možnost říct své názory a svá hodnocení. Ve vybraných případech spolu v doprovodu trochy štěstí si vybraní lidé dokázali zajistit i stabilní příjem skrze sdělování svých názorů. I když je třeba poznamenat, že se nejedná jen o mluvení do levného mikrofonu, postprodukční úpravy takových záznamů a případní příprava osnovy jsou tím časově nejvíce vyčísleným faktorem. S vývojem především pak video-youtube scény jak v českém, tak světovém prostředí se postprodukční úprava stala o to více žádanou součástí výsledné videotvorby a sebe prezentace, vyžadující úroveň profesionality minimálně ve vizáži a marketingové části. Důvodem je predatorní povaha řečené platformy, nefixovaná pouze na *Youtube*. I přes to vše je tento dar slova ovšem pak pro kvalitní kritiku děl i do jisté míry prokletím, neboť rétorika zde opět přirozenou cestou vítězí nad odbornými rozbory a akreditovanými jmény. S vývojem audiovizuálních médií (především pak platforma Youtube) se konzumentům popkulturních produkcí nabízí dominantně na prvním místě autority z pozice úspěšnosti v rámci clickbaitu⁴⁴. Odsoudit takové tvůrce je ovšem nemístné. Díky povaze řečené platformy (fungující komplexněji na cyklickém principu čím víc shlédnutí, tím úspěšnější video, tím se ukáže více lidem, tím více shlédnutí) se videa produkující jedinci rychle naučili aplikovat její funkce a metody, které je pak vynesly na pozice zdánlivé autority. Nejčastěji s cílem zisku v rámci tématu, které takový zisk přinese. Ovšem, velká řada

44 Intencionální dezinformace, většinou v podobě obrázku/titulku, který nepřímo/podvědomě nutí/donutí čtenáře na řečený odkaz/video kliknout, i když se může nejčastěji jednat o marketingovou strategii, která čtenáři nedá, co slibuje.

kritiků působících ať už pod pravým jménem nebo pseudonymem, pracuje ve snaze přinést konzumentovi kvalitu. Zdali dané video-kritiky jsou nositelé vybraných přístupů a metod, nebo na koleni vybudované pozice, je těžké soudit či přesně říct i při možné přítomnosti hypertextových odkazů na zdroje nebo zmínění vybraných myslitelů. Je tedy na místě brát tato videa v rámci akreditace naší pozice s mírou nedůvěry. Na druhou stranu jsou uchvacující ukázkou detailního pozorování, kreativity a autenticity a to prožitků, informací a jejich sdělení. Predaturní dimenze, kterou je prostředí dnešních popkulturních kritik, obzvláště s pozorováním postupného pádu důvěry ve velké internetové portály, které do nedávna působily jako bašty pro zisk „pravdivé“ kritiky (Rotten Tomatoes, ČSFD), vyžaduje po autorech přinést vždy něco svého nebo něco víc co by jim zajistilo dominantu, nehledě na dobu jejího trvání. V rámci filmů, jenž jsou spolu s videohrami nejčastější téma moderních kritik na internetové scéně ať už české nebo světové, se spolu statickými vyobrazeními je v nabídce dostupná ochutnávka, trailer. Ten pak v rámci vizuality je nejvíce výřečný, z důvodu audiovizuální přítomnosti daného díla, ovšem někdy i příliš výřečný. Filmové trailery intencionálně či nikoli sdělují rozsáhlé informace o příběhu, málokdy se plýtvá časem a záběry v pár-minutovém sestřihu, které mají tendenci vyrazit většinu zápletky díla, nejen jeho nádech a vystopovatelné žánrové prvky. Vizualním zpracování, hereckém obsazení, audio doprovodu, direktor a jeho případná předešlá tvorba, zmínění předlohy jsou pak další vodítka pro zasazení do žánrových a subžánrových kategorií. Videoherní ukázky pak navíc představují mechaniky a charakteristiky ikonické pro řečené médium (animované/hrané scény a přímé záběry ze hry, souborové mechaniky, ukázka interakce s prostředím). Máme-li před sebou v hypotetickém scénáři knihu *Metro 2033* nehledě, jestli se jedná o knižní, audioknižní či videoherní podobu, název i obal ve všech případech nesou stejné charakteristiky, které nám slouží jako klíč pro podvědomé i vědomě zařazení do subžánru. *Metro* referující na podzemní přepravu, 2033 je v tomto případě časové zasazení. Masky s filtrem, fungující jako symbolika toxicity, tedy, může nás hned napadnout předpoklad, že dílo je dost možná postapokalyptické. Jméno autora, *Dmitry Glukovski*, může pro některé též působit jako další dílek skládačky, pojící jméno autora a jméno knihy, vedoucí nás k hypotéze, že se dílo bude možná odehrávat v Moskevském metru, v blízké budoucnosti a bude dost možná postapokalyptické. Obal knihy z roku 2010 od nakladatelství *Knížní klub*⁴⁵ pak přímo prozrazuje zasazení slovy „Světový

⁴⁵<https://www.knizniklub.cz>

apokalyptický bestseller“. Ale, po vrhnutí se do příběhu velmi rychle dostáváme další subžánrová zasazení. Přítomné jsou sci-fi elementy, hororové elementy i ezoterické elementy. Skrze rychlé zjištění informací o autorovi můžeme v díle pak spatřit i politický komentář. K jakým závěrům jsme tedy došli? Vybrané literární dílo můžeme z toho, co jsme zjistili označit především jako: Fikce, román, postapokalyptické, apokalyptické, dystopické, sci-fi. A tato označení jsou žánry a subžánry. Fikce a román jsou žánry, sci-fi, postapokalyptické a dystopické jsou pak subžánry žánru fikce. Grimdark je pak v tomto smyslu subžánrem temného fantasy, ale i fantasy a fikce, neboť jeho pramenem jsou všechny, jež jsem nyní zmínil, i když pokud bychom ho chtěli začlenit do skupiny fantasy podžánrů, které si jsou blízké, tak patří do podžánrů temného fantasy.

Existují příběhové tropy, archetypy a přístupy, které jsou vystopovatelné ve většině příběhů. Struktury tvorby, které fungují, ale také, které se dají porušit. Neboť držeti-se stereotypů nemusí vždy vést k výsledku, který je autorem zamýšlen. Zároveň, často stačí jen malé vybočení, aby fikce nabrala netradiční nádech. Tehdy může snadno dojít k začlenění do nových, případně jiných subžánrů, i když většina příběhu daný subžánr nemusí mít jako hlavní nádech. Je to otázka individuálních případů a nejde zde provést obecně platné stanovisko, i když jdou vystopovat dominanci případů, které jsou obecné, či standardní. Toto téma ovšem otevřeme více později, udělejme krok zpět a položme si teď jinou otázku.

Co je temné fantasy? Temné fantasy, či temná fikce nese následující vyzorovatelné charakteristiky, které nemusí být vždy fixní, aby dané dílo neslo označení temné fantasy, ale jsou často přítomné, nebo se s ním dají automaticky spojit. Zasazení příběhu je často depresivní, dystopický svět, či svět, který se řítí do zkoušky ohněm, čelí konfrontaci se zápornou frakcí, nebo řečeným soumrakem věků prošel a jsou v něm od té doby rány, které daný svět ovlivnily a nikdy se zcela nezahojí. Postavy v takových světech často čelí zlu ve hmotné podobě, které svou zápornost vkládá často do svého vizuálu, chování, reprezentaci a ideologii a skrze činy, představení útlatku, dystopického režimu, násilí, militantnost a aspiraci po kontrole a moci, nejčastěji skrze vojenskou složku, obvykle vše pod vedením jedné hlavní záporné postavy. Otázkou pak je, zda protagonista čelící takovému zlu, které svoji přítomnost často projevuje i v prostředí jako takovém, na konci vyhrává, nebo prohrává. První varianta většinou předchází druhé, i v případech, že dané zlo není úplně vymýceno a protagonista mu bude muset čelit v jiné podobě v pokračování. Ve své podstatě jednoduchá zápletková, zdánlivě

označitelná i za černobílou a nemýlili bychom se. Toto je prakticky jádro většiny fikčních příběhů, kruh hrdinovy cesty. Vymezení a rozdíl zde nastává v adaptaci, úpravách, změnách a detailech. Nečekané příběhové zvraty, prohloubení charakterů, zdánlivé ospravedlnění záporákových činů, nebo naopak, prohloubení jeho temnoty, zjednodušení příběhu a zaměření se na čistou akci. Nespočet variací přináší plejádu různých pokrmů, držících se ovšem ve známých kolejích, i kdyby jen jedním kolem. Subžánry jsou v tomto výbořem nástrojem i pojítkem, neboť odklonění se od standartu skrze aplikaci specifických, subžánrových charakteristik (například zasadit celý příběh do steampunk univerza, či dát záporné frakci lovecraftovský⁴⁶ nádech) může přinést netradiční kombinace, kdy pak záleží na dalších faktorech, příběh, postavy, jejich charaktery, motivace, dialogy, kvalita záporné frakce, detaily a tak dále. Příklady mohou být svět *Zaklínače* a Konjunkce sfér, ale i ukázka vyčlenění zaklínačů ze společnosti a jejich postupné vymírání ve světě konfliktů lidí vůči lidem i nelidem. Též je to ale svět zamořený monstry a bestii, vůči kterým obyčejný člověk má pramalou šanci. Svět videoherní série *Diablo* pak adaptuje křesťanská témata a boj mezi anděly a démony o svět lidí a nephelim⁴⁷. Zasazení ale nemusí být jen v nápodobě evropského středověku, i když je ve fantasy fikcích velmi oblíbené, zpopularizované především Tolkienem a Pánem prstenů, intencionálně zpracovávající námět starého světa s anglosaskými kořeny a *Dračím Doupětem*⁴⁸, kde je středověk oblíbené zasazení pro vytvořené kampaně. Mangy Junji Ita jsou pak už v mnoha případech hororovým tématem, ale jejich zasazení je často v japonském a asijském prostředí, pracující vědomě s médiem mangy, poznatelné přes její černobílé ilustrace. V tomto případě s doprovodem groteskních a nechutných vyobrazení. Cyberpunk a *Judge Dredd*⁴⁹ jsou pak světy zasazené více ve sci-fi, ale jak bylo řečeno je to pod-odnož fikce, v těchto dílech díky dystopickému nádechu. Zároveň nikde není dáno, že jedno dílo nemůže splňovat parametry více subžánrů. Proto příkladem dystopické fikce jsou v jistých ohledech ruku v ruce s temným fantasy. Zmíněná série *Metro (etro 2033, 34 a 35)* jsou knihy představující ideu, jak by život mohl fungovat po jaderné apokalypse, ovšem už první kniha představuje témata jako knihy, ve kterých jsou napsány minulost, přítomnost a budoucnost lidstva, homo

⁴⁶ Příběhy nesoucí v sobě lovecraftovská zasazení, nestvůry a postavy jsou pak příběhy/světy s lovecraftovským nádechem.

⁴⁷ Potomci Padlých andělů a lidí zmíněná popsání jak obří v *Genesis 6:4*. Ve světě *Diabla* se jedná o potomky andělů a démonů a též předky lidí.

⁴⁸ *Dungeons & Dragons* (1990+), vydavatel a autoři: Wizards of the Coast.

⁴⁹ Komiksová série od roku 1977 s několika filmovými adaptacemi, *Judge Dredd* (1995) a *Dredd* (2012)

novus, neboli další krok evoluce člověka, kteří jsou schopni komunikovat skrze myšlenky a jiná témata se značnou dávkou fantasy. Dané fikce jsou tedy často na hranici s hororem, často hororová vyobrazení v sobě mají. Jsou ale také často kritikou vybraných ideologií, ideálů, společností. Demolition Man je v mnoha ohledech kritikou touhy jedince o vytvoření utopie na úkor ostatních a na úkor toho, že se vždy jedná o silně umělé struktury, kde buď lidé přišli o jisté lidství, podobně jako ve filmové sérii *Matrix* (1999, 2003, 2021), nebo se pod slupkou dokonalost skrývá velmi prohnilé jádro, jako právě Demolition Man.

Subžánry jsou velmi propojené a často navazují na sebe více než obecnější žánry. Grimdark je u tohoto ukázkový, díky jeho mládí. Je-li dílo grimdark, nebylo by marné předpokládat, že dané dílo je zároveň dystopické, apokalyptické či postapokalyptické i hororové. Skoro vždy se jedná o sci-fi nebo fantasy případně onen fikční svět v sobě má obě odnože. Grimdark příběhy rády pracují s Lovecraftovými monstry, rády pracují s mýty i s tradicí, kterou pro ně jsou fikční díla, jež ovlivnila fikci tak, jak ji známe dnes. Artušovské Legendy, Pán Prstenů, Narnie, Duna, Conan, Elric of Melniboné, Petr Pan, Hvězdná pěchota, Dračí Doupe, Zaklínač, Hra o Trůny. S přítomností celosvětově známých značek, především pak superhrdinského žánru, se nám nabízí vidět adaptace často mnohem starších příběhových trop v podání a vyobrazení postav ze světů *DC* (1934+) či *Marvel* (1939+), někdy právě v zasazení temného fantasy i Grimdarku. Příklady jako Elric, Hellboy, Thor Godbutcher, Dark Knights metala Batman Who Laughts. Grimdark se rodí z temného fantasy, z mýtů s temným oncem, ovšem bere definici temného fantasy a vytahuje ho ji extrémů ve většině charakteristik světa a příběhu.

Je mnoho jiných subžánrů, které jsou snadno rozeznatelné jako subžánr. Stempunk, jako nejkóničtější představitel punk fikcí. Je rozpoznatelný častým zasazením do viktoriánské éry a období pokroku k parním strojům, fungující jako kulisy ale i estetické jádro designu prostředí i kostýmů, i když v mnoha ohledech překračují limity technologie reálného období páry, čímž nesou charakteristiky fikce. Tedy, v mnoha ohledech estetika a mechanismus jsou jádrem tohoto subžánru. Ostatní méně známější odnože punk světů jsou pak příkladem dieselpunk, zasazený většinou do období první nebo druhé světové války s technologií spalovacího motoru jako centrem vizuálu a estetiky [*Iron Harvest* (2020), *Wolfenstein: The New Order* (2014)], cyberpunk zasazení v blízké budoucnosti, často s tématem augmentace lidského těla kovovými protézami

a implantáty⁵⁰ [*Cyberpunk 2077* (2020), *Deus Ex* (2000), *Deus Ex: Mankind Divided* (2016), frakce Adeptus Mechanicus z Warhammeru 40k], biopunk zasazený v daleké budoucnosti kdy technologie a architektura je vybudována na organismech a organických tvarech [*Scorn* (2022), Xenomorfové z filmové i videoherní série *Aliens*, necromorfové v herní sérii *Dead Space*). Není ale pravidlem, aby příklady těchto punků či jiných subžánrů nemohly též být zasazeny v grimdarku. Biopunk je nejčastěji takovým příkladem, kdy daná fikce nese více subžánrových zasazení. Největší variabilitu subžánrů pak mají hry, či stolní hry, kde hráči mohou hrát za různé frakce a každé frakci je daný jiný estetický subžánrový nádech, od vizuálu, příběhového pozadí, po herní mechaniky vybrané frakce [*Conquest* (2021+) od firmy Para Bellum Games, *Warhammer Age of Sigmar* (2015+) od firmy Games Workshop, *World of Warcraft* (2004+) od firmy Blizzard]. Ovšem, v takové rovině, v rovině her, se jedná o interaktivitu a kreativitu hráče a dominanta takových rozdílů je méně častá v jiných médiích, pokud příkladem hra není adaptací literárního díla či obráceně (případ světa Age of Sigmar i World of Warcraft).

Je nutné zmínit obtížné téma, jímž je důležitost nového druhu umění. S vývojem nových technologií a proměně popkultury v rychlosti a množství nevídaném před koncem 20. století do teď, se do rukou koncových uživatelů a konzumentů médií zaměřených nejen na fikce dostávají produkty, které v jejich očích již patří do pozic a nových škatulek uměleckých žánrů. Od neustále snáze dostupnější vlny audioknih, v jejichž doméně jsou již fikce dlouhodobě zastoupeny, audiočtení se rozšiřuje stále více i do vědních a odborných textů a děl, i když se zde dá spíš mluvit o odnoži literatury, neboť z literatury přímo a beze sporu vychází. Neberu teď v potaz fakt kvality a důvěryhodnosti těchto narácí nehledě na portály na kterých se vyskytují (YouTube, Audible, jiné). Recipientův prožitek zde ovšem je něčím jiným než u knihy. Nejsnazším příkladem jest pak rychlost, za kterou může jedinec danou audioknihu odposlouchat v porovnání s knihou. Dále i možnost opakování takového výkonu, nebyl-li poslech napoprvé dostačující. Variace zde ovšem jsou, neboť záleží na jednotlivcích, jak toto médium zvládají či na jakou váhu ho berou. Velkou váhu pro soud zde může hrát i pasivita poslechu, ale to samé by se dalo říct i o intenzivním čtení, či jak moc informací jedinec je schopen z poslechu vstřebat koná-li k tomu jinou manuální činnost.

⁵⁰ Eco Umberto. Dějiny Ošklivosti, str 433.

Jiný druh média ovšem v popkultuře dominuje dnes více než kdy jindy u mladších generací. Videohry. Ušly ovšem od jejich počátků, či od sérií *Doom* (1993) nebo *Wolfenstein* (1992) dalekou cestu a proměnu, ovšem, pro téma fikce zde nabízejí několik věcí. Jsou dalším prostředím pro realizaci fikcí, které mohou ale nemusí být zpracovány nebo dostupny v jiné formě. Mohou být transformačním médiem původního díla (podobně jako film, malba či divadelní zpracování). Jsou unikátní jejich interaktivitou, neboť po hráči vyžadují aktivní účast. Ta může ve vybraných případech zcela ovlivnit vývoj příběhu, i když často v rámci autorem zamýšlených konců. A v duchu interaktivity nesou s sebou i další část svého unikátu, a to environmentální vyprávění příběhu. V praxi se jedná o možnost kontaktu a interakce s objekty či subjekty (jiní hráči či NPC⁵¹). Ovšem, příběh je ve hrách vyjma specifických herních žánrů, nebo her, vždy druhotný oproti hernímu zážitku a herním mechanikám. Tedy, není pak překvapivé, že videohry s příběhy a jejich tropami zachází jinak, někdy velmi předvídatelně, například když se pro fikci ukáže ikonická zbraň, je dost pravděpodobné, že s ní hráč bude moci interagovat, nebo když hra představí důležitou zápornou postavu (boss, miniboss) je velká šance že v průběhu hry dojde ke konfrontaci a souboji (bossfight). Zároveň, v rámci vyprávění příběhu je často třeba upustit od realističnosti, kterou bychom mohli předpokládat u jiných médií či vyžadovat od vybraného příběhu. Opět je vysvětlením nejčastěji utlačení uvěřitelnosti, či logické posloupnosti příběhu či jeho částí kvůli videoherním mechanikám, ať už obecným, či specifickým pro danou hru. Videohry se dělí do různých žánrů v rámci mechanik, námětů ale dělí se též na „Indie“ a „AAA“ („Triple-A“) videohry v rámci původu. Indie je označení pro videohry, které jsou vytvořeny často malou skupinou, která není součástí větší firmy. Jedná se často o novou, nezávislou značku, i když její členové mohou a často mají zkušenost z AAA titulů a větších studií. Indie videohry často přichází s inovacemi na poli videoher, pracují ovšem na nižších rozpočtech, což se odráží jak ve vizuálu (2d sprite, pixel grafika, voxelová grafika, používání koupených i volně dostupných 3D či 2D „game assetů“ (dílů) pro vizuál hry, používání vybraných enginů), mechanikách („poin-and-click“ videohry, česky občas označené jako „Klikačky“, či ovládání jen pár klávesami nebo myší), příběhu, délce předpokládané herní doby, „Replayability“ česky „Znovuhratelnost“ či počtu lidí pracujících na daném titulu. Hry *Minecraft* (2011), *Project Warlock* (2018), *Dwarf Fortress* (2006), *Five Nights at Freddy's* (2014) byly vytvořeny původně jedním

51 „Non Player Character“, jakákoli postava ve hře, která není hráč.

člověkem⁵². Úspěšnost takového titulu [*Undertale* (2015), *Hollow Knight* (2017), *Hades* (2018), *Frostpunk* (2018)] pak může ovlivnit jeho pokračování skrze DLC (dodatečný dokoupitelný obsah rozšiřující základní hru), či pokračování dalším dílem (*Hades 2*, *Frostpunk 2*, *Silksong*, *FNAF 2-5*) a to i v jiném médiu, které ale, pokud příběh začíná videohrou, je často doplňující [*The Silver Eyes* (2015), *Stellaris: Infinite Frontiers* (2016)]. Ovšem, pod možností odkoupení větším studiem (Minecraft a Microsoft). Hry pod značkou velkých titulů nesoucí označení AAA jsou pak vysoko nákladové výtvořky velkých týmů. S velkým kapitálem přichází i možnosti nedostupné pro indie studia. Otevřené mapy plné příběhových úkolů, motion-captured cutscény hrané profesionálními herci [*God of War 4* (2018), *GoW Ragnarök* (2022)], značně rozsáhlejší délka hlavního příběhu a větší šance pro znovuhratelnost. Nástup DLC je častý, ovšem cena takovýchto titulů pak odpovídá (v Evropě je cena pro AAA hry standartě až 60 euro). Zároveň tyto hry už vyžadují výkonná zařízení, pokud hráč touží po graficky maximálním zážitku (některé hry jsou ovšem graficky náročné i na minimální kvalitu vizuálu).

Dále prostředí již zmíněných komiksů. Nehledě na jejich dnes rostoucí vlnu adaptací na stříbrné plátno, komiksy stále mají výraznou vlnu fanoušků a konzumentů, kteří některé příběhy neberou vůbec na lehkou váhu a nehledě na zasazení je berou jako médium nesoucí význam. Conan the Cimmerian, Elric of Melniboné, Hellboy, Watchmen, V for Vendetta jsou jedny z mnoha titulů, které silně ovlivnily jak fikci, tak jiná témata, v případě Watchmen a V for Vendetta se pak jedná o dekonstrukci vybraného tématu, v prvním případě superhrdinského žánru [podobně jako seriál *The Boys* (2019+), *Invincible* (2021+) nebo film *KickAss*⁵³ (2010), všechny vycházející z komiksové předlohy], v druhém případě dekonstrukce hypotetických scénářů a možného nástupu diktatury a rebelie vůči ní. Marvel komiksy *Secret Wars* (2015) a *Thor: God of Thunder, Vol. 1: The God Butcher* (2012) pak jsou v mnoha ohledech výtvořky úctyhodných příběhů, opět s nalezitelnými vědomými, nevědomými i podvědomými mytologickými předlohami a archetypy.

Tři další odnože, které budou významné v pozdějších ukázkách jsou pak kolektivní tvorba, dominantně vizuální tvorba a rulebooky. Souběžně mnoho dnešních umělců, tradiční či digitální formy, vytváří vlastní fikční světy, které v některých

⁵² Markus „Notch“ Persson (*1979), Jakub Cislo, Tarn Adams, Scott Cawthon.

⁵³ Režie Matthew Vaughn, Jeff Wadlow

případech mohou zažít úspěch. *Nachthunger*⁵⁴ (2023+), *Mystery Flesh Pit National Park*⁵⁵ (2019+), *The Mandela Catalogue*⁵⁶ (2021+) jsou příklady děl jednotlivců. Ovšem, existují netradiční případy kolektivní tvorby. SCP Foundation je možná nejlepší ukázkou. *SCP Foundation* (2008+) je fórum pro psaní a čtení článků o fikčních anomáliích. Vzhledově nesou intenční vizáž úředního katalogu fikční organizace pro zadržení anomálií, ovšem onen obsah je psaný individuálními autory, často anonymně a jednotlivá „SCP“ nemusí vůbec navazovat na ostatní. Svoboda je na autorovi a jejich kreativita je omezena v závěru pouze držením se normy záznamu, která ale může v ruku autora nabrat podobu i krátkého příběhu který přetváří pozice moci a celý svět fikce SCP. Nejde zde vyhledat ustálený kánon, i když existují vybrané scénáře, ale je na čtenáři jako takovém, jak bude daná informace přijata, zdali bude vybraný scénář následovat. Je to velmi netradiční případ kolektivního projektu, který je zároveň velmi anonymní, neboť málokdy je u daného SCP uvedeno jméno autora a nárůst počtu jednotlivých SCP už překročil 7000 článků. I když je zde stále na pozadí selekce a zápis do oficiálního seznamu s přiřazeným označením, v závěru každý, kdo chce může napsat své SCP a s trochou štěstí se stane součástí tohoto archívu fikčních anomálií z fikčního světa. Utvářeno, přetvářeno a uchováno neznámými autory. Vizuální tvorba naopak často spadá do fikční tvorby jednoho jedince či menšího kolektivu, tvořící v rámci vlastní snahy výtvořily své fikce skrze vizuální médium. Překvapivý případ je série výtvarných děl Dominika Mayera pod názvem *Nachthunger*. Nesoucí pouze krátké slovní doprovody, tyto vyobrazení v mnohém fungují i samy za sebe a zde se do role dostává vizualita do popředí. Dominantně vizuální tvorba má volné pole pro interpretaci, a tedy je opět na divákovi, co si z ní vezme, i v případě, že máme v doprovodu autora slova k dílu. Nejedná se v tomto případě o unikátnost dneška, tyto často snové obrazy jsou součástí umění dlouhodobě a každý obraz je vždy svobodný pro interpretaci i bez rámce kontextu a znalosti díla či autora, ovšem, s nástupem digitálních technologií je tento druh umění dnes zpracováván právě v tomto médiu. Závěrečnou zmínkou jsou pak rulebooky. Důvodem pro jejich zmínění je jejich překvapivá důležitost v rámci grimdarku, neboť tři

⁵⁴ Autor Dominik Mayer, dílo zamýšleno jako spolupráce autora s publikem, kdy publikum má možnost volby dalšího díla z vybraných možností. Autor pak vytvoří následnou digitální malbu a odhalí malý kus příběhu.

⁵⁵ Autor Trevor Roberts. Jedná se o netradiční případ, odstartovaný soutěží na platformě Reddit, která se rozrostla ve fikční svět netradičního charakteru. Jeskyně jakožto super-organismus ze které se stal zábavný park, kde všechny informace se od autora dozvídáme z autorem vytvořených nalezených záznamů a artefaktů (found footage).

⁵⁶ Autor Alex Krister. Série analogových hororových videí.

fikční světy, které výrazně používají grimdark, mají rulebooky a corebooky jako své jádro. Specificky *Warhammer 40 000* (1987+), *Warhammer Fantasy battle* (1983+) a *Vampire the Masqurade* (1991+). Rulebook je kniha pravidel pro hraní stolních her a návod pro vytvoření a hraní postavy. Corebooky jsou pak knihy o zasazení a příběhu. Rulebooků může být několik, záleží na edici, kdy edice mění pravidla i příběh. Pro nás je důležité, že takové světy vítají jak čtenáře, tak hráče do svých světů, v tomto případě temných světů. Grimdark světů.

Co je Grimdark a charakteristika Grimdarku

Grimdark je tedy subžánr (podžánr) fikce, pod který spadají jak fantasy, tak sci-fi příběhy s velmi temným zasazením. Dal by se zároveň brát jako subžánr temného fantasy a měli bychom pravdu a je tak i často brán. Ovšem zde se s temným zasazením pracuje v rozpoznatelně jiné míře, tvořící delikátní rozdělení. Násilné scény jsou ještě násilnější, temné momenty jsou ještě temnější, záporné postavy jsou ještě zápornější a krev často teče doslova v řekách a ani po smrti duše nedojdou klidu. Grimdark světy jsou prakticky absolutní, případně netradičně vygradovanou dystopií. Světy, kde životy protagonistů/tek, vedlejších postav, či stovek, tisíců, miliónů lidí ba celých národů, planet a ras mohou být v průběhu děje vystaveny zkouškám kterými jen vybraní projdou, čelí katastrofě, kterou nemohou zvrátit, žijí své dny v prokletých místech či mohou být všichni obětováni pro vyšší dobro, nebo aby byla ostatním dána další trocha času, než přijde pravý konec. Dané světy jsou ve válce ať už v rámci frakcí, či v rámci primordiálních materiálů a zákonů daného světa, které často stojí na chaosu, či čelí něčemu zvrácenému, často prastarému. Zlo či jemu přiřazená ideologie, bůh, pantheon nebo nejčastěji symbolika je často manifestována v samotné půdě, v tělech jedinců, v magii daného světa či ikonografii (ať v rámci obálky, či ve fikci zasazených vyobrazeních). Protistrana vůči zlu, kterou bychom mohli někdy označit jako kladnou často funguje stejně a daná ikonografie a manifestace v rámci vyvolených či znaků nebo magie je přítomna též, ovšem v komparaci s řečeným zlem je v nevýhodě. Čelí přesile, a to je jedna z vystopovatelných charakteristik grimdarku. Ovšem, dominanta zla je častou charakteristikou mnoha příběhových fikcí. Na počátku děje je záporná frakce často v pozici moci, tvořící krizi, která pak nejčastěji vede k odstartování událostí příběhu a často končí porážkou zlé frakce, často s autorovou intencí reflexe reality, varování, duchovní cesty či vlastní intence představit konflikt ve svém uchopení (LotR, Star Wars). Grimdark zákonitě takový krok nemůže udělat. Neboť pak už příběh není grimdark. A tato charakteristika je pak časým kamenem úrazu, protože se snadno příběh může dostat do nekonečného kruhu, kdy svět čelí zániku, ale zároveň vždy mu unikne. Příkladem může být Warhammer 40k, kde postava Abaddon the Despoiler třináctkrát vedl Černou krusádu, která měla zničit lidskou galaktickou říši a teprve ta poslední třináctá udělala zvrát v dosavadním rozpoložení sil, ale nehnula se z hranic. Delikátností grimdarku a zároveň jeho největší zkouškou jako žánru je balancování děje a událostí a bohužel

Warhammer 40k je fikce, která se v rámci svého fungování jakožto stolní hry za různé frakce, nachází v dilematu, kdy nejde děj ovlivnit příliš, neboť děj v tomto případě musí být zákonitě ustálený, ale zároveň zde snaha o jeho pokračování je. Toto je ovšem specifický případ, který je skoro unikátní. Většina grimdark příběhů vrcholí několika způsoby. Buď se jedná o představení menšího příběhu, vyřazeného z rámce následků a reakcí a tím končí (příběhy umělce Junji Ito). Nebo daný příběh je právě teď pořád v pokračování tedy nevíme jeho zakončení (Warhammer 40k, Berserk). Nebo příběh je řečen a jeho konec buď neovlivní to o jaký subžánr se jedná, ať už tím, jaké události se v průběhu příběhu udály, nebo jak byl zakončen (*Cronicles of Hate*⁵⁷). Nebo závěr a konec příběhu radikálně ovlivňuje subžánrové zasazení. Příkladem může být *ASoIaF* (*A Song of Ice and Fire*/Píseň ledu a ohně, 1996+), kde se nacházíme hned ve dvou řečených příkladech. Seriál *Hra o Trůny* (2011-2019) v závěrečných sezónách přinesl charakteristiky grimdark příběhu. Nic jiného asi ani nejde očekávat od zombie armády hrozící zabít vše co žije. Ale porážkou této frakce, návrat k politice a v jisté míře více sladký než hořkosladký konec způsobuje, že označení grimdark najednou nesedí. Příběh a seriál má grimdark scény, grimdark epizody a vybraně grimdark nádech, ale není to celé grimdark. A na druhou stranu Knižní předloha není dokončena. Nevíme, jestli to tak opravdu bude a z toho co víme (Euron kapitola⁵⁸) je grimdark mnohem výraznější. Toto téma rozeberu více v následující kapitole, ovšem, je důležité i teď říct, že pokud je něco označeno jako grimdark, neznamená to, že to musí vždy být grimdark.

Zpátky k zániku civilizací. Události jako apokalypsa, katastrofa, vyhynutí, vyobcování, plošná kletba, pandemické šílenství, planetární konflikt, konjunkce sfér, dystopické zkázy, genocidy, zničení, zlomení, šílenství, nezasloužené utrpení, ponížení, ztráta lidství, ztráta sebe sama, propad a rozpad společnosti, pád civilizace jsou klíčové pro grimdark příběhy, někdy se odehrávají „na denní bázi“ s intencí ukázat brutalitu oné fikční reality. Sdílet čtenáři že nad smrtí se málo kdo v takových světech zastaví, neboť je smrt věcí denního pořádku, často součástí denních rituálů, či všudypřítomné symboliky a v záznamech onoho univerza se často nejedná ani o události hodné poznámky v historické linii událostí. Jedinci, kultury, etnika a národy v takových univerzech žijí den co den v existenci blízké očištění, či hranici před kruhy pekla, často deformující onu společnost do groteskních parodií, někdy s intencí tím sdělit více než vizuál

⁵⁷ Autor Adrian Smith (*1969), bývalý ilustrátor pro Games Workshop.,2014.

⁵⁸ <https://thehawke.github.io/twow-excerpts/chapters/forsaken.html>. [citováno 2023-05-02]

(film *Wizards*⁵⁹, 1977). Extrémy, ve kterých se nacházejí jsou často skryty před běžným obyvatelstvem, neboť kdyby jim bylo představeno, čemu doopravdy čelí a co je před nimi skryto, agonio-maniakální anarchie by byla první krok pádu dané společnosti. Překvapivě, takové světy, ovšem v přehnané míře, odpovídají, někdy ale spíše pouze vědomě i nevědomě reflektují Schopenhauerův pohled⁶⁰ a představu našeho světa. Temnota života dominující nad jeho dobrotou. Kdy všechny radosti a příjemnosti světa se ani zdaleka nemohou vyrovnat bolesti, kterou je kletba zvaná bytí. Světu je osud jedince ukradený a bude se točit nehledě na náš pláč. Grimdark světy zápornost a temnotu světa dávají na každý roh, zintenzivňují ji, manifestují ji, umí do ní nasáknout jakoukoli ideu a pokrýt jí do svého přehnaného a vygradovaného odrazu. Někde jako monstrum, nečistého zplozence fobií a všech nočních můr, někde jako událost, která otřásla dějinami, vygradovaná do planet, které slouží jako hřbitovy pro civilizace bez jména, které padly na rozkaz zapomenutých generálů. Chvilky radosti a dobra nikdy netrvají příliš dlouho, někdy jsou to skutečně pouze momenty v jinak existenci hodné termínů prokletí, pekla či agónie. Nejčastěji dobré události, věk blahobytu a rozkvětu je událost dávno minulá, předcházející ději, který se před námi v daném příběhu odehrává. Zlatý věk přišel a padl, byl navždy ztracen a nikdy nenastane znovu, nejde se již nikdy vrátit. Přehnanost je tedy často to, co tvoří grimdark. Je to krása hnusu, líbivá skrze charakteristiky pro fanoušky grimdarku. Čím horší, tím lepší. Čím šílenější, tím vítanější, i když překvapivě i zde jsou očekávány alespoň nějaké kroky povědomé u standardních příběhových děl. Nejčastěji z pozice protagonistů, kteří i když mentálně, či fyzicky jsou málokdy obyčejným člověkem (takový druh charakteru více sedí protagonistům děl H.P. Lovecrata), případně jedinci, kteří v řečených temných světech dokážou fungovat mají kolem sebe něco více než ostatní, i kdyby byl protagonista právě obyčejný člověk. Důvod je zřejmý, všimneme-li si v dané fikci, jak snadné je o život přijít, je-li jeden obyčejným člověkem. Často právě že velmi snadno, protagonisté tedy mívají buď nějaké eso v rukávě, případně jsou doprovázeni jedinci schopnými čelit nástrahám grimdark světů. Armády, které nejdou spočítat válčí na všech stranách a mír nikdy netrvá dlouho a vždy se zbrojí pro další konflikt, vždy někde světy hoří v agónii a vždy tisíce duší marně čelí výzvám temnoty. Ve světě World of Darkness upíři od věků velké potopy plodí armády pokrevních linií, zatímco ve světě po smrti jsou z těch, co selžou vytvářeny zbraně

⁶⁰ Arthur Schopenhauer: Essay on True Thought, chapter On Thinking for Oneself.
<http://la.utexas.edu/users/hcleaver/330T/350kPEESchopenThinkingTable.pdf>. [citováno 2023-05-02]

a nábytek a entity stvořené z atomových výbuchů chodí po spálených pláni v nekončící agónii. Přehnanost někdy může pak působit u těchto fikcí jako úsměvné označení. Z jednoduchého důvodu, kterým je ono slovo. Neboť absurdum je zde často. A překvapivě je ona přehnanost i to co mnoho lidí k těmto světům láká a nedělá jim problém se do těchto světů ponořit a prožívat je. Někdy bývá grimdark porovnáván s Lovecraftovským hororem, ikonickým pro svá vizuálně neuchopitelná monstra a děs z neznáma a neporazitelnými prastarými entitami. Dalo by se říct, že tyto dva podžánry rády chodí ruku v ruce (příkladem pak mohou být Tyranidé z Warhammeru 40k, a antediluviané z Vampire the Masquerade). Grimdark jako pojem je primárně spojovaný s Warhammerem 40 000 (stolní hra s miniaturovými s rozsáhlým příběhem a zasazením. Existují i její odnože pro hraní v podobném stylu jako D&D a World of Darkness), především kvůli ikonickému citátu na začátku většiny Warhammer 40k knih „*In the grim darkness of the far future, there is only war.*“. Tato věta ve své jednoduchosti plně popisuje, co to je grimdark.

Každý fikční příběh nehledě na zasazení obsahuje ve svých událostech aktéry, jedince na všech stranách, jejichž činy utvářejí a reagují na události a symbioticky je události nutí k činům, pozicím a reakcím. Samo sebou existují i zdroje událostí, které nejsou aktéry ve smyslu slova bytostného. V takových případech se často jedná o sílu mimo rámec lidského vlivu či chápání. Přírodní katastrofy, zásahy božských/vyšších entit⁶¹, anomálie mající dopad na daný fikční svět, události rodící se kolem proroctví, pasivní vliv magie na její okolí, existence multivesmíru a dalších dimenzí atd.) Odpoutáme-li se od vně-univerzálních popisů, nejjednodušší by bylo takovéto události popsat jako autorovu intenci, klidně i určující/jedna z charakteristik daného fikčního výtvaru, či lomový bod knihy/příběhu/série. Problém by se mohl zrodit v případě, kdybychom si položili otázku, jak velký vliv má autor na vývojové události. Má autor právo vstoupit do vývoje příběhu? Samo sebou ano, autor je zdrojem celé fikce, v případě že je autor i vizuálním tvůrcem je to jeho ruka která udává styl a tvar věci o které by byla řeč. Ovšem, v případě narativní struktury, jsou zde zásahy, které většinou jsou prominuty a které ne, a to hlavně ze strany čtenáře. Důvod je zajímavý. Mnoho popkulturních fikčních příběhů, ale i příběhů výrazných v historii, má vždy velmi dedikované fanouškovské publikum, Jedinci, kteří výrazně studují daný text, jeho příběh,

61 Pod tuto škatuli patří Deus ex Machina, „Bůh ze stroje“, dějový zvrát, kdy je nevyřešitelná událost vyřešena, nejčastěji zásahem autora.

postavy, vyobrazení a strukturu. Dominantně pak na nová média a nově vycházející díla padá vždy pečlivé oko těchto fanoušků, i když se jejich závěry mohou výrazně lišit. Moderní technologie dali lidem svobodu v projevu a ti co si vybudovali místo na platformách dnešního zábavního průmyslu v rámci rozboru a kritiky, sic v rámci sebeoznačení než validní certifikace, vytváření ostrovy zájmu, názoru a úhlu pohledu. Je těžké brát slova takových kritiků v rámci autority z pozice hledání validity, ať už validity jejich fanouškovství, či jejich kvalit v pozici hodnocení a vynášení soudů, ale nehledě na to, jejich slova mají dopad. Tento dopad může a nemusí být objektivní a může a nemusí být validní, opět rozsudek leží v konzumentovi, ale jejich pozice často formují pozice jiných a nebavíme se o malých počtech. Lze ovšem studovat jejich pečlivost, často v sebereflexi na vlastní konzum daného díla a tím přináší nečekaná zjištění. Jsou případy, kdy takoví pseudokritici silně dbají na tradici, kterou dílo vytváří, na strukturu vývoje příběhu, na chování a povahu postav a umí stopovat. Druhý přístup stojí v protipólu, i kdyby v různých si intenci. Takové pozice přináší nové, netradiční, nezamýšlené interpretace, nabízející nové druhy prožitku, vnímání událostí i činů skrze odmítnutí tradice a příchodu inovace. Roubovanou odnoží, ale i rozhodujícím faktorem může být přímý vstup autora do děje. Je to možnost, nehledě je-li autor sebe-prezentován jako ruka boží, v příběhu přítomná postava, vložení sebe, či mluví-li skrze postavu jinou či jiné formy přímého vstupu. Nepřímý vstup pak je těžší vystopovat, neboť nemusí odrážet autorovy pozice, mohou být čistě projevem jeho kreativního hraní si s příběhem, frakcemi, prostředím či postavami. Pokud tedy autor veřejně nezodpoví na tuto otázku sám, ale i v takovém případě je takový přístup a interpretace jen jednou z možných.

Nehledě na kategorii, médium či žánr, dominantní přítomnost ve většině příběhů má hlavní protagonistka/ka. Ti jsou středobodem zájmu příběhu, i když nemusí udávat do chodu ty nejdůležitější události. Mohou se vyskytovat na pozadí událostí celého příběhu, ale ovlivňují daný fikční svět v momentálně vyšší míře, i kdyby čtenáře zajímaly více události mimo příběh protagonisty. Jak bylo řečeno v případě Grimdarku, dané hlavní postavy mají často tendenci buď být obyčejným člověkem, nebo nadčlověkem, ovšem, nikoli Nietzscheovského typu⁶², ve smyslu překonání hranic lidského těla a omezení v našem přístupu k životu, smrti. Spíše, pokud daní jedinci v grimdarku fyzicky přesahují limity lidského těla, bývá to často na úkor jiných vlastností, nebo je to intence autora tím něco

⁶² Tak pravil Zarathustra. Kap. O nadčlověku a posledním člověku.

sdělit. Manga *Berserk* (1990+) a její protagonista Guts sedí této definici věrně⁶³, kde i když se jedná o člověka nesmírné síly a tělesné kondice, jeho schopnost sociální interakce je značně pokulhávající, do míry arogance a apatie vůči ostatním lidem. Samo sebou je příběhem vysvětleno proč tomu tak je, ovšem nebylo by čestné se nad takto do očí bijící charakteristikou nepozastavit. Warhammer 40 000 pracuje s celou řadou jedinců přesahujících lidské limity. Ogryns, Thunder Warriors, Space Marine, Custodes, Primarchs, God Emperor jsou zřejmě nejikoničtější pro takové téma. Všechny tyto kategorie nesou neskonalé fyzické atributy, biologické či mentální či dokonce magické, ovšem cena v moha případech je znát ať u jiných atributů, nebo dokonce v rukou autorů. Od prosté nadlidské síly za cenu inteligence, armádu geneticky upravených barbarů vyhubenou poté co jejich úděl byl splněn, armády vrcholku genetické manipulace, neznajíce strach nebo bolest, ale bez možnosti zvolit si jiný osud než bojovat a upřít pro jejich Císaře. Po Primarchy, císařovy syny, z nichž polovina zvolila rebelii a víru v bohy chaosu, transmutující jejich děla do démonských schránek. Obzvláště ve vybraných případech jak Primarchů tak Císaře je konflikt v rukou autorů, kdy máme několik knih, každá psaná jiným autorem, každý z nich Císaře je píše jinak a to do té míry, že někdy nejde přesně říci, jak ho chápat nebo jaká je jeho osobnost. Na otázku, zda je jeho charakter dobrý, šlechetný, milující nebo arogantní a odtažitý, manipulativní a necitlivý lze odpovědět ano i ne. Tyto neshody se pak snažily zachránit jiní autoři, ovšem takové rány v oficiálně vydaných textech není snadné zalepit.

Samo sebou z přirozenosti autorova tvoření, jakákoliv pravidla mohou být porušena. Je však překvapivé, jak vehementně vůči takovému zásahu nejčastěji stojí právě fanouškovská základna dané fikce. Vysvětlení a prohloubení postav je málokdy odmítáno, ale přerušení významné části příběhu a náhrada za něco jiného, i kdyby se mělo jednat o něco lepšího, je ve většině případů uvítáno spíše kritikou. Výjimkou mohou být někdy videohry, které v dnešní době zažívají období „remasterů“⁶⁴. V zásadě se jedná o oblečení původní hry, do nového kabátu. Zlepšení vizuálu, mechanik, doladění či prohloubení příběhu (*Resident Evil 1, 2, 4, Dead Space Remaster*) ovšem, nedá se předpokládat, že by úspěch a podobný čin zažil film, nebo literární dílo. I když Disney je

⁶³ V rámci a vizuálu též. Umberto Eco Dějiny Krávy, s.19

⁶⁴ Remake je pak označení pro vydané předělání hry, nejen skrze vizuál a mechaniky, ale i skrze změny od původního příběhu

ukázkou podobné snahy vytvořit hrané adaptace původních animovaných filmů. Vraťme se k protagonistům.

Označení hrdina je pak nejčastěji užívaný pro řečeného protagonistu, nebo postavy konající skutky, které my nebo vybraná společnost zvoleného fikčního světa považujeme za hrdinské. Zde se rodí komplikace úhlů pohledu, neboť každá postava a často i reální lidé se sami vidí jako hrdinové z jejich úhlu pohledu. Oni jsou hlavními postavami jejich vlastních životů a my jsme ti, co vidí události jejich očima, často za doprovodu vnitřního monologu, který je především pro diváka/čtenáře a pro koherenci příběhu. Udržme tedy prozatím slovo hrdina v označeních, která byla řečena. Neboť protagonista do takových charakteristik nemusí spadat, vyjma toho že to je centrální postava příběhu. Postavy jsou tedy našima očima do daného světa a nehledě na svět, ony postavy jsou často to nejdůležitější, nerozhodne-li sám příběh. Z toho důvodu zde máme proto termíny Antihrdina a Nehrdina. Nehrdina je přesný protipól hrdiny. Je to příběh z pohledu antagonisty, zločince, záporáka. Jeho skutky jsou opovržením hodné, jeho morálka nepřítomná. Je to zajímavá možnost nahlédnout do mysli takové postavy, vidět její rozhodnutí, její ideály, zdůvodnění a aspirace. Samo sebou to vše může být velmi jednodimenzionální v rámci komplexnosti, ovšem, to záleží na zasazení, cíleném publiku ale i schopnostech autora. Grimdark ve svých příbězích často pracuje s příběhy z pohledu či zaměřené na záporné postavy. Warhammer 40k je známý tím, že zdánlivě žádná strana ani frakce není ve své podstatě kladná a je to spíš volba špatného a ještě horšího. Ve videohře *Bloodborne* (2015), která je silně inspirovaná Lovecraftovými díly, nemá v mnoha ohledech postavy bez viny a protagonista/hráč je z jistého úhlu pohledu jen jedním z tisíce co se pokusili o to samé a selhali a postupně jak to u videoher tohoto rázu bývá, pozabíjí většinu postav, které daný svět dostaly do situace, v jaké se na počátku hry nachází.

Jak se od Hrdiny ale liší Antihrdina? Pokud bychom na to šli bez obalu, Antihrdina je Hrdina, který ale též dělá i nehrdinské skutky. Největším příkladem? Vědomé ublížení, způsobení utrpení, bolesti či smrti nevinných, ať už vlastní rukou či rozkazem. Konání špatných činů ve jménu dobra, případně i vykonáním výše řečeného trestného/morálně odporného činu po sérii dobrých činů. Pozor, i rozkazem jiného, neboť hrdina v jistém smyslu je ztělesněním kladných vlastností, kde spravedlnost, morálka a svědomí jsou též důležité. Též provést genocidu ve jménu dobra je taky špatně. Černobílá absolutní polarita dobro proti zlu se zde více rozplývá do konfliktu šedí, a v takovýchto scénářích se nejčastěji dají najít antihrdinové. Toto je samo sebou extrémní příklad, ale i menší

příklady dělí hrdiny od antihrdinů. Hamižnost, únik od spravedlnosti, fanatismus, přítomnost ostatních hříchů, ale pozor, se spousta z nich nemálo hrdinů začíná. Ovšem hrdinové skrze jejich „Hero’s Journey“⁶⁵ čelí těmto záporům a vítězí nad nimi nebo se z nich nějak poučí. Antihrdinové ne, ti s nimi začínají a také končí, často se k nim nabalují další, nebo, pokud nad nimi zvítězí, tak nesou tíhu této vzpomínky nebo nápravy s sebou, často jako jizvu. Co je důležité ale ještě říci, je fakt, že antihrdinou může být i „záporák“. Příběh může být z jeho pohledu, nebo do něj můžeme během příběhu na čas nahlédnout a vidět věci z druhé strany mince. A pokud činy a záporákova ideologie nejsou jen špatné, ale jsou zde právě projevy oné šedi, tedy kladů, jež jsou třeba jen špatně uchopené nebo nepochopené, či záporák opravdu koná s dobrým záměrem, je pořád zápornou postavou v příběhu, ale titul antihrdiny na něj můžeme též aplikovat.

Důvodem této kapitoly je důležitost Hrdinů a Antihrdinů nejen v grimdark, ale ve všech příbězích i kategoriích a v tom co reprezentují, předávají a často to nejsou stejné věci pro všechny příjemce vybraného příběhu. V grimdark příbězích je těžké najít hrdiny, často tento pojem je u nich používán ve synonymu slova protagonista a v oněch temných světech a grimdark zasazeních jsou často to nejbližší hrdinům co se nabízí, i když, kdybychom je postavili vedle postav z jiných fikcí, které nejsou tak temné, tak by vyčnívali jako černé ovce. Je pak tedy na jednotlivých čtenářích, zda jsou pro ně daní antihrdinové i hrdiny, nebo ne. Osobně mě tato složitost a volnost tvořivosti, kterou v tomto případě, ale i mnoha dalších které byly a budou řečeny vidím, přijde vskutku okouzující. Je to mapa a klíč lidských projevů a nitra a mým názorem je, že možnost volby, jak jí uchopit, vnímat, interpretovat a rozvíjet je v rukách každého, i když jí každý nemusí vidět ve stejné míře, brát na stejnou váhu a výsledky mohou dopadnout různě. Ale dokud v tomto univerzu bude mysl schopná snů, představ, rozhodnutí a her, do té doby bude tvořivost naším právem.

Pro rozbor postav a dedukci jejich charakterů a pozic na kompasu morálky mi je nápomocné použít Archetypy a archetypální rozlišení *C. G. Junga*⁶⁶(1875-1961), se kterými je možné pracovat na poli fikcí a fikčních postav díky jejich „menší“ komplexitě v komparaci vůči reálným jedincům. Přítomna je obvykle většina důležitých archetypů, přičemž postavy mohou zastupovat i více jak jednu roli, nebo daný archetyp

65 Joseph Campbell ve své knize *The Hero with a Thousand Faces* (Tisíc tváří hrdiny, 1949) tento termín též označuje jako monomýtus. Celá první část knihy rozebírá jednotlivé části hrdinovy cesty.

66 C.G Jung - *The Archetypes and The Collective Unconscious*, kap. 1 Archetypes of the Collective Unconscious s..3-41.

přítomen být nemusí ve fyzické podobě jako reprezentace ve vybrané postavě. S překvapivostí je Pán Prstenů nejlepší ukázkou přítomnosti archetypů. Archetyp Hrdiny je přítomen v protagonistovi (Frodo), případně vedlejší postavě, je-li jí dána zkouška či povinnost vykonat vybranou cestu (Sam, Smíšek a Pipin), Moudrý stařec jako postava se znakem zkušenosti, případně moudrosti (Gandalf, ve W40 pak třeba Malcador), Stín nesoucí výrazné protipólní záporné rysy hrdiny (Glum), někdy ale i přítomen v hlavním antagonistovi (Sauron). Anima a Animus jako žensk a mužský protipól, ve fikci často přítomný jako milostný pár (Arven a Aragorn), často jedním z členů takového páru bývá protagonista/stka. Dítě reprezentováno často postavou/frakcí naivní, ovšem tvořivou, odkazující na nespoutaný pohled na věc (Pipin ale i Hobiti jako celek). Kóré⁶⁷ (Galadriel) jako archetyp je přítomna jako konající ženský reprezentant archetypu matky⁶⁸, často přítomné v podobě fikční země jako takové (Středozem, Arda) a Otec je často přítomen jako maskulinní patriotická entita, která nemusí br přítomna, ale je jistým způsobem v povědomí (Eru Illuvatar, Manwë, v případě Warhammer světů pak Božský Císař, případně Sigmar nebo Ulrik). Persona je zajímavý archetyp přítomný jako manifest lidského nevědomí, v tomto případě ovšem nikoli jen v rámci postav (Legolas, Gimli), ale častěji v rámci fikčních ras jako kolektivů reprezentujících charakteristiky, které jsou obzvláště pak u elfů, orků a trpaslíků hodně ustálené, vyjma příběhů, které je intencionálně mění. Nejčastější je ovšem Hrdina a Stín, někdy s personou v závoji. Důvod je jednoduchý, neboť se jedná o pilíře jakéhokoli konfliktu, který nehledě na rozsah či dramtizaci, je v příbězích přítomný a vyžaduje protagonistu, či konající entitu, entitu našeho pozorování, nejčastěji protagonistu a antagonistu, protipól. Stín je přítomný v příbězích dominantně. Je často příčinou, či hybatele, který vědomě či nevědomě ovlivňuje protagonistu k jeho cestě. Persona se pak může odrážet jak v ostatních postavách, fikčních národech, ale i v Hrdinovi a Stínu, neboť pro tvořícího autora, ale i pro čtenáře mohou nabízet kreativní reflexi, sebereflexi, ale i vyhrocenost. Grimdark, jak už bylo zmíněno, rád eskaluje, především pak Stín do enormních forem a podob. Vytváří tak nevyrovnaný konflikt, kdy Hlavní postava se setkává či čelí nejen svému stínu, ale často stínu celého lidstva. Personifikovaná část nebo celek (Morgoth), jejíž vliv je právě o to výraznější. Zajímavý je i Závěr a vyřešení konfliktu. Fantasy příběhy často v závěru poražením stínu, jeho zničením, či odvrácením katastrofy a zbavení stínu moci.

⁶⁷ C.G. Jung - The Archetypes and The Collective Unconscious, kap. 4. The psychological Aspects of the Kore... s 182-206

⁶⁸ Tamtéž, kap. 2 Psychological Aspects of the Mother Archetype s.75-85.

Grimdark si principiálně nemůže takový krok dovolit. Důvod je jednoduchý. Jakmile byl stín poražen, jakmile vybraný svět a příběh není grim, není dark, tak se nejedná o grimdark podžárn. Jsme opět ve fantasy, případně dark fantasy s grimdark momentem, ale je zde ztráta celého budovaného konstruktů. Problémem ale není to, že nesmí příběh končit dobře. Může, i když grimdark příběhy spíš končí hořce. Vítězství jsme dosáhli, ale za jakou cenu?

Mnoho hlavních antagonistů vybraných příběhů koná svá rozhodnutí v rámci různých důvodů a míra temnoty jejich činů, která může, ale nemusí být spojitá s mírou propracovanosti jejich plánů či osobnosti. Je často případem, že komplexní charakter je klíčový pro kvalitní příběh, ovšem, nemusí se vždy jednat o protagonistu. Postavy s jednoduchými cíli a intencemi mohou fungovat brilantně právě díky oné jednoduchosti. U nehrdinů/záporáků vidíme takovou míru hloubky často v pohádkách, či současných superhrdinských filmech. Tito antagonisté jsou zlí, protože můžou a protože jsou, více je možné hledat, a v případě navazujících filmů či seriálů daní antagonisté mohou dostat rozvinutější a komplexnější osobnost, důvody a osudy, ale často jednoduchost je tam kde skončíme. To ovšem není vůbec špatně. Vždy záleží na provedení. Provedení je ovšem komplexní záležitostí. Jazyková forma určuje hloubku, styl přístupu čtenáře, či uchopení v jeho představivosti a stvoření scén, tónů, barev a tvarů, které dávají hlavně v písemné formě pro čtenáře nástroje na to pasivně, či aktivně v mysli vytvářet scény, či navazovat na události. Vizualní adaptace s jazykem pracují též, ovšem ona vizualita je zde dominantnější. Fixuje naše představy do specifických scén, grafik, animací, herců, obličejů, hlasů stříhů, zvuků v pozadí a hudby. Mohou být často velmi silné a funkční, mohou někdy oslabit ono kouzlo. Dalo by se argumentovat, že kouzlo je ve vizuálním zpracování vždy ztraceno, ovšem, to je otázka bez jasné odpovědi. Ano, bývá, čistě kvůli tolika variantám, které můžou v rámci rozsáhlého množství čtenářů a jejich kreativitě vzniknout, ovšem, jejich představivost vychází z vizualit reality, z jiných adaptací, tvarů, postav, lidí, forem a popisů, a tedy i zde je uzamčenost v jisté podobě fixní vizuality, která je ale rozšířena o svoji podobu skrze různost a rozmanitost zkušeností a přístupů řečených čtenářů. Stín v komplexních charakterech, může být funkční i ne, záleží opět na uchopení a zpracování. Řečené archetypy nabízejí rozsáhlý potenciál pro zpracování adaptací, manipulaci a sdělení. Úděl leží na autorech zpracovat ne pouze archetypy, ale příběhy, které chtějí říct. Archetypy jsou v tomto ohledu především projevem jedincova i kolektivního nevědomí. Projevují se ve fikcích pak především výrazně, neboť se jedná o tropy vystopovatelné v takových dílech. Jsou přítomny ve většině příběhů většiny žánrů

a jak ovzry pokud je čtenář bude vyhledávat, o to snáze je bude nacházet a vyhledávat charakteristiky specifické pro danou postavu a jednotící pro archetyp.

I komplexní charaktery v sobě nosí zápornou vlastnost, či touhu velmi blízkou lidskosti, ale často uchopené do extrému, či v ideologii, nesoucí v sobě výraznou chybu. Jejich čin v minulosti je může vést k záporným činům, jejich touha po spravedlnosti je může připravit o morálku. Často bývají alegorií. Alegorií na historické diktátory, na lidské hříchy, ambice vyhnané do extrému, zdánlivě utopické (dystopické) ideály manifestované v jednom člověku. Je velmi zajímavé zpracování porážky antagonisty. V příbězích, které vybraného antagonistu využívají opakovaně je často poražen dočasně, jeho charakter buď pak projde proměnou ve strategii, či vizáži, ale jejich opakování se snadno může stát cyklickým. Ve filmových zpracováních pak existuje nalezitelné, leč nepsané pravidlo. Pokud nevidíme zápornou postavu zemřít před našima očima, je vždy nemalá šance, že se může v budoucích pokračováních opět objevit. Druhý častý příklad je právě smrt antagonisty. Někdy je pro takový konec od protagonisty zapotřebí prokázat překonání svých limitů, kreativita, či dar shůry (ex machina moment v příběhu). Překonání svých chyb je pak něco, co se vzácně vidí v záporné postavě, aniž by takové osvícení nebylo následováno smrtí antagonisty. Z pragmatického pohledu je důvodem, proč antagonistův příběh dále většinou nepokračuje je to, že po přiznání svých chyb by přestal být buď hrozbou, nebo dokonce záporákem a tím pádem by dynamika konfliktu byla zakončena a pokračování příběhu by pak pracovalo s jiným záporákem, či zápornou událostí. Jak je to se zápornými postavami v Grimdarku? Příklady ukazují silnou nerovnováhu konfliktu, reflektovanou ve světě a postavách, kdy protagonista čelí záporné postavě, frakci, události v záporném světě. Zároveň i protagonisté nesou vlastnosti neodpovídající kladnému charakteru, majíce-tedy blíže k nehrdinům, vzácně k antihrdinům. Záporná postava či frakce se rády vidí jako antihrdinové, málokterá frakce vědomě ze sebe dělá zápornou postavu, spíše se skrze příběh budou snažit vysvětlit si jejich vlastní činy, či činy frakce ke které spadají, které reprezentují a v jejichž jméne záporné činy konají. V případě příběhů, kde manipulace, či jednotné vědomí je zápornou frakcí, je zde spíše inklinace k čistému zlu, k nehrdinství skrze ztrátu individuality, charakteristiky důležité pro lidské bytosti. Grimdark nabízí takové postavy, ale neohrnuje nos nad antihrdiny na záporné straně konfliktu. Můžeme tak v grimdark světech najít šílené entity, bohy a bytosti neschopny rozumět člověku či přesahující lidské myšlení, majíce nehrdinské vlastnosti skrze „hivemind“, nebo jednoduchý faktor být zlý pod cílem a snaho ubýt zlý.

Antihrdinští antagonisté se mohou stát zajímavými, nabídne-li nám autor, případně dané dílo jejich úhel pohledu. Tedy zdůvodnění jejich vlastních činů, či frakcí které reprezentují a v jejichž jméně záporné činy konají. V grimdarku jsou však kostky osudu v rukou temných bohů či povaze temného světa, tato korupce často dává záporné straně dominantní postavení, i když se často podepisuje více újmou než darem. To není ale nic nového i mimo rámec grimdark fikcí. V mnoha případech, LotR, STAR WARS, je protagonista či strana za kterou bojuje či stojí v menšině vůči nehrdinům. Tato nerovnováha je často přítomna z důvodu dramaturgie příběhu, ale i z časté příběhové tropy, kdy dobro čelí převaze, ale ke konci ho poráží. Doprovodné tropy jako sebeobětování, centralizace zájmů na vyřešení krize, zdánlivá porážka, druhý dech, odmítnutí přidat se mezi nehrdiny, sjednocení malých sil, jeden úder, jenž poráží protivníka/kritici ho ohrozí a jiné napomáhají vybraným příběhům s gradací výzvy, které hrdina a jeho frakce čelí, co je v sázce, námaha takového úkonu a cena kterou je třeba za výhru zaplatit.

Grimdark příběhy málokdy takovým vítězstvím končí. V příkladě Lovecraftových fikcí je porážka antagonistické frakce, či pradávne mimozemské frakce/entity nemožná, a tedy je vyřešena jen špička ledovce, problém je schován či protagonista utíká v prchavé naději, že svět na celou událost či setkání s řečenou frakcí/entity zapomene. Nebo je jistého vítězství dosaženo, ale cena, kterou musí protagonista zaplatit je buď jeho život, přičetnost, duše. V mnoha případech nevinní jedinci jsou cenou, kterou je protagonista ochoten zaplatit, jen aby až příliš pozdě procitl a došla mu hrůza kterou konal. Warhammer 40k je příkladem pak světa zcela prokletého, o něm ale chvíli.

Sympatičtí ale daleko od ideálu. V nějaké podobě si sebou nesou chybu/zápor, se kterým se musejí vypořádat, nebo ho přijmout, nebo je s ním v rámci příběhu unikátně nakládáno. I to ale je pravidlo, které jde porušit (jako mnoho pravidel) ale i když se najde jedinec s dobrým úmyslem, je reprezentantem/nebo rozen z často zvráceného systému (Kratos), nebo je vyčleněn ze společnosti (Geralt). Grimdark příběhy ovšem v sobě často ztrácí onen grim tón, který se pak drží na pozadí, ale je pak přítomen v akčních scénách, nebo pasážích bolesti/utrpení/úpadku. Proto jsou grimdark příběhy často zasazeny v grimdark světě, postavy pak někdy dělají grim činy, ale samy o sobě nemusí být grim postavami. Žádný opravdový happy ending, nebo je získán, ale dalo by se ptát „Za jakou cenu?“. Příběhy tedy spíš jsou o malém vítězství, oddálení hrozby, nebo mají přímo temný konec.

Cesta k důvodu, proč řečený grimdark není pouze jiný název pro temnou fikci není lehká. Ale už jsme jí nakousli, a představili základ. Pro naši snahu najít tento podžánr jiného úhlu, budeme hledat skrze charakteristiky specifické jak pro Temné fantasy, tak Grimdark a budeme se snažit najít odlišnosti, případné unikátnosti grimdarku, které z něho dělají něco jiného. Grimark totiž často přesahuje do temného fantasy, rozdíl je ale patrný i přes mnoho podobností. Přesah je mimo deskripci zasazení, frakcí a činy prvně jasný ve vizuálu grimdarku⁶⁹.



- Obrázek 1. Horus vs he Emperor (Adrian Smith, 2004)⁷⁰

⁶⁹ Eco, Umberto, Dějiny Ošklivosti, 2. Dekadence a smyslná ošklivost str. 350–363

⁷⁰ Adrian Smith, Horus vs he Emperor [cit.2023-05-02.] Dostupné z: <https://warhammerart.com/shop/the-horus-heresy/traitor/horus-vs-the-emperor-2004/>

Malba, kterou jsem zvolil pro komparaci je druhou nejznámější malbou ze světa Warhammeru 40 000 a budu se k ní vracet v rámci několika dalších kroků, ovšem, první je zde vizuální aspekt. Vynecháme-li náboženskou symboliku a příběh za tímto obrazem, na první pohled se nejedná o scénu, kterou bychom označili přímo jako grimdark. Ano, máme na levé straně ležící postavu, působící jako poražený jedice a nad ním vítězně stojící postavu v obraze dominantní, oděnou v tmavé, přehnané zbroji ověšené očima a seřatými hlavami, nesoucí zároveň rozeznatelné prvky sci-fi (kovové pláty, mechanická ruka a hadice připojené k antagonistově hlavě). Ovšem, přítomnost druhé postavy je v tomto značně protipólná. Oděný ve zlatě a stylizovanou ptačí symbolikou nepůsobí celá scéna tak zuřivě, pokud vynecháme ostatní postavy na pozadí, často groteskně vizualizované. Příběhová část je zde důležitá pro pochopení významů, znaků, vývoje událostí. Z archetypálního rozčlenění bychom zprava doleva mohli vystopovat pak archetyp Otce, dále pak Stín a poražený/mrtvý archetyp Dítěte/Života⁷¹ a na obraze nepřítomný archetyp Hrdiny, kterým jsme v příběhovém kontextu my jako divák, neboť daný obraz je to, co vidí čtvrtá klíčová postava. Proto třeba bude lepší představit ještě jinou scénu.

Překvapivě starší obraz, ovšem z narativního pohledu se jedná o pozdější událost oproti předešlému obrazu. Toto vyobrazení je častou součástí Warhammer 40k kodexů, neboť je v mnoha ohledech pravým úvodním vizuálem. Nese nádech, který můžeme očekávat, i když v porovnání s novějšími vyobrazeními došlo k výrazné přeměně, ovšem, zde se nacházíme u pramene grimdarku a Warhammeru. Temný, morbidní nádech, v tomto případě opět se silnými sci-fi prvky (jednotlivé potrubí a přístroje vedoucí k/z postavy na trůnu), pro Warhammer 40k specifické létající lebky (servoskulls). Pohled jakoby do otevřeného hrobu skloubený s mrtvým vladařem na trůnu. Je možná důležité zmínit, že se jedná o centrální figuru pro celý příběh, pro celý W40k.

⁷¹ C.G. Jung - The Archetypes and The Collective Unconscious, kap. 4. The psychology of the Child Archetype. s 151-181.



*The Emperor sits upon his Golden Throne (John Blanche, 1987)⁷²

Vizuální stránka grimdarku je velmi silná, neboť v sobě nese charakteristiky, ale zároveň, podobně jako u kvalitního horroru, je zde těžké udělat ho správně a buď to nepřehnat, nebo to právě s vědomím přehnat až moc. Překvapivě oboje funguje. Opět vizuální příklad, tentokrát na následující stránce.⁷³ Přehnaně velké zbraně a meče jsou spíše charakteristikou pro fantasy, ovšem celá náboženská symbolika spojená s přehnaností vizualizovaná skrze postavy, kouř, plamen a hromadu kostí. Absurdní, ale zároveň působivé. Důvodem proč to nepřehnat míním jednoduchou věc. Grimdark vizuální zpracování mají v sobě mít jistou dávku horroru. Jak velkou nehraje tolik roli,

⁷² John Blanche, The Emperor sits upon his Golden Throne [cit.2023-05-02.] Dostupné z: <https://warhammerart.com/shop/warhammer-40000/imperium/the-emperor-sits-upon-his-golden-throne/>

⁷³ Eco, Umberto, Dějiny Ošklivosti, 2.Kristova bolest a 3.Mučedníci, eremité, kající, s. 49-71.

pokud tedy nebudeme porovnávat vyobrazení z jednoho světa nebo fikce, nejlépe od různých autorů. Neboť často je to specifický styl, který udá směr, který dominuje nad vizáží daného světa. Často tato vyobrazení pak leží v ruce jednoho či malé hrstky grafiků, ilustrátorů, kteří dokážou polapit esenci onoho světa a dát jí tvar. Nejde říct, že jeden specifický obraz je přesně to co celý řečený svět má být. Myslím že zakazovat něco v umění, především, bavíme-li se u umění fanouškovském, a ne grafické zakázce, která má vybrané mantinely a je třeba dodržovat a následovat to co si přeje zadavatel. Mnoho vybraných fikcí má právě proto specifické ilustrátory, kteří udávají směr, ovšem, esence vždy jde uchopit různě, a v rámci vývoje technologií se vyvíjí i dané styly.

Protipólem vizuality je občasný problém vizuality. Co tím míním? H. P. Lovecraft a jeho dílo se dá ve vybraných situacích označit jako grimdark, i když jsou mnohem častěji a právoplatněji označována pojmem „cosmic horror“, kde vizualita dopadá na kámen úrazu. Neboť v mnoha případech je autorem zamýšleno, aby si vizáž daných monster představil čtenář sám Sci-fi horror v tomto případě není cosmic horror, i když zde jsou hranice velmi blízko. Opět jako v případě grimdarku se zde jedná o žánry a podžánry dělené mezi sebou zpracováním, charakteristikami a i intencí. Intencí Lovecraftova horroru je představit a popsat neuchopitelné/nepojmenovatelné (The Unnamable) a nechat na čtenáři, jak si to uchopí, neboť tehdy dochází k aktivní/pasivní participaci, vedoucí z zamýšlenému efektu, kterým je pocit strachu, projev účinného horroru. Popis s použitím nejasných odkazů či obyčejných forem, které čtenáři umožňují kreativní vnitřní vizualizaci. Popis proměnlivého konceptu, který je individuální ve vizualizaci, a proto v daném zasazení nepopsatelný, i když i zde máme ustálené vizuálie (Ctuluho jako kombinace člověka, draka a chobotnice). Vytvořit reprezentaci něčeho více než já a zároveň tuto reprezentaci předat divákovi s úmyslem dovést ho ke stejnému blízkému prožitku emocí na hranici děsu a extáze z poznání. Grimdark někdy chce působit stejně, děsit a nabízet složité představy, v jiných případech vědomě dává na odiv své aspekty ve vizuální podobě (hlavní zisk Warhammeru 40k je z plastových miniatur) zpracování silnou řadu různých variací, které transformují jak věc vyobrazenou, tak její nádech. Vizuální prostor umí ubrat konceptu jeho nepolapitelnost a tím i jeho sílu na diváka (Bird Box). Ale zároveň může k síle přispět (The Thing, Event Horizon). V obou případech sílu impaktu umí vždy utlumit opakování. Opakování stylu, způsobů, scén, ale i opakování ze strany diváka znovupřehráváním. Z jiné strany ale diváci mohou intencionálně opakovanou konzumaci mít v rámci různých důvodů. Rituál, zájem,

okouzlení, touha po znovuprožití, kritická studie, přijetí a označení díla za klasiku, nebo v díle vidí něco co k nim promlouvá. Proměna vede k úniku stálosti, vyjma stálosti nestálosti, která se stává jistou charakteristikou. V předchozích částech jsme vstoupili do nejvýraznějších oblastí grimdark příběhů. Rozebrali jsme následně jejich estetiku a jak se vizualita v řečeném subžánru odráží. Během této cesty jsme zašli hlouběji do zasazení daných světů a co z nich dělá grimdark. Prozkoumali jsme pak charaktery těchto fikcí, protagonisty a antagonisty. A nyní na závěr nahlédneme na vznešeno a jeho výskyt v tomto druhu fikce.

Přímý výňatek z anglické Wikipedie (neboť se zde bavíme o „až tak“ čerstvém a non-akademickém tématu) nám o Grimdarku říká:

Several attempts to define the neologism^[3] "grimdark" have been made:

- *Adam Roberts described it as fiction "where nobody is honourable and Might is Right", and as "the standard way of referring to fantasies that turn their backs on the more uplifting, Pre-Raphaelite visions of idealized medievaliana, and instead stress how nasty, brutish, short and, er, dark life back then 'really' was". But he noted that grimdark has little to do with re-imagining an actual historic reality and more with conveying the sense that our own world is a "cynical, disillusioned, ultraviolent place".^[1]*
- *Genevieve Valentine called grimdark a "shorthand for a subgenre of fantasy fiction that claims to trade on the psychology of those sword-toting heroes, and the dark realism behind all those kingdom politics".^[4]*
- *In the view of Jared Shurin, grimdark fantasy has three key components: a grim and dark tone, a sense of realism (for example, monarchs are useless and heroes are flawed), and the agency of the protagonists: whereas in high fantasy everything is predestined and the tension revolves around how the heroes defeat the Dark Lord, grimdark is "fantasy protestantism": characters have to choose between good and evil, and are "just as lost as we are".^[5]*
- *Liz Bourke considered grimdark's defining characteristic to be "a retreat into the valorisation of darkness for darkness's sake, into a kind of nihilism that portrays right action ... as either impossible or futile". This, according to her,*

has the effect of absolving the protagonists as well as the reader from moral responsibility.^{[6]74}

Cambridge Dictionary má ke Grimdarku tyto definice:

Grimdark (noun) - a type of fantasy fiction (= stories that are not set in the real world) with characters who behave in ways that are morally bad and a subject matter that is sad, hopeless, or violent:

*Grimdark (adjective) - (of stories that are not set in the real world) having characters who behave in ways that are morally bad and a subject matter that is sad, hopeless, or violent.*⁷⁵

Jak jde vidět, tyto definice jsou často uvolněné, a právě zde by se dala najít úrodná půda pro pozici, že se zde pořád bavíme jen o temné fikci a grimdark je jen jiné slovo pro ni. Ano a ne. Neboť je zde jak jsem již několikrát řekl, jiný nádech, jiná chuť, řekněme, jiný tón celé skladby, který vytváří pevnou odnož od jiných příběhů temných fikcí. Zde je totiž Grim (ponurý, děsný, krutý, hrozný, zamračený) a Dark (Temný, ponurý, černý, tajemný) nejen příběh, ale i fikční svět, postavy, prostředí, a téma ve kterém se příběh odehrává. A zde je důvod, proč zmiňuji zasazení, neboť samotný grimdark svět je v mnoha ohledech dystopií, nemusí být vždy (Warhammer fantasy) a ani ve všech charakteristikách, ale tyto světy mají v sobě, jak bylo řečeno cosi pokrouceného a zvráceného.

Vznešeno a téma vznešeno v grimdarku je spíše odnož, ovšem je to charakteristika občasně vyhledatelná v rámci takových fikcí, specificky buď celých světů, frakcí či příběhů protagonistů, nebo postav na pozadí příběhu. V rámci vznešenosti grimdarku je zde totiž spojující vlastnost. Prožívat vznešeno skrze dané postavy. V Kantovském duchu, vytrhnou se jakožto čtenář, jakožto vědomí ze svého biologického hávu. V Schopenhauerovském pohledu překonat své biologické pudy, nechat vůli zvítězit. Jejím vítězstvím je ponoření se do fikce před námi dané. Sledovat a prožívat vznešenost momentů, postava a jejich činů. Ovšem, jak jsme objevili v rámci hrdinů a antihrdinů, centrální postavy grimdark příběhů vzácně bývají jedinci kladných vlastností. Je otázkou, zda jsou tím bližší našim životům, nebo nikoli, vymezíme-li se od jejich fyzických

⁷⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Grimdark>

⁷⁵ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/grimdark>

či biologických rysů, často ověřené unikátností sci-fi či fikce (genetická manipulace, superzbroje, superzbraně, magie). Čelit temným světům, pokřivené povaze světa, armádám monster, nesmrtelným bohům a pravěkým nekromantům. Vědět v daný moment, že zánik je možný, je pravděpodobný, že vše, za čím daní jedinci stojí je dáno v sázku ale i tak čelit této zkáze ze všech sil je charakteristika vznešena, pokud jsem nějakou viděl. Samo sebou, jedno je takovou scénu napsat, jedno takovou scénu namalovat ale úplně něco jiného je takovou scénu prožít. A to je úkol v rukou čtenářů. Jejich schopnost vcítění a odtažení od reality do prostředí fikce. Zdali jsou toho schopni je opět věc ležící v jejich rukou, a to je i faktor určující míru a intenzitu prožitku daného vznešena. „*Rage, rage againts the dying of the light.*“⁷⁶

Je ovšem k věci říct ještě jednu věc, než se posuneme dále. Jak už z vybraných ilustrací někdy vyplývá (obrázek č.1 a č.2 především), je zde do očí bijící náboženská symbolika. V mnoha ohledech vycházející z intencionální symboliky, či adaptace jiných znaků v podobné formě, ovšem pospolu s náboženskou historií a jejími spojitostmi, které jsou často ovšem zpracovávány v současných významech a znalostech, nikoli v rámci starších konotací či původních významů v domácím jazyce. Je to spíše často obecné uchopené povědomí v rámci autorovy kreativity, a které ovšem často narazí na rekapitulaci vybraných příběhových trop, nesoucí často i mytologickou ráznost. Moderní fikční díla, ovšem i díla fikční po celou škálu historie vychází z linií historických tradic, ať kulturně specifických, či obecně používaných, nejčastěji v rámci příběhových posloupností, postupující v rámci narativních linií často podobných, i kdyby nezamýšleně. Zároveň fikce rády zpracovávají mytologická témata. Ať už opět skrze adaptaci jmen, témat, postav, příběhů ať už skrze znovu řečení mýtu v jiném kabátě či v jiném vývoji událostí, jejichž referenční výše je proměnlivá v rámci děl.

⁷⁶ Dylan Thomas, Do not go gentle into that good night, 1961

Volatilita Pojmu

Z několika zmínek v této práci je věřím poznatelné, jak volatilní pojmy subžánrů jsou. Podobně jako mnoho jiných částí humanitních věd, fikce zpracovávají a rozebírají více témat než pouze jedno, a tedy není překvapivé, že mnoho věcí se přelévá z jednoho do druhého a definice občas visí jen na snaze vytvořit škatulkové rozdělení, které pro jiné nemusí vůbec být podstatné a pro jiné velmi. Svoboda v tomto ohledu je darem ale též kletbou. Je tedy na individuálním přístupu, na každém z nás, jak na věci hledíme, kam je případně zařadíme. Nehledě na závěry, věřím že pravda je vždy někde uprostřed, že v oboru lidských bytostí neexistuje moc stabilních rovin nebo bodů, které můžeme říct bez toho, aby nám časem ukázaly, jak moc se můžeme v našich tvrzeních mýlit. Rád se vždy snažím na věci dívat z více pohledů, protipóly jsou pak automaticky nejvíce výrazné. A z toho se rodí velmi těžká otázka. Je tedy Grimdark důležitý? Záleží na kontextu. Je-li grimdark hoden našeho uznání, opět záleží na kontextu plus jednotlivcích. V rámci fikcí, v rámci fikčních a možných světů. Umberto Eco v *Lector in fabula*, v kapitole *Struktury světů* cituje Thomasonův výrok „*Sémantická teorie pojednává svět entit a možných světů jako od všeho oproštěné a nediferencované celky, zbavené každé struktur, a i když prostor časových úseků je alespoň uspořádaným celkem, normální a vhodné je uložit relacím řadu co nejméně příkazů.*“ (s.150) vůči kterému ovšem praví „*Oč se snažíme v této knize je pravým opakem toho, co tu bylo právě řečeno: zajímáme se o konkrétní výskyty jak sémantických explikací, tak předpokladů, a z hlediska textové sémiotiky tudíž pro nás možný svět není celkem prázdným, ale naopak plným, nebo, použijeme-li výrazu cirkulujícího v literatuře s touto tematikou, je světem zařízeným vším potřebným.*“ (tamtéž). V rámci vyprávění příběhů, vizualizace příběhů, adaptace příběhů. Ovšem v rámci struktur, ne vždy se hodí, aby daný fikční svět nesl znakové označení grimdark.

Jak jsem zmiňoval už u popisu temného fantasy, tak grimdark často navazuje na jiné podžánry fikce. Nejčastěji co je grimdark je zároveň fikce, ve které můžeme vystopovat horror, fantasy a sci-fi. Máloukteré univerzum, a dokonce i máloukterá kniha je čistý grimdark. I v těch neikoničtějších případech jsou dané příběhy nejen o konfliktu, ale i o naději, o vzpomínkách na lepší dny. Jsou v nich často humorné části, které mají ulehčit napětí, ať už díla, nebo postav a celé dílo se snaží balancovat míru s jakou do nás grimdark přináší. Balanc by se dal použít jako nejlepší popis pro grimdark příběhy, neboť se jedná o velmi delikátní záležitost. Z toho, co bylo vyjmenováno je patrné, že dané

charakteristiky jsou velmi pestré, ale zároveň ikonické. Je zde totiž popkulturní pojem „edgedark“, vycházející ze slangu „Edge, edgy“ mínící teď přehnanou snahu „být cool“. Problémem je že daný svět a dílo není dobré jen proto že je přehnané, drsné a plné smrti a krve. Jde právě o balancování, ve vztahu se zajímavými postavami, netradičním dějem, zvraty a vývojem které zabraňují grimdarku aby se stal edgedarkem, neboť by se jednalo o zklamání. Být temný jen proto aby jeden byl temný je chtě nechtě téměř dětské. Chce to něco víc a něco míň a by to fungovalo. Hloubka charakteru, jeho důvodů a voleb je často odpovědí.

Ne vše musí být grimdark. To je možná nejdůležitější část celé práce. Neboť po celou dobu mé snahy přestavit a obhájit, je třeba se zároveň zastavit a podívat. Není zdravé ve všem hledat Grimdark, ale zároveň, pokud ho budeme hledat, můžeme ho najít na mnoha místech. Ovšem, je třeba vždy vědět, jen proto že jsme našli něco, co má v sobě charakteristiku grimdarku, část, dílo, kniha ze série, neznamená, že celé dílo je grimdarkem. Mnoho děl vzniklo před zrodem tohoto pojmu, a i když mnohá se dají označit retrospektivně tímto termínem označit, je hloupost to požadovat. Grimdark v tomto případě je doplněk, něco, nad čím se pousmát, nebo zadržet dech, neboť jsme spatřili povědomé vlákno v pavučině významů. Výtvořky nemusí mít v zájmu přínos který nebo které mohou dát, ale často v rámci zkušeností a individuálních pohledů dílo může přinést dojmy a informace, které nemusí zamýšlet, nebo mohou být prvotní intencí. Vybrané příběhy z Warhammeru Fantasy zdaleka nemusí působit grimdark, pouze jako temná fikce, či jako běžné fantasy.

Kapka vs Moře je téměř pod-kapitolou, kterou chci rozšířit předchozí část, z jednoduchého důvodu. Grimdark lze v jisté podobě vystopovat ve značném množství děl, která s grimdarkem nemají často nic společného, i když se často může jednat o díla fikce (ať už fantasy či sci-fi) ale je důležité v tomto případě mít na vědomí, že se zde nenachází grimdark jako celkový nádech díla, ale jako moment, scéna, kapitola či jen její část. Často se takto temný moment dá najít na začátku, kdy takový moment je rozlišujícím momentem a zlomem událostí které předcházejí nebo kvůli kterým vybraný příběh začíná. Příklady takových příběhů mohou být Pán Prstenů a poražení Saurona, které rozpoutá události ohledně osudu prstenu, dlouho předtím, než se dostane do rukou Bilba a následně Froda Pytlíka. Warhammer 40k má takových předcházejících událostí několik, od Horovy Hereze jejíž dopad má na podobu a vývoj lidské civilizace tak jak se nachází v 41 tisíciletí, ale tu ještě předcházela takzvaná „Old Night“, válka proti umělé

inteligenci, která ukončila zlatý věk, podobně jako Butlerianský džihád v knižní sci-fi sérii *Duna*⁷⁷ (1965). Dále se takové momenty nachází nejčastěji jako události v příběhu, které fungují jako zkoušky pro charakter. Příkladem může být opět Pán Prstenů. Zdánlivá smrt Gandalfa, smrt Boromira, odpálení hradeb Helmovala žlebu, oproti standartě grimdarku tyto zkoušky jsou scénou, momentem, výzvou, která někdy ani jako grimdark nejde úplně označit, neboť jí chybí někdy vybrané elementy. Pravá grimdark scéna by vedla k sáhodlouhému vlivu za vysokou cenu (příkladem může být smrt Neda Starka na konci první knihy *Píseň ledu a Ohně*). Často takové ale jsou, i když ne fyzicky, psychicky. Ty újmy jsou silné, ale nejde předpokládat, že autorovou intencí bylo dát do příběhu „grimdark scénu“, ten pojem v příkladech Pána prstenů vůbec neexistoval při jeho napsání, byl to temný moment, ale čtenáře, který se ponoří do příběhu, či pro ještě lepší vyzorování, pro charakter takové události, ztráty, bolesti, výzvy a rány jsou temné, hrozné, strašné, zlomové a na ně velmi silný dopad, nalezen přímo v napsaných slovech či vyobrazení. Jestli s nimi budeme takový moment prožívat je otázka vcítění, které může silně ovlivnit daný prožitek.

A na závěr, grimdark moment se může nalézat na konci, nejčastěji smrti důležité nebo blízké postavy pro protagonistu, protagonisty jako takového (příběh *Beowulfa*), což je pro dnešní fikce už dost vzácné, a těžko se pak dá najít příběh s takovým zakončením, nejedná-li se o díla z fikčních světů které jsou ikonické pro takový druh konců (*Ctulu Mythos*, *Warhammer 40k*, *Píseň Ledu a Ohně*). Případně příběh končí zánikem onoho světa tedy vstupem světa do grimdark doby (zdánlivě závěr knihy *Metro 2033*, nebo události po „Golden timeline“ manga série *Berserk*). Mnohé *Warhammer 40k* příběhy jsou tohoto rázu (*The Last Church*⁷⁸, *Perditions Flame*⁷⁹). Příběhy, které ale mají jen vybrané části, jež by šly spojit s grimdarkem, takový zvrát nemají. Mají více temnou kapku v jinak dominantně odlišném narativu. Důvodů je pak mnoho, ale nejsou těžké vystopovat. Takovýto temný moment, či událost je často důvodem pro začátek příběhu, podíváme-li se na něj jako na narativní strukturu. Můžeme ho ale najít i v průběhu hrdinova příběhu a jeho cesty. Ať už jako událost dějící se na pozadí příběhu námi pozorovaného. I jako součást historie/události v narativu. Či je osobní zkouškou hlavní postavy/vedlejší/jiné postavy, typicky nejtemnějším bodem v příběhu/jejich

⁷⁷ Frank Herbert (1920-1986).

⁷⁸ Graham McNeill. *Tales of Heresy, The Last Church*, 2009.

⁷⁹ Audiodrama, autor Alec Worley, 2019.

životech. Ten pak příběh láme do, dnes už vzácnějšího tragického závěru, nebo do komediálního (v moderním slovosledu ale spíš dramatického) zvratu, vedoucí k dobrému konci. Nebo je katarzí pro danou postavu, která vede k razantní změně charakteru, často spjatá s jizvou na těle či na duši. A to ve své podstatě kapka grimdarku je. Temný moment, který často ovlivní věci a postavy a jen vzácně je událostí bez důvodu či výplod obyčejné náhody. Opět jako vždy, tyto tropy jsou jistým naležitelným standardem, a to v rámci jejich opakovaného vlivu či významu, ale vždy lze najít porušení pravidel, které může ale nemusí fungovat. Tvořivost je zde nástroj, který s pravidly zachází podle svého. V dominantní míře však buď s pravidly pracují tak jak se s nimi „má“, nebo je vědomě (vzácně je takový čin v tvorbě díla aktem nevědomí) přetváří či na ně vědomě poukazuje.

Otázky digitálního umění

Důvodem pro zmínku tohoto média, je jeho současný zlatý věk. Dostupnost, přebytek, metody, varianty, kroky a možnosti přístupu jsou výrazně rozšířenější a dostupnější než kdy dříve. Lidé skrze dané médium uchopují jakákoli témata v různé kvalitě a formě vizuálního zpracování.

Bez debaty je ale třeba říct, že reprodukovatelnost těchto výtvorů, přesněji pak souborů a jejich přebytek je jejich Achillovou patou. Vizuální reprodukce, nyní v rámci digitální malby, jsou přítomny samo sebou i v rámci maleb zrozených skrze materiály přítomné v realitě. Tužka, uhlí, grafit, olej, akryl, akvarel, mramor, bronz, jíl nabízí samo sebou menší možnost reprodukce, nebavíme-li se o kvalitní fotoreprodukci či skenech případně 3D skenech. Reprodukce takovýchto druhů umění nejčastěji dnes probíhá skrze digitální média, jejichž výsledkem jsou pak tisky na různé materiály, reprodukce/kopie originálu. Digitální malby v tomto rámci fungují často stejně. Autoři řečených maleb málokdy dávají na prodej „originál“, kterým by byl v takovém případě myšlen soubor s nekompresovanou velikostí, či bez ztráty dat, která nastává při nahrávání souboru do jiných formátů či jejich „upload“ na různé webové stránky. Řešení digitální umělci též mohou svůj výtvor prodat v rámci tisku, nejčastěji jako exkluzivitu v limitovaném počtu/edici, jejímž cílem je však nejčastěji zisk pod intencionálním dojmem naléhavé/neopakovatelné události. Taková forma marketingu ovšem není exkluzivní jen pro digitální umění. Ve většině případů je ovšem digitální soubor to, co zákazník dostane, a tedy není překvapivé, že dílo může být následně zákazníkem reprodukováno do fyzické podoby bez autorovy intence. V takovém případě je pak ale otázkou, zda hodnota takového uměleckého díla leží v jeho reprodukci, souboru či původu. Otázka přesahující téma této práce, i v rámci otázky o jaké hodnotě nebo hodnotách by byla řeč.

Specifičtí umělci se specifickými styly jsou zdroji unikátních vyobrazení, která by z pohledu umělce trvalo roky naučit se reprodukovat. V historii pak vybraní jedinci, případně kolektivy byly centry zrodu a propagace nových uměleckých stylů, jejichž přesná distinkce, vliv a definice nastaly a v reflektivní periodě. Tedy, je zde stále jistá exkluzivita, ale absence hmoty řečeného digitálního díla nebo artefaktu zde přináší jiné hodnoty z pohledu konzumenta řečeného umění. Oproti jiným druhům umění vizuální formy, především pak malířství, kterému se digitální malba nejvíce podobá, je sociální stigma v porovnání umění na hmotné rovině (opět papír, inkoust, plátno, kvaš či jiné

materie). Bez překvapení by se jako jedy z příčin daly vysvětlit historická tradice malby, ona řečená hmotná přítomnost díla/artefaktu, vliv zubu času na dané dílo, která může umělecké dílo proměnit v artefakt dané doby/události. Doba, kterou trvalo řečené dílo vytvořit, případný příběh, který dané dílo doprovází. Je však překvapivé že čas strávený na tvorbě digitální malby je otázkou techniky, nástrojů a umělce, schopna se točí od desítek minut, po desítky hodin, obzvláště pak ve snaze stylově-realistického vyobrazení.

S digitálním uměním se váže i další otázka a to, je Grimdark hoden odborného zájmu? Z jistého úhlu, z úhlu vznešena, studia zasazení, nádechu, estetiky a archetypů, by se dalo uvažovat, jestli se tak už nestalo, i kdyby v rámci vybraných děl či pouze kapitol. Grimdark je možná stále ještě příliš čerstvý na to, aby byl brán vážně a pod přísným kritériem. Na druhou stranu, nejsou to nové věci a témata zrozená ve společnosti v době, kdy největší myslitelé tvořili svá magnum opa na témata jejich věku či s reflexí na tehdejší dnešky? Velká témata jsou centry zájmu po věky, a i když grimdark možná nebude velkým tématem, je podle mě námětem, které se vždy sem tam objeví, a tedy tématem občasného zájmu. Nehledě na to, co si můžeme myslet, že říká, nebo vypovídá ať už o nás, o lidské psychice, či o postavách a daných světech, je tu a je přítomný ve velké škále médií ať už dneška či dílech dávnověku. Je to nový, nebo spíše, jiný úhel pohledu na věc. Úhel, který tu vždy nějak byl. Temné příběhy, kruté momenty, výrazné scény, estetika antagonistů. Pouze jak tak bývá, se našel opět vytríbenější způsob, jak uchopit něco jinak povahou velmi obecné. A tak tento konflikt je možná nemožné vyřešit. V budoucnu možná, ale dnes je těžké i říct, jestli i takový konflikt existuje. Bylo by naivní, kdyby nebyl, nehledě i na to v jaké podobě. Je to téma této práce, to už možná něco vypovídá.

Pojem křehké platformy je pojem vytvořený čistě pro tuto část. Míním tím druhy umění, často pak ty, které jsou ve stahu s novými technologiemi⁸⁰ či nesou označující termín „Nová/Digitální/interaktivní/síťová média“ (název kapitoly z knihy *Poznámky ke studiím nových médií*, str. 19-26) Dnes více než kdy dříve, bude takové platformy čekat zkouška dát světu a našim kulturám produkty hodné pojmu grimdark. Bylo by hloupé zapírat fakt, že některé už vytvořeny byly, ovšem, bylo by též hloupostí zakončit rozkvět tohoto podžánru jen u toho co už vzniklo. Křehkostí je ovšem míněna i jistá exkluzivita v rámci konzumu a konzumentů. Míním teď především videohry, neboť přes unikátní

⁸⁰ Jakub Macek, *Poznámky ke studiím nových médií*, str 67-68.

kvality, které toto médium má, zdánlivě není tak otevřené pro nezájmové publikum. To by se ovšem dalo říci o kterémkoli typu entertainmentu či druhu umění. Divadlo, balet ale i malba a s ní ostatní druhy umění mají jistá tabu, jisté nároky po divákovi, která nejsou taktní nebo mohou pro možně nového konzumenta být odtažitým faktorem. Obrazy v mnoha ohledech není povoleno vnímat haptikou. Není součástí dekora fyzicky vstupovat jako divák do divadelního představení. A pro mnohé by bylo barbarské vnímat knihu skrze pak, jaký může vydávat její popel. Samo sebou vyjímky jsou, často s intencí porušit právě limity dané daným médiem či s intencí hrát si s řečenými i neřečenými pravidly. Videohry a jejich konzumace mají též jistá pravidla. Nechci zde vstupovat do konfliktu značek, či strojů a platforem skrze které je lze hrát, do toho, zda používat návody, backseat gaming či podvádění. Jsou zde ovšem jako v jiných médiích předpokládané formy vnímání a specifické unikátnosti prožitku. První bod na takovém seznamu, je snadné podcenit, neboť se jedná o aktivní participaci. Podcenit z důvodu, že většina videoher je kriticky vnímána skrze video. Což je zprostředkované médium. Médium, které ano, pro případ grimdark prožitek tolik nemění, v mnoha ohledech ho můžeme vnímat jako několikahodinový film (cutscene compilation). Ale odbírá onu aktivní účast, která je nezbytná pro jakoukoli hru, nikoli jen videoherní. Aktivní účast pak ve hrách může být různě aplikován. *Detroit Become Human* (2018) dává hráči možnost volby ze skriptovaných rozhodnutí, dávající hráči intencionální dojem dopadu jeho voleb na vývoj událostí. Souls videohry jsou na jednu stranu ikonické pro svoji obtížnost, nutící hráče, chce-li hru dohrát, ovládnout herní mechaniky, fyzické (myš, klávesnice, kombinace kláves, jiná mechanická tlačítka) a in-game (schopnosti postavy, útoky, úhyby, magie, léčení, rytmus souboje a pohyby a útoky nepřítele). *Stellaris* (2016) a *Total War: Warhammer* (2016) vyžadují strategické myšlení v budování říší a vedení armád v daných soubojových sekvencích.

Pro další ale i řečenou charakteristiku je nutné zmínit, že videohry, podobně jako prozaická literatura, film i hudba, předpokládají od hráče časté „vnoření se“ do hry. Do narativu, do scén, do mechanik, do událostí. Mí zájem o to, co se odehrává, vcítit se, prožívat to. Hry to sice mohou předpokládat, ale umožňují hráči se vnořit do hry? Opět otázka pro samostatnou práci. Říct se ale dá, že většina her vnoření se do událostí, které nabízejí předpokládá. I přes výrazné mechaniky, které hry odlišují od jiných médií. Většina her jsou hrou na prvním místě a příběhem na druhé. Tedy příběhové tropy nebo

události jsou podružné mechanikám a interaktivitě, vytvářející specifické videoherní tropy. Nejznámější ze všech je bossfight, neboť je nejčastější.

Druhou distinktivní charakteristikou je interaktivita prostředí. Hráčova participace už od počátku předpokládá interaktivitu skrze ovládací mechaniky, ovšem, prostředí hry jako takové pak může nabízet možnost interaktivity, často pro postup v příběhu (hráč musí interagovat s něčími v herním prostředí, aby se dalo pokračovat), pro rozšíření příběhu (interakce s NPC postavami, interakce s objekty), skryté odměny, reference a jiné. Hry mohou toto použít, dominantně používají, ale jako v řečených jiných případech i jiných druhů umění to není fixní pravidlo. Tvořivost jako taková nejen na poli videoher nepřestává, i přes časté recyklace mechanik či zápletek. Neboť nové výtvořiny proudí a jsou zrozeny častěji než kdy jindy, se silnou apelací na mladé generace, je médium videoher silným hybatelem popkulturního dění, i kdyby se to nemuselo na první pohled zdát. Dopad videoher je vystopovatelný ve filmovém průmyslu [*Hardcore Henry* (2015), *The Super Mario Bros. Movie* (2023), *Silent Hill* (2006), *Ready Player One* (2018), *Warcraft* (2016)], i v literatuře [knižní série *Assassin's Creed*, *World of Warcraft kroniky* (2016), *BioShock: Rapture* (2011), již zmíněná *Five Nights at Freddy's: The Silver Eyes*], je-li jejich pozice dostačující není téma této práce. Avšak, jejich dopad je již dnes snadno vystopovatelný, bude bez otázky probíhat dále a intenzivněji a s postupem let a generací budou nedílnou součástí rozšiřujícího-se druhu povědomí. Zda-li budou v průběhu let nahrazeny jiným médiem, které se stane dominantním tématem budoucích mladých generací a jejich popkultury je dnes fakticky nezodpověditelná otázka. Překvapilo by mě ovšem, kdyby se tak v průběhu dekad nestalo.

Pro rozšíření našeho uchopení grimdarku se herní prostředí stalo nedílným médiem. Pojem Grimdark pochází ze série tabletop her s figurkami, přenos na digitální prostředí, i v rámci přeměny jiných žánrů [*Battlefleet Gothic 1* (2016) a *2* (2019), *Space Marine 1* (2011) a *2*, *Vermintide 1* (2015) a *2* (2018)] je c rámci přenosu mechanik jednodušší a pro původní publikum mechanikami bližší než přenos literárního díla do videoherní roviny. Grimdark k videohry ovšem trpí mnoha důvody podobně jako grimdark filmy. Videoherní prostředí pracuje nejčastěji s uměle vytvořeným prostředím (nebavíme-li se o dnes experimentálním skenu povrchů či budov) a grimdark jako takový je výrazný, jak bylo řečeno přehnaností a grotesko, která ale v digitálním prostředí může s plynutím času nehezky zestárnout, aniž by hráč ztratil ono vnoření se. Na druhou stranu, hry jako

Golden Light (2020), pracují nedokonalým či zastaralým vizuálem, dělají ho centrem svého designu. V mnoha ohledech, pokud si hra udržuje jednotný vizuální styl, takováto úpadek nemusí být na škodu, neboť celistvost stylu netvoří tak dynamickou odchylku, která by mohla rušit. Mechanická stránka věci, příkladem chování postav a možnost „rozbit“ hru ztrátou vnoření v daný moment zaručují, to je ovšem problém, který není na straně hráče/konzumenta.

Nové individuální formy, na které jsem se snažil poukázat, nehledě na pozice z hlediska kritiky jsou přítomny a jsou součástí repertoáru uměleckých žánrů, i kdyby jejich čerstvost jim nezaručuje vážné uchopení, či přiznání jejich přítomnosti a dopadů. Bylo by ovšem naivní podceňovat tyto nové oponenty, či nadržovat těmto novým favoritům. Snahou bylo rozšířit povědomí o tématu této práce, ale i o jiných podžánrech, jejichž manifestem pak bude výraznější cit pro jejich výskyt a ocenění jejich kvalit. Případně znechucení nad jejich nedostatky. I takové případy mají hodnotu, neboť neúspěchy často umí ukázat více, než by možná chtěly. Přesuňme se ovšem od nedostatků k dílům spjatým s grimdarkem. K dílům, na která se dá ukázat, je-li téma grimdarku předloženo na stůl. K fikcím pracujícím s ním vlastním způsobem a médiím aplikujícím ho v rámci jejich schopností a možností.

Reprezentanti grimdarku

Mnohé představitele jsem zde již občasně zmínil, ovšem, jsou zde specifické ukázky, které jsou buď ikonou pojmu grimdark nebo byly jemu inspirací, případně s ním pracují, i když se nejedná o primární žánr jejich tvorby. Zápolem tohoto seznamu je ovšem jako v případě snahy představit vybrané kusy ze zvolených světů v předešlých kapitolách, konfliktní rámec neznáma na poli čtenáře a nedostatku prostoru, který udává psaná literární forma. Je to možná přehnaná pointa, ovšem, poukážu-li na kapitolu charakteristik grimdarku, především jeho vizuální charakteristiky, je výzvou představit tento žánr v rámci akademického textu a dostat mu jeho „gravitas“. Neboť jeho půvab je podobně jako u většiny fikcí v magičnosti a únikovosti, kterou nabízí, těžko pak uchopitelné bez doprovodu, či obeznámenosti z pozice čtenáře s vybranými představiteli či médii. Není tedy mou snahou apelovat, ovšem pro rozšíření pochopení tohoto tématu doporučuji i lehké nahlédnutí na řečené světy, jejich vizuální stránku, případnou videoherní stránku (ať už přímým hraním, či shlédnutím videí, doporučeně bez hráčova komentáře) a samo sebou narativní stránku, se kterou vás nyní rád uvítám, ovšem pro udržení se od fanouškovství a „fanboyismu“⁸¹ je nutné z mé stránky nepouštět se příliš do květnatých popisů, čímž ale dané světy mohou zdánlivě působit jednodimenzionálně, či ploše. Tak ale může působit jakékoli téma, pokud nás jako čtenáře nedokáže zaujmou nebo uchvátit. Vstupme do jmenných reprezentantů.

Warhammer je alfou a omegou termínu grimdark. Je, jak bylo předem řečeno nejkoničtější i nepřímo sebe-zvaným představitelem, přinášející přímo grimdark/grim darkness jako termín. Jedná se o sérii fikčních světů vytvořených britskou firmou Games Workshop, založené od roku 1975. *Warhammer Fantasy* (*1983) či dnes více známý jako *Warhammer The Old World* je zasazený do fantasy, silně využívající historické reference i události jak pro historii Starého světa, tak pro jednotlivé frakce, případně postavy. Přítomnost Grimdarku zde je, ovšem spíše se jedná o temné fantasy se specifickými grimdark částmi, postavami, příběhovými událostmi. Důvodem je průběžná proměna světa a jeho nádechu skrze knižní/kodexové edice, popisující různé frakce, a tedy pozadí a nádech světa. Knižní podoby též měly významný dopad, neboť různé knihy/knižní série zpracovávají grimdark v různé podobě. Malus Darkblade je postava se svojí vlastní knižní sérií, která se dá více brát jako grimdark, především i díky estetice. Protagonista je

⁸¹ Jiný termín pro fanouškovství.

prokletý temný elf se silnou inspirací z postavy *Elric of Melniboné*, (autor *Michael Moorcock* *1939.). *Gotrek a Felix* (prvních 7 knih napsal *William King*, *1959, pak v příběhu pokračuje *Nathan Long*) je série příběhů řečených postav, některé s více grimdark zasazením než jiné, i když by se dali víc označit za temné fantasy, kdyby nebyla cílem Gotreka, trpaslíka a „zabíječe“, po celou délku ságy, sebevražda v boji s monstry. Příkladem dalších warhammer postav s Grimdark estetikou či příběhem mohou být Nagash, Sigvald the Magnificent, Malekith, Queek Headtaker či Vlad Von Carstein a Drachenfels. Pro lepší osvětu, celý Starý svět je naplněný temnými událostmi, kulty bestiálních mutantů, vyznavačů temných bohů protkaných stigmaty značící jejich přízeň, bolesti, prokletými kusy půdy, říše a rasy v úpadku, ať už lidské, elfi či trpasličí a rostoucí moc temných sil, jejich armád a frakcí s intencí zničit vše co ještě je.

Warhammer 40 000/40K (*1987) je v tomto případě jako fikční svět s grimdarkem mnohem útleji spjatý. Skrze vizáž a skrze příběh, dominantně se točící kolem upadajícího lidského impéria po období zlatého věku a knihami primárně o válkách a konfliktech ať z pohledů lidí, geneticky upravených vesmírných mariňáků, nebo mimozemských postav. celé zasazení by se pár slovy dalo označit jako temný sci-fi středověk. *Black Library* (1997+), pododnož Games Workshopu která píše Warhammer knihy a publikace je unikátní počtem autorů. Přes 30 autorů se jmény *Dan Abnett* (*1965), *Graham McNeill* (*1971) a *Aaron Dembski-Bowden* (*1980) je netradiční ukázkou skeskupení autorů, všech tvořící řečené světy. Vysvětlování termínů, frakcí, pod frakcí postav či událostí by byl úporný úkol, především kvůli rozsahu, jaký tato specifická fikce má v rámci svých publikací, postav a příběhů (k roku 2022 číslo přesáhl počet děl 350). *Warhammer 40 000* je ve svém zasazení umírající galaxie, kde lidé umírají denně o miliónech ve jménu mrtvého boha a snu ve zlatý věk, který již nikdy nenastane. Jedná se o sci-fi, ovšem se silnými fantasy prvky. Nejlepším příkladem je přítomnost magie, kouzel, kouzelníků (psykers), démonů, elfů (aeldari a drukhari), trpaslíků a orků. V mnoha ohledech je to fantasy svět zasazený do daleké sci-fi budoucnosti. A k jistému překvapení, to funguje jak na narativní, tak estetické rovině. Je to temný svět, plný podtextové ikonografie. Je tedy asi pochopitelné označení sci-fi temný středověk. Což ve své jednoduché definice je výbornou ornou půdou právě pro grimdark. Budoucnost bez naděje, plná utrpení a obětí. A přesto se vznešeným charakterem skrze výdrž, čelení temnotěm, ale za hrozné ceny.

Literární autoři se ovšem nevyskytují jen v rámci jedné fikce. *Howard Phillips Lovecraft* (1890-1937) je v tomto případě velmi důležitou postavou historie. Lovecraftův horror, k jehož fikčnímu světu Cthulhu Mythos (vzniklý a pojmenovaný takto po jeho smrti) je termín Grimdark často přiřazován, i když se jedná o termín mnohem mladší, nicméně není vůbec v konfliktu. Jak bylo u 40k ukázáno, Warhammer si i v mnoha případech z Lovecrafta vypůjčuje (doporučuji oficiální ilustrace frakce Tyranids) a tematika prastarých entit a dlícího zla, jenž překračuje lidské chápání je v obou fikcích přítomna.

George R.R. Martin (*1948) pracuje s grimdarkem ve svých fikcích, nejznáměji v *Písni Ledu A Ohně*, kde též se vyskytují reference na Lovecraftovy fikční entity. Zed', maják ve Starém městě, Ašaj ve stínu, Potopený Bůh, Krvelový císař jsou jedněmi z nich⁸².

Grimdark je ovšem přítomen i mimo rámec západního myšlení. *Junji Ito* (Džundži Itó, *1963) je autorem velké řady hororových, vizuálně výrazných manga příběhů (*Spirála*, 2021), kde je vizualita grimdarku nejlépe zpozorovatelná. Skrze přetváření a transformace lidských bytostí, či lidských tělesných tvarů do odporných podob, nejčastěji ve hře s různými fobiemi, Ito dokáže vizualizovat horror, grimdark a především dojmy které by měly vyvolávat.

Berserk (1990+), rozsáhlá manga série z pera *Kentaró Miury* (1966-2021), která nyní pokračuje dále po autorově smrti, rozebírá a vizualizuje grimdark právě v řečených vizuálních a anihrdiských charakteristikách. Představující temný, zvrácený, prokletý svět spolu s idejemi povýšenosti, touhy po dokonalém světě, boji proti temnotě ale i zrady, opětování nejbližších a zvrácenosti v činech a vizuálním zpracování je zajímavý vstup do vizuální a příběhové cesty nasycené grimdarkem ve fantasy-středověkém rouchu.

World of Darknes (1991+) a *Call of Cthulhu* (1981+) jsou pak ukázkami stolních her s grimdarkem v hlavní roli. Buď v temném světě upírů, lovců, vlkodlaků, mumií a gheistů, ve kterém hráč hraje přímo za řečená monstra či lovce, nebo hry a sezení za

⁸² MARTIN, George Raymond Richard., GARCÍA, Jr. Elio Miguel. a ANTONSSON Linda Maria. *Svět ledu a ohně*, str. 145, 213, 308, 190, 300.

smrtníky kteří čelí přímo lovecraftovým/lovräftem inspirovaným entitám. Silně sociální hry, tyto ukázky jsou nejlepším příkladem pro hraní grimdarku s kostkou v ruce.

Videohry jsou dimenze trochu jiná. Prvně, Grimdark hry jsou předně zážitkem pro jednoho hráče. Důvedem je, že s vícem hráčů zamyšlený dopad gimdark nádechu pak upadá. Příkladem jsou *Dead Space 3* (2015), *Resident Evil 5* (2009) a *Resident Evil 6* (2012). *Dead Space* (2008, remake 2023) je ovšem výbornou ukázkou Grimdarku ve videohře, která přinesla unikátní nepřátele a je v mnoha ohledech ukázkou, jak udělat dobrou hororovou „sršlečku“ v temném sci-fi.

V rámci sci-fi her, sci-fi filmy s grimdarkem též vybraně pracují a byly předlohou pro mnoho herních narativů. *Vetřelci* (*Aliens*, 1986), *Horizont Událostí* (*Event Horizon*, 1997), *Věc* (*The Thing*, 1982). Novější filmy jako *Possum* (2018), *Pod kůží* (*Under the skin*, 2013) jsou pak dobrou ukázkou uchopení grimdarku bez návaznosti na předešlé příběhy, snažíce přinést něco velmi svého.

Díla netradiční charakteru, jako už zmíněné *S.C.P. Foundation* a *Mistery Flesh Pit National Park* jdou často v nádechu found footage, či creepypasy. V takovém nádechu s nimi jdou další díla, především videosérie *The Walten Files* (2020+), *The Mandela Catalogue* (2022+), *POSTcontent* (2022+).

Závěr

Cílem této práce bylo představení a vysvětlení pojmu Grimdark a pojmů, které z něho vyvstávají nebo jsou s ním spjaté. Grimdark z výsledků je pod žánrem. Média a průzkum na něm aplikovaný ukazují různá zpracování, způsoby uchopení a vizualizaci, zpracovávající grimdark v nových i vlastních podobách. Jeho přítomnost byla prokázána i v dílech a médiích předtím nepředpokládající jeho výskyt. Ať v celku díla, v jeho jádru, nebo ve vybraných momentech fikčních světů v řečených žánrových dílech. Růst Grimdarku je stálý a byla představena jeho čerstvost, ale i linie ze které pochází. A se kterou je v aktivní, prospěšné symbióze. Věřím, že v průběhu vzniku a vydávání nových děl budeme Grimdark, ať už v částech, nebo celcích děl, stále nalézat. Bude tedy i nadále spatřovat jeho transformace, proměny a růst. Osobně se takových děl nemohu dočkat. Během psaní této práce jsem se zároveň zaměřil na delikátní charakteristiky a případy, unikátní pro Grimdark, jím transformované, nebo netradiční. Grimdark je pro umělce, podobě jako jiné náměty, nevyčerpatelné téma. Jedná se v mnoha ohledech o delikátní téma, pro delikátní publikum. Čerstvé, ale spjaté s dlouhou linií děl a konceptů přítomných a tvořících nejen ve fikčních světech. Rozsah děl, které vědomě či nevědomě s Grimdarkem pracují je rozsáhlého charakteru, potvrzující fakt, že se nejedná o zanikající, ani o podžánr napojený na jedno dílo. Definice byly vypsány o rozebrány, rysy vyznačeny, výtvořeny zmíněny a doporučeny. Pokud tato práce během vašeho čtení ve vás vyvolala dojmy, myšlenky, emoce nebo představy, tak už v tomto rámci se mi rodí úsměv na tváři. Neboť se jedná o znak zájmu. Třebaže jeho povaha se druhým může zdát neznámá v přesném důvodu. Grimdark je podžánr hodný zájmu, a to pro každého, kdo ho pro něj je ochoten projevit.

Seznam použité literatury

Primární zdroje

Literatura:

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

ABNETT Dan. *The End and The Death Volume I*. London: Black Library. 2023

ABBNET Dan. *The Magos*. Londýn: Black Library., 2018.

ABNETT Dan. *Horus Rising: The Seeds of Heresy Are Sown*. London: Black Library. 2006.

BATYLDA Marcin. *GWENT: Výtvarné umění zaklínačské karetní hry*. Vyd. 1. Český Těšín: Fantom Print. 2017

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

BETHESDA Softworks a ID Software. *The Art of DOOM: Eternal*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2020.

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

CAWTHON, Scott. *Five Nights at Freddy's 1 - The Silver Eyes*. New York: Scholastic. 2015.

CLARK, Simon. *Noc Trifidů*. Vyd.2. Frenštát p. R.: Polaris. 2008.

COUNTER Ben. *Galaxy in Flames: The Heresy Revealed*. 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. Richmond Hill: Udon Entertainment Corp, 2018.

Dylan Thomas, *Do not go gentle into that good night*, 1961: <https://poets.org/poem/do-not-go-gentle-good-night> [citováno 2023-05-03]

- ERBEN, Karel Jaromír. *Kytice*. Praha: Práh s.r.o. 2011.
- GARCÉS, Fran. *Dibujante Nocturno: The Art of Francisco Garcés*. Worcester: 3dtotalPublishing, 2020.
- GILLIS, Alec a WOODRUFF, Tom Jr. *VP: Alien vs. Predator: The Creature Effects of ADI*. Culver City: Design Studio Press, 2004.
- GUYMER, David. *Realmslayer*. Londýn: Black Library. 2018.
- HEINLEIN, Robert, Anson. *Hvězdná pěchota*. Praha: Wales, Banshies. 2002.
- CHAMBERS, Andy. *Codex Tyranids*. Londýn: Games Workshop, 2001.
- JULIEN, Blondel. *Michael Moorcock's Elric Vol. 1: The Ruby Throne*. Vyd. 1. Londýn: Titan Comics, 2014.
- KING, William. *Zabíječ Démonů*. Frenštát p. R.: Polaris, 2001.
- KING, William. *Zabíječ Skavenů*. Frenštát p. R.: Polaris, 2000.
- KING, William. *Zabíječ Trolů*. Frenštát p. R.: Polaris, 2000.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *Sebrané spisy H. P. Lovecrafta BOX*. Praha: Plus, 2014.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *Smyčka medúzy a jiné příběhy*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2020.
- MARTIN, George Raymond Richard., GARCÍA, Jr. Elio Miguel. a ANTONSSON Linda Maria. *Svět ledu a ohně*. Praha: Tallpress, 2015.
- MARTIN, George Raymond Richard. *Hra o Trůny. Píseň ledu a ohně*. Kniha první. Praha: Tallpress, 2011.
- MARTIN, George Raymond Richard. *Střet Králů. Píseň ledu a ohně*. Kniha druhá. Praha: Tallpress, 2011
- MCNEILL Graham. *False Gods: The Heresy Takes Root*. London: Black Library. 2006.
- Milton John. *Ztracená Ráj*. Praha: Charkovsky Vadim. 2015.
- Milton John. *Paradise Regained*. Mineapolis: Lerner Publishing Group. 2014.
- PRATCHETT, Terry. *Barva Kouzel*. Praha: TALLPRESS, 2007.
- PRATCHETT, Terry a BRIGGS Stephen, *Průvodce po Zeměploše*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2003.

PRATCHETT, Terry. *Výtvarné umění Zeměplochy*. Vyd. 1. Praha: TALLPRESS, 2005.

SAPKOWSKI, Anderzej. *Zaklínač II. – Meč osudu*. Vyd. 2. Petřvald: Leonardo, 2011.

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

Secret Wars. New York:Marvel Comics.. 2016..

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

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

SMITH, Adrian. *Chronicles of Hate*. Los Angeles: Image Comics, 2018.

STAUFER Marijan von a WILLIANS 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.

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

Swamp Thing. Vol.1. New York: DC Comics.

Tolkien, John Ronald Reuel. *The Lord of the Rings*. New York: HarpenCollins, 2004.

Warhammer: Age of Sigmar – Core Book. Londýn: Games Workshop, 2018.

WYNDHAM, John. *Den Trifidů*. Vyd. 9. Brno: BB/art. 2014,

Filmové zdroje:

096 | SCP Short Film [4K] [film]. Directed by Klay ABELE. United States: Dark Match production, 2020. [citováno 2023-05-01].
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/>

Demolition Man. [film]. Directed by Marco Brambilla USA: Warner Bros, 1993.

Den trifidů [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.

Don't Hug Me I'm Scared [seriál]. Directed by Baker Terry, Joseph Pelling, Rebecca Sloan. UK: Channel 4. 2022

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.

John Wick [film]. Directed by Chad Stahelski. USA. 2014.

John Wick 4 [film]. Directed by Chad Stahelski. USA. 2023

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.

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

Possum [film], Directed by Matthew Holness, UK: Dark Sky Films, 2018.

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.

SCP: OVERLORD [film]. Directed by Stephern HANCOCK. United States: Retro Digital. 2020. [citováno 2023-05-01].
Dostupné z: <https://youtu.be/EOxarwd3eTs>

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

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.

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.

Wizards [film], 1977. Directed by Ralph Baksh. United States: 20th Century Fox, 1977.

Internetové zdroje:

40K EXTERMINATUS - The Planet Killer | Warhammer 40,000 Lore/History. In. Youtube [online] 21.10.2019 [citováno 2023-05-01].
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 [citováno 2023-05-01]. 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 2023-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/ISt-eW2jS9o>
Kanál uživatele Arch.

SMITH, Adrian, *Horus vs he Emperor* [cit. 2023-05-02.] Dostupné z: <https://warhammerart.com/shop/the-horus-heresy/traitor/horus-vs-the-emperor-2004/>

SCHOPENHAUER, Arthur: *Essay on True Thought, chapter On Thinking for Oneself.* [citováno 2023-05-02] Dostupné z: <http://la.utexas.edu/users/hcleaver/330T/350kPEESchopenThinkingTable.pdf>.

Alien: Isolation 1080p Full HD Longplay Walkthrough Gameplay No Commentary. In. Youtube [online] 21.9.2015 [citováno 2023-05-01] 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. 2023-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/wWHEw36gTwU>
Kanál uživatele IG.

Bloodborne's Story ► Explained! In: Youtube [online] 22.5.2015 [citováno 2023-05-01].
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 2023-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/89z4NnH9GWI>
Kanál uživatele Mandalore Gaming.

Call of Cthulhu Review. In: Youtube [online] 7.8.2020 [citováno 2023-05-01]. Dostupné z: <https://youtu.be/WmC-Fb0Wuy>
Kanál uživatele Mandalore Gaming

Česko-Slovenská filmová databáze. [citováno 2023-05-01] Dostupné z:
<https://www.csfd.cz>

Darkwood Review. In: Youtube [online] 10.11.2017 [citováno 2023-05-02].
Dostupné z: <https://youtu.be/5mQEhl6GXvM>
Kanál uživatele MandaloreGaming.

Dissection: Amnesia: The Dark Descent vs.SOMA. In: Youtube [online]. 13.1.2017 [cit. 2023-05-02]. Dostupné z:
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. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://youtu.be/o1bH2yiqdGs>.
Kanál uživatele The Exploring Series.

Exploring the SCP Foundation: Sarkicism. In: Youtube [online]. 22.10.2018 [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://youtu.be/dApueJbJCe8>.
Kanál uživatele The Exploring Series.

Exploring the SCP Foundation: The Scarlet King. In: Youtube [online]. 16.7.2020 [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://youtu.be/HPBbsEbCcbU>.
Kanál uživatele The Exploring Series.

Genestealer Cults Lore. In: Youtube [online] 11.2.2020 [citováno 2023-05-02].
Dostupné z: <https://youtu.be/MqfeZGDRI-0>
Kanál uživatele Baldermort's Guide to Warhammer.

Heinrich Kemmler, the Lichemaster. In: Youtube [online] 5.11.2018 [cit 2023-05-03].
Dostupné z: <https://youtu.be/IG6HeIDbLl0>
Kanál uživatele Loremaster_of_Sotek.

Helsreach (1-13) In: Youtube [online] 22.2019 [citováno 2023-05-02] Dostupné z: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLD6Y30pjRr67lElAkPbwvUEUemddAnHDD>
Kanál uživatele Richard Boylan.

HP Lovecraft: The Ultimate Horror at the Mountains of Madness. In: Youtube [online]. 3.3.2020 [cit. 2023-05-02]. 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 2023-05-02]. Dostupné z: https://www.youtube.com/playlist?list=PLyiDf91_bTEgnBN0jAvzNbqzrIMGID5WA
Kanál uživatele Bruva Alfabusa.

IMPERIUM – TYRANIDS FIRST CONTACT & The Battle of Macragge | WARHAMMER 40,000 Lore / History. In: Youtube [online]. 15.6.2020 [cit. 2023-05-02]. Dostupné z: <https://youtu.be/zP-kcMwe340>.
Kanál uživatele Luetin09

In: *SCP Foundation. Canon Hub. Canons.* Poslední modifikace 30.4.2021 [cit. 2023-05-03]. Dostupné z: <http://www.scpwiki.com/canon-hub>

Blanche, John, *The Emperor sits upon his Golden Throne* [cit.2023-05-02.] Dostupné z: <https://warhammerart.com/shop/warhammer-40000/imperium/the-emperor-sits-upon-his-golden-throne/>

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in literature.* [online]. 2021-10-20. [cit. 2023-5-03]
Dostupné z: <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>

Mystery Flesh Pit National Park. [online] [cit. 2023-05-03].
Dostupné z: <https://www.mysteryfleshpitnationalpark.com>

Nachthunger. [online] [cit. 2023-05-03].
Dostupné z: <https://www.dominikmayer.art/nachthunger>

POSTcontent. In: Youtube [online. cit. 2023-5-03].
Dostupné z: <https://www.youtube.com/@POSTcontent/featured>
Kanál uživatele POSTcontent.

Rotten Tomatoes. [online, citováno 2021-05-03]
Dostupné z: <https://www.rottentomatoes.com>

Sunless Sea Review. In: Youtube [online] 12.5.2018 [cit. 2021-05-03].
Dostupné z: <https://youtu.be/jeh0KXqOQPU>
Kanál uživatele MandaloreGaming.

Sunless Skies Review. In: Youtube [online] 14.10.2019 [cit. 2023-05-03].
Dostupné z: <https://youtu.be/KazOQBDQhRg>

Kanál uživatele MandaloreGaming.

Star Wars Theory. In Youtube [online]. [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/@StarWarsTheory>

Kanál uživatele Sar Wars Theory.

THE BEASTMEN – Warhammer Fantasy Lore Overview – Total War: Warhammer 2. In. Youtube [online] 10.10.2019 [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://youtu.be/hMOoh3SmeUw>

Kanál uživatele The Book of Choyer.

The Critical Drinker. In Youtube [online]. [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/@TheCriticalDrinker>

Kanál uživatele The Critical Drinker.

The FNAF VHS Tapes: An Analog Horror Adaptation. In Youtube [online]. 25. 3. 2022 [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=DKdXajrLt4M>

Kanál uživatele Wendigoon.

The Mandela Catalogue. [online] [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/@MandelaCatalogue>

Kanál uživatele Alex Kister.

The Sinking City Review In. Youtube [online] 23.9.2019 [cit. 2023-05-03]. Dostupné z:

<https://youtu.be/N2f8eebW5Eg>

Kanál uživatele ProbablyJacob.

The Templin Institute. In Youtube [online]. [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: <https://www.youtube.com/@TemplinInstitute>

Kanál uživatele The Templin Institute

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. 2023-05-03].

Dostupné z: https://youtu.be/dPBPHa-qc_c

Kanál uživatele sumerias1.

The Walten Files In: Youtube [online, cit. 2023-05-03]

<https://www.youtube.com/c/MartinWalls>

THE WORST FATE IN 40K – CHAOS DAEMONCULABA | Warhammer 40,000 Lore/History. In. Youtube [online] 20.9.2019 [cit. 2023-05-03].

Dostupné z: https://youtu.be/DPxVr7_JR7A

Kanál uživatele Luetin09.

Why Was Dead Space 1 SO AWESOME?! In: Youtube [online]. 19.11.2018 [cit. 2023-05-03]. 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.
- BOOTH, Paul. *Digital Fandom: New Media Studies*. New York: Peter Lang, 2010.
- JUNG, Carl Gustav. *The Collected Works of C. G. Jung, Vol. 9, Part 1: The Archetypes and the Collective Unconscious*. Usa: New Jersey. Princeton University. 1969
Dostupné z: <https://www.are.na/block/1493356> [citováno 2021-05-01].
- CAMPBELL, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. USA: New World Library, 2008.
- CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990.
- Cohn, Dorrit, *Co dělá fikci fikci*, Praha: Nakladatelství Academia, 2009.
- 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.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Praha: Nakladatelství Academia, 2010.
- Eco Umberto, *Meze interpretace*, Praha: Karolinum 2004.
- Eco, Umberto, *Dějiny krásy*, Praha: Argo, 2005.
- ECO, Umberto. *Dějiny ošklivosti*. Praha: Argo, 2007.
- ECO, Umberto – RORTY, Richard – CULLER, Jonathan: *Interpretation and Overinterpretation*. London: Cambridge University Press, 1992.
- Flusser, Vilém, *Postdějiny*, Praha: Přestupní stanice, 2018.
- HALL, Stuart, eds.: *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. London: Hutchinson, 1980.
- HILLS, Matt: *Fan Cultures*. New York: Routledge, 2002.
- HOMOLÁČ, Jiří: *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum, 1996.
- JENKINS, Henry: *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in literature*. Dover Publications, Inc, 1973.

MACEK, Jakub. *Fandom a text: Fandom – subkultura textu: Profesionální česká SF a F periodika před rokem 2000*. Praha: Triton, 2006.

MACEK, Jakub. *Poznámky ke studiím nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2013.

Michael Kerrigan, *Historie smrti. Pohřební zvyky a smuteční obřady od starověku po současnost*, Praha. Deus, 2008.

POE, Edgar Allan. *Jáma a Kyvadlo a jiné fantastické povídky*. Praha: XYZ, 2015.

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

Richardson, Brian, *Teorie nepřirozeného narativu*, Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, v. v. i, 2020.

Smetánka, Zdeněk, *Legenda o Ostojovi*, Praha: NLN, 2004.

Šidák, Pavel: *Úvod do studia genologie: Teorie literárního žánru a žánrová krajina*. Praha: Akropolis, 2013.

ŠKVORECKÝ, Josef: *Podivný pán z Providence*. In: *Podivný pán z Providence a jiné eseje*. Praha: Ivo Železný, 2000.

Wolf. J.P. Mark: *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Oxford: Taylor & Francis. 2012.