

**Univerzita Palackého v Olomouci**  
**Filozofická fakulta**

Diplomová práce

Filmové podoby kosmického hororu:  
H.P. Lovecraft v současném hororovém  
filmu

Karolína Hostovská

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Doc. Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.  
Studijní program: Filmová studia/Televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2021

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma *Filmové podoby kosmického hororu: H.P. Lovecraft v současném hororovém filmu* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Datum

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování docentovi Luboši Ptáčkovi za jeho cenné rady a trpělivost při vedení mé diplomové práce.

## Obsah

Úvod.....	6
1. Vyhodnocení literatury.....	9
1.1. Žánrová literatura .....	9
1.2. Lovecraft a literární styl .....	12
2. Metodologie .....	16
2.1. Sémantické prvky .....	19
2.2. Syntaktické prvky.....	23
2.3. Užití lovecraftovské motivy.....	25
3. Howard Phillips Lovecraft .....	26
3.1. Život a osobnost .....	26
3.2. Literární styl, tematika a užití hororu v tvorbě.....	30
3.2.1. Významné vlivy na literární styl.....	30
3.2.2. Užitá témata a motivy .....	33
3.2.3. Práce s hororem/terorem v textech .....	36
3.3. Vliv na populární kulturu .....	39
4. Analýzy filmů.....	44
4.1. <i>Pod vodou</i> .....	44
4.1.1. Tinnitus a tma .....	44
4.1.2. Klaustrofobní atmosféra.....	48
4.1.3. Cthulhu pod mořem .....	50
4.2. <i>Cthulhu</i> .....	52
4.2.1. Vsugerovaný horor.....	53
4.2.2. Izolace od komunity.....	54
4.2.3. Cthulhu bez Cthulhu .....	57
4.3. <i>Nicota</i> .....	59
4.3.1. Krev a hnus .....	59
4.3.2. <i>Overreacher</i> .....	63
4.3.3. Richard Powell: Reanimátor .....	64
4.4. <i>Donekonečna</i> .....	66

4.4.1. Tikot jako varování .....	67
4.4.2. Neustále pod dozorem.....	69
4.4.3. Neviditelné monstrum.....	71
4.5. <i>Valdemarův odkaz, Valdemarův odkaz – Přízrak z minulosti</i> .....	74
4.5.1. Orchestrální soundtrack .....	75
4.5.2. Dvojitá dějová linie.....	78
4.5.3. Lovecraft a Cthulhu .....	79
4.6. <i>Starfish</i> .....	82
4.6.1. Výrazná hudebnost.....	82
4.6.2. Postupné smířování .....	85
4.6.3. Podivné signály .....	87
Závěr.....	90
Seznam použitých zdrojů .....	94
1. Prameny .....	94
2. Literatura a další zdroje .....	94

# Úvod

Howard Phillips Lovecraft během svého krátkého života nikdy nepronikl do širšího povědomí veřejnosti. Přesto jeho fikční svět má v dnešní době až kultovní status mezi fanoušky hororové literatury. Jeho vliv se odráží nejen v tvorbě dalších spisovatelů hororu, ale i dalších žánrů. Podle známého „lovecraftovského“ badatele Sunanda Joshiho lze odkazy na jeho tvorbu najít v textech autorů jako Jorge Luis Borgese, Paula Theruox nebo dokonce Umberta Eca.<sup>1</sup> Stále také vzniká nespočet děl navazujících na Lovecraftův fikční svět a mýtus nebo na něj alespoň odkazují. Mimo to se reference na takzvaný *lovecraftovský mýtus* objevují i v nespočtu děl spadajících pod různá média, jako jsou komiksy, hudební nahrávky nebo stolní hry a videohry.

V této diplomové práci popisují tento vliv na filmovém médiu, a to konkrétně na hororový žánr. Přestože se technika zobrazování u audiovizuálních děl diametrálně odlišuje od strachu nad nevysvětlitelnými a nepopsatelnými fenomény užitých v Lovecraftových povídkách, dochází k více nebo méně úspěšným pokusům o adaptování nebo apropiaci jeho textů textů. Ve své práci se však nezabývám adaptacemi a transferem původní literární látky. Zaměřuji se na hororové filmy, které buďto volně pracují s lovecraftovskými motivy nebo původní látku upravují podle svého. Pro název tohoto procesu používám termín *apropriace*<sup>2</sup> Julie Sanders. Předmětem zkoumání jsou především prvky literatury *kosmického hororu*,<sup>3</sup> které jsou vkládány do filmových děl. Od *kosmicismu* se také odvíjí následné zaměření práce na způsob navození emocí strachu a napětí, jež jsou pro horor zásadním elementem, v narativech jak Lovecraftových povídek, tak analyzovaných filmech. Analýzou těchto elementů následně vysvětlím spisovatelův přetrvávající vliv na část hororové kinematografie a jakým způsobem se tyto vlivy projevují.

V případě filmů se zaměřuji především na prvky vyvolávající emoci strachu či napětí, proto základ metodologie vychází z kognitivního přístupu Noëlla Carrola a dalších autorů, kteří popisují, jak se dané složky filmového díla podílejí na emoční

---

<sup>1</sup> SIMMONS, David, ed. *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. Palgrave Macmillan, 2013. str. XV. ISBN 978-1-137-33224-0.

<sup>2</sup> SANDERS, Julie. *Adaptation and Appreciation*. Routledge, 2006. ISBN 0-415-31172-1.

<sup>3</sup> Neboli *kosmicismus*. Termín bude vysvětlen níže.

odezvě diváka. Pro přehlednější strukturu práce využívám schéma odvozené od sémanticko-syntaktického přístupu Ricka Altmana. Responze, na kterou se zaměřuji, však často souvisí s provázaností jednotlivých složek filmu, proto tento přístup nevyužívám pro samostatnou analýzu. Využité hororové prvky poté porovnávám s motivy a tématy typických pro Lovecraftovo dílo. Zaměřuji se především na způsob zobrazování strašidelných jevů a na to, jakým způsobem filmoví tvůrci pracují s tematikou *kosmicismu*.

Analýza se odvíjí od faktu, že Lovecraft a jeho *kosmický horor* jsou v hororových kruzích stále velmi populární. S postupnou revizí některých problematických prvků literatury se však od určitých prvků jako xenofobické či rasistické vyznění textů opouští. Audiovizuální médium je po literatuře nejčastějším způsobem, jakým se Lovecraftovy texty adaptují či apropriují. V diplomové práci se tak zaměřuji na současné hororové snímky a způsob, jakým se spisovatelův vliv projevuje na filmový žánr v posledních letech.

Jelikož se téma diplomové práce zaměřuje na současné hororové snímky, zabývám se díly, které vznikly po roce 2000, avšak převážně pracuji s filmy poslední dekády. Primárně se jedná o americkou tvorbu, občas evropskou. Vybrané filmy také často vznikly pod nezávislou produkcí a v kinech byly většinou uvedeny v omezené distribuci. Tento fakt napovídá o Lovecraftově postavení v moderní pop-kultuře, přestože se jedná o autora, jehož tvorba se stále těší kultovního postavení. Výběr je zčásti ovlivněn také internetovými fóry se seznamy hororů,<sup>4</sup> které lovecraftovskou tematiku ve svém narativu zobrazují. Zmíněné diskuse využívám za účelem rychlejšího zajištění potenciálních zdrojů, jejichž relevantnost poté vyhodnocuji v závislosti na kritériích lovecraftovské fikce, které uvádím níže. Důležité je také rozlišit například tvorbu, jež je

---

<sup>4</sup> JONES, Scott R. Top 5 Films That “Do Lovecraft” Better Than Lovecraft. *Martian Migraine Press* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <http://martianmigraineexpress.com/Top-5-Films-That-Do-Lovecraft-Better-Than-Lovecraft>

GALICIA, Chaiana. 10 Cosmic Horror Movies That Left Fans and Critics Divided, From Best to Worst. *ScreenRant*. [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://screenrant.com/cosmic-horror-movies-best-worst/>

DAVIS, Mike. Mike Davis' List of Recommended Lovecraftian Movies. *Lovecraft Zine*. [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://lovecraftzine.com/movies/mikes-recommended-lovecraftian-movies/>

adaptací literárních textů dalších autorů, kteří se Lovecraftovou prací částečně inspirovali jako například Stephen King. Z toho důvodu upřednostňují originální náměty, a ne adaptace knih jako například *Annihilation*, přestože pracují s podobnými motivy.<sup>5</sup>

Dle těchto vymezení jsem vybrala následující snímky: *Pod vodou*,<sup>6</sup> *Cthulhu*,<sup>7</sup> *Nicota*,<sup>8</sup> *Donekonečna*,<sup>9</sup> filmovou minisérii *Valdemarův odkaz*<sup>10</sup> a *Starfish*.<sup>11</sup> Ve většině případů se jedná o festivalová díla s nízkými náklady na výrobu. Co se týče výdělečného aspektu, je výdělek podle dostupných informací i v případě studiových snímků spíše nižší.<sup>12</sup> Většinou se také režisér/režiséri podílejí na dalších kreativních aspektech, především bývají tvůrci či spolutvůrci scénáře. Dalo by se tedy říci, že velká část vybraných filmů začala vznikat primárně na podnět samotných autorů/režisérů.

---

<sup>5</sup> *Annihilation* například velmi jasně odkazuje na *Barvu z vesmíru*.

<sup>6</sup> *Pod vodou* [Underwater] [film]. Režie William EUBANK. USA, 2020.

<sup>7</sup> *Cthulhu* [film]. Režie Dan GILDARK. USA, 2007.

<sup>8</sup> *Nicota* [The Void] [film]. Režie Steven KOSTANSKI a Jeremy GILLESPIE. Kanada, 2016.

<sup>9</sup> *Donekonečna* [The Endless] [film]. Režie Justin BENSON a Aaron MOORHEAD. USA, 2017.

<sup>10</sup> *Valdemarův odkaz* [La herencia Valdemar] [film]. Režie José Luis ALEMÁN. Španělsko, 2010.

*Valdemarův odkaz – Přízrak z temnoty* [La herencia Valdemar II: La sombra prohibida] [film]. Režie José Luis ALEMÁN. Španělsko, 2010.

<sup>11</sup> *Starfish* [film]. Režie Al WHITE. USA, 2018.

<sup>12</sup> V některých případech se však může jednat o výsledek limitované distribuce, proto záměrně z těchto souvislostí žádné závěry nevyvozují.



# 1. Vyhodnocení literatury

Kapitola poskytuje shrnutí literatury využitě pro účely diplomové práce. Jedná se převážně o metodologické texty o filmovém žánru, především o hororu, jeho stylu a dopadu na diváka, ale i obecné studie. Dalším okruhem se stávají odborné studie a články o H.P. Lovecraftovi analyzující a zabývající se jeho literárním stylem, filozofií a vlivem na současnou populární kulturu, které využívám pro stanovení základních elementů tvorby strachu nebo často využitých motivů. Hlavním teoretickým východiskem analýzy snímků se stává sémanticko-syntaktický přístup Ricka Altmana a kognitivní přístupy, jelikož se v práci zaměřují na primární postupy hororového filmu a na to, jakým způsobem vyvolávají v divákovi emoční reakci, což poté komparuji a dávám do kontextu s Lovecraftovými schématy.

## 1.1. Žánrová literatura

Seznam využitě žánrové literatury představuje soubor textů, které se zaměřují jak na popisy žánru obecně, tak i konkrétně na horor s jeho tematickými prvky a stávající ikonografií. Jedná se především o texty, které využívám pro metodologii analýzy filmů v analytické části diplomové práce.

*The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*<sup>13</sup> Noëla Carrolla vychází z teorie opřené o kognitivní psychologii, kterou aplikuje na hororový žánr, jenž označuje jako “art-horror”. Zaměřuje se nejen na film, ale i na umělecký horor obecně. Dále také zkoumá žánr z hlediska jeho narativního uspořádání a schématu. Jeho práce se však zejména zabývá klasickým pojetím hororu jako díla s hrozbou netvora, které často balancuje na pomezí sci-fi a fantasy, a některé subžánry jako například psychologický horor zcela opomíjí. Přesto je *The Philosophy of Horror* klíčová pro porozumění klasického hororu a jeho odnoží, jelikož poskytuje vhled i do psychologie diváka a jeho reakci na fiktivní vyvolání strachu s přehledně vypracovanými příklady, a ne pouze typologie či ikonografie tohoto typů filmů. Pro účely diplomové práce knihu v textu

---

<sup>13</sup> CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990. ISBN 0-415-90145-6.

využívám především pro kategorizaci narativních schémat a důležitých prvků hororových příběhů.

Na Carrollův text částečně navazuji dialogickou esejí Ann Radcliffe *On the Supernatural in Poetry*,<sup>14</sup> která zkoumá styl gotické literatury nejen v poezii a definuje její základní prvky skrze Shakespearovo dílo. Text obsahuje dvě postavy, pána W– a pána pána S-, které rozmlouvají nad estetickými kvalitami Shakespearových her. Pro diplomovou práci je důležité její vymezení hororu a teroru a popsání vyvolaných emocí.

V další knize, z níž vycházím, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*<sup>15</sup> Julian Hanich analyzuje emoční odezvu diváka na dané žánrové prvky, které kategorizuje na různé druhy strachu. Obsah je tedy podobný části *The Philosophy of Horror*, avšak Hanich na téma pohlíží z fenomenologického hlediska a popisuje, jakým způsobem divák na danou scénu reaguje s ohledem na její zpracování. Tyto informace posléze využívám k identifikaci základních druhů emocí v hororovém žánru a prvků, jež jsou využity k vyvolání daných pocitů.

Další knihou zabývající se žánrem, kterou pro potřeby diplomové práce využívám je *Film/Genre*<sup>16</sup> Ricka Altmana. *Film/Genre* se odvíjí od klasického literárního zpracování žánru a nepojednává pouze o ikonografii nebo typologii jednotlivých druhů, ale také pohlíží na filmový žánr jako celek pracující s diváckými očekáváními. Studie tak napomáhá k hlubšímu porozumění zkoumané problematice žánrového zařazení. Popisuje jak různé typy žánrových teorií, tak i žánry ze sémantického a syntaktického hlediska nebo jejich redefinici v průběhu historie kinematografie. Z Altmanova rozdělení pak vycházím primárně během metodologického šetření pro klasifikaci hororových konvencí.

Následující knihy jsou v diplomové práci využity v rámci vymezení konkrétních hororových prvků a jejich vlivu na emoční odezvu diváka. *Horror and the Horror Film*<sup>17</sup> se podobně jako předchozí studie zabývá uvedeným žánrem v souvislosti se zavedenými

---

<sup>14</sup> RADCLIFFE, Ann. On Supernatural in Poetry. In: BLOOM, Clive. *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers*. Macmillan International Higher Education, 2007, s. 60-69. ISBN 9781137071231.

<sup>15</sup> HANICH, Julian. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. Routledge, 2010. ISBN 0-203-85458-6.

<sup>16</sup> RICK, Altman. *Film/Genre*. British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-718-1.

<sup>17</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. Londýn. Anthem Press, 2012. ISBN 978-0-85728-450-1.

konvencemi, které autor analyzuje nad vybranými filmy jako *Frankenstein*, *Suspiria* nebo *Nosferatu*. Bruce F. Kawin se však v jednotlivých kapitolách věnuje především různým typům monster, jež jsou hlavním aspektem pro kategorizaci vybraných snímků a jež jsou, jak například výše zmíněný Carroll připomíná, důležitým prvkem pro rozpoznání žánru. Dále se také v závěru knihy věnuje dalším subtypům jako hororová komedie nebo dokument.

*A Companion to the Horror Film*<sup>18</sup> editovaný Harrym M. Benshoffem se stává ze série textů, jež jsou rozřazené do jednotlivých tematických celků jako historie hororu, jeho regionální obměny, nebo metodologické přístupy k žánru. V rámci diplomové práce jsou však využité pouze texty týkající se stylu a atmosféry snímků a také hudebního doprovodu pro rozšíření dalších studií zabývajících se základními hororovými prvky.<sup>19</sup>

V příspěvku pro sborník *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview* se jménem *Music of the Night: Horror's Soundtrack*<sup>20</sup> se Peter Hutchings zaměřuje na důležitý prvek hororového filmu, čímž je jeho soundtrack. Tím také stanovuje jeho primární roli ve snímku jako zdroj napětí a úleku pro diváky. S Hutchingsovými termíny pracuji během analýzy, avšak jelikož se zaměřuje pouze na hudbu a pro mé účely nedostatečně popisuje některé efekty, není jedinou prací pojednávající o dané problematice, se kterou pracuji.

Další je text *Music and sound in the horror film and why some modern avant-garde music lends itself to it so well*<sup>21</sup> Julie Heimerdinger, který popisuje styl hudby užitý v hororových snímcích a způsob, jakým působí na diváka během vypjaté scény. Autorka postupně určuje základní prvky žánrového soundtracku podle článku Petera Hutchingse, jehož kategorie rozšiřuje v rámci hudebních aspektů, a ne pouze v rámci filmové teorie.

---

<sup>18</sup> BENSHOFF, Harry M., ed. *A Companion to the Horror Film*. John Wiley and Sons, 2014. ISBN 978-0-470-67260-0.

<sup>19</sup> Konkrétně se jedná o příspěvky: Carl Dreyer's Corpse: Horror Film Atmosphere and Narrative, Horror Sound Design a Mellifluous Terror: The Discourse of Music and Horror Films.

<sup>20</sup> HUTCHINGS, Peter. Music of the Night: Horror's Soundtracks. In: HARPER, Graeme. *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*. Bloomsbury, 2009, s. 219-230. ISBN 978-1-5013-0543-6.

<sup>21</sup> HEIMERDINGER, Julia. Music and sound in the horror film and why some modern avant-garde music lends itself to it so well. *Seiltanz. Beiträge zur Musik der Gegenwart* [online]. 2012, 4, 4-16 [cit. 2021-04-22]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/1510776/Music\\_and\\_sound\\_in\\_the\\_horror\\_film\\_and\\_why\\_some\\_modern\\_and\\_avant\\_garde\\_music\\_lends\\_itself\\_to\\_it\\_so\\_well?auto=download](https://www.academia.edu/1510776/Music_and_sound_in_the_horror_film_and_why_some_modern_and_avant_garde_music_lends_itself_to_it_so_well?auto=download)

Zároveň veškeré elementy poté propojuje se současnou avantgardní hudbou, jak napovídá samotný název. Přestože autorka také vychází z *Music of the Night*, pro následující analýzu filmů využívám oba texty, jelikož Heimerdinger některé okruhy rozšiřuje a nabízí detailnější popisy nejen hudby, ale i ruchů a jejich efektu.

*Adaptation and Appreciation*<sup>22</sup> Julie Sanders pro účely diplomové práce využívám pro definici appropriativních snímků, jimiž se odborná studie zabývá. Kniha celkově pojednává o přenosu literárního díla do audio-vizuálního média. Nemusí se však jednat pouze o adaptace, ale i o díla beroucí si inspiraci nebo využívající různé formy aluze. Autorka dva základní termíny poté analyzuje na vybraných filmech. Toto rozdělení využívám především pro identifikaci a výběr vhodných snímků k následné analýze.

## 1.2. Lovecraft a literární styl

Následující literatura představuje tvorbu H.P. Lovecrafta, jeho literární styl, filozofii a práci se strachem. První publikace *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*<sup>23</sup> Grahama Harmana zkoumá spisovatelův způsob práce a jeho filozofické postoje, které se v díle vyskytují. Zároveň bere i v potaz ostatní odborné posudky zabývající se autorovým dílem a vystavuje je kritickému hodnocení. V druhé části knihy tyto poznatky aplikuje na vybrané Lovecraftovy texty.

*H.P. Lovecraft: A Critical Study*,<sup>24</sup> jejíž autorem je Donald R. Burleson, se podobně jako *Lovecraft: Disturbing the Universe* nebo níže uvedený spis *A Subtler Magick* zabývá analýzou tvorby, ale také dává prostor dopisům a esejím, v nichž spisovatel podrobuje vlastní styl sebekritice. Burleson zde nevyužívá pouze jednu metodologii, nýbrž čerpá z různých látek za účelem poskytnutí více pohledů na zkoumanou problematiku. Text zároveň není zaměřen na kompletní dílo z důvodu omezené délky knihy, ale zaměřuje se na vybrané spisy, jež jsou chronologicky sestavené, což mu dává prostor pro podrobnější analýzu.

---

<sup>22</sup> SANDERS, Julie. *Adaptation and Appreciation*. Routledge, 2006. ISBN 0-415-31172-1.

<sup>23</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Zero Books, 2012. ISBN 9781780992525.

<sup>24</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Hippocampus press, 2016.

*A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*<sup>25</sup> je vyčerpávající Lovecraftovou biografií. Sunand T. Joshi v této knize věnuje pozornost kompletnímu životu spisovatele od narození až po smrt. Každá kapitola se věnuje specifickému ohraničenému období, které je i v názvu kapitoly explicitně uvedeno. Joshi však ve studii nedává prostor kritickému zhodnocení, tudíž často diskutované kontroverzní znaky jeho osobnosti či autorské činnosti nejsou brány v potaz. Namísto toho čistě zaměřuje pouze na životopisná data.

Další Joshiho studie *A Subtler Magick: The Writing and Philosophy of H.P. Lovecraft*<sup>26</sup> se namísto autorova života zabývá rozbory jeho tvorby, včetně jeho esejí, kolaborací a korespondence. Kniha obsahuje kompletní a komentovaný chronologický seznam literatury. Joshi zároveň dílo komentuje z vlastní i Lovecraftovy perspektivy na základě jeho kritických úvah, analyzuje a zařazuje do kontextu celkové práce, společně s často užitými motivy a tématy či stylem a strukturou samotného psaní.

„*Cosmic Horror*“ and the Question of Sublime in Lovecraft<sup>27</sup> poukazuje konkrétněji na jeden z významných prvků Lovecraftovy tvorby, čímž je sublimita. Vivian Ralickas si v článku klade otázku ohledně spisovatelovy práce s terorem a hororem zároveň, a jakým způsobem se v tomto konfliktu projevuje právě sublimita, na kterou nazírá skrze dva různé filozofické vhledy. Její analýzy jsou pro diplomovou práci důležité při popisu Lovecraftova stylu.

Stejná autorka poté v textu *Art, Cosmic Horror and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H.P. Lovecraft*<sup>28</sup> rozebírá na konkrétních příkladech z Lovecraftova díla spisovatelovu fascinaci bohatými (byť občas záměrně vágními) deskripcemi a uměním, což se projevuje i v literárním stylu. Tento text však využívám především kvůli jeho úvodním stránkám, které se opět částečně zaměřují na princip *sublimity* a *kosmického hororu*, což využívám pro podrobnější definici principu.

---

<sup>25</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. Liverpool University Press, 2001. ISBN 9780853239369.

<sup>26</sup> JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick: The Writing and Philosophy of H.P. Lovecraft*. Hippocampus Press, 2016.

<sup>27</sup> RALICKAS, Vivian. "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2007, 71 (3), 364-398.

<sup>28</sup> RALICKAS, Vivian. Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H. P. Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2008, 19(3), 297-316.

V článku *The Haunter of the Dark: H. P. Lovecraft and Modern Horror Cinema*<sup>29</sup> pro časopis *Cinéaste* Christopher Sharrett rozebírá Lovecraftův vliv na hororovou kinematografii. V textu je jeho osobnost zároveň kriticky zhodnocena v kontextu na jeho rasistického smýšlení. Mimo filmů, které jsou jeho tematikou pouze inspirované, cituje také přímé adaptace povídek a zařazuje je do historicko-kulturního kontextu doby spisovatelova života.

Článek *Introduction: Lovecraft Now*<sup>30</sup> v krátkosti představuje Lovecraftovu osobu a jeho vliv na současnou pop-kulturu s konkrétními příklady osobností, jež se k jeho tvorbě hlásí. Zároveň však popisuje současnou pozici autora na literárním poli jako osobu, která neustále vyvolává kontroverze.

Knihy esejí *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*<sup>31</sup> poté v první části pokrývá soubor textů ohledně Lovecraftovy postavy v literárním světě s důrazem na konkrétní užité prvky v jeho díle. V části druhé se pak autoři zaměřují na přesah *mýtu* do dalších literárních děl a celkové populární kultury. V rámci diplomové práce využiji ze souboru dva texty, a to „Sounds which filled me with Indefinable dread“: The Cthulhu Mythopoeia in „Extreme“ Metal Josepha Normana a Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture Marka Jonese, pro účely stručného vyhodnocení spisovatelova vlivu na další generace umělců.

Esej *Supernatural Horror in Literature*<sup>32</sup> je jako jediný text ohledně hororové literatury z výše uvedených děl pochází z pera samotného Lovecrafta. Jedná se o přehled známých i méně známých děl a jejich autorů jako například Edgar Allan Poe nebo Ann Radcliffe, ve kterém představuje nejenom krátké rozbory jednotlivých knih a bibliografii literátů, ale i pomyslnou historickou osu a vývoj žánru. Tento text pro účely diplomové práce však užívám především kvůli jeho úvodu, kde autor stanovuje své hledisko na strach z neznáma a horor jako celek.

---

<sup>29</sup> SHARRETT, Christopher. The Haunter of the Dark: H. P. Lovecraft and Modern Horror Cinema. *Cinéaste*. 2015, **41**(1), 22-26.

<sup>30</sup> SEDERHOLM, Carl a Jeffrey A. WEINSTOCK. Introduction: Lovecraft Now. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2015, **26**(3), 444-449.

<sup>31</sup> SIMMONS, David, ed. *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. Palgrave Macmillan, 2013. ISBN 978-1-137-33224-0.

<sup>32</sup> LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. Courier Corporation, 2012. ISBN 9780486157580.

Thomas Hull v *H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimension*<sup>33</sup> popisuje jeden konkrétní aspekt spisovatelovy tvorby, čímž jsou matematické a fyzikální prvky vyskytující se v jeho textech. V rámci konkrétních příkladů také vysvětluje metodu, jakou tyto reference na těžko představitelné a podivné fenomény budují strach ve čtenáři. Hullův článek vydaný v magazínu *Math Horizons* tak poskytuje vhled do problematiky, která zpravidla není v ostatních textech, jež využívám, vysvětlena podrobněji.

---

<sup>33</sup> HULL, Thomas. H.P. Lovecraft: a Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*. 2006, 13 (3), 10-12.

## 2. Metodologie

Metodologie diplomové práce se opírá především o sémiologické a kognitivní teorie filmových žánrů. Vedle sémanticko-syntaktických prvků se zaměřím na filmem zpracovanou tematiku a budování strachu v průběhu jednotlivých snímků. Z těchto analýz se poté odvíjí porovnání s původním materiálem Lovecraftových povídek za účelem konstrukce způsobu, jakým stylem tvůrci vybraných filmů pracují s tematikou užitou ve spisovatelově díle, a případně v čem ji posouvají dál.

Koncept teorie filmového žánru Ricka Altmana, ze kterého diplomová práce čerpá pro potřeby analýzy, pracuje s lingvistickým náhledem na problematiku. Ve své eseji *A Semantic/Systematic Approach to Film Genre*<sup>34</sup> tento postoj rozebírá a upozorňuje, že filmový žánr nemá pevně ustanovené kategorie a že vývoj každé z nich může probíhat jiným tempem. Podle kritiky masových médií se však jedná o „generalizované, jednoduše rozpoznatelné struktury, které podléhají hollywoodskému diskurzu.“<sup>35</sup> Tato argumentace napadala *rituální přístup*, jenž zohledňoval diváka jako spolutvůrce těchto struktur. Právě kvůli odlišnému způsobu uvažování dalších přístupů Altman volá po takovém, který by tak bral v zřetel všechny, což se snoubí v sémanticko-syntaktickém úhlu. V klasickém lingvistickém pojetí tyto termíny označují význam slov a skladbu věty, což Altman aplikuje na text filmu. Sémantický pohled se zaměřuje na základní prvky žánru jako záběr, postavy, mizanscénu apod. a postrádá možnost vysvětlení vztahů, zatímco syntax se zabývá strukturou, jakým způsobem jsou v žánru zapojeny sémantické prvky a dále umožňuje na užším výběru analyzovat prvky nesoucí význam.<sup>36</sup> Z toho vyplývá, že s menší schopností rozebírat smysl struktur roste naopak oblast filmů, na které je možné žánr aplikovat. Altman poukazuje, že právě sloučení těchto dvou škol dává vzniknout analýze, která bude široce aplikovatelná, ale zároveň kriticky podrobná.<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup> ALTMAN, Rick. *A Semantic/Systematic Approach to Film Genre*. In: *Film/Genre*. British Film Institute, 1999. 216-226. ISBN 0-85170-718-1.

<sup>35</sup> ALTMAN, R. *A Semantic/Systematic Approach to Film Genre*. In: *Film/Genre*. str. 219. (Pokud není uvedeno jinak, jsem autorem překladu.)

<sup>36</sup> ALTMAN, R. *A Semantic/Systematic Approach to Film Genre*. In: *Film/Genre*. str. 220.

<sup>37</sup> ALTMAN, R. *A Semantic/Systematic Approach to Film Genre*. In: *Film/Genre*. str.221.



Právě v návaznosti na Altmanovu teorii nahlížím na horor jako na soubor těchto dvou složek. Jedná se tedy o kombinaci obecně uznávaných konvencí od hudby po charakterizaci postavy a způsob, jakým jsou poskládány v narativu.

Pro zpracování a následný rozbor motivů v Lovecraftových textech jsou hlavními použitými díly *Lovecraft: Disturbing the Universe* a *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Cílem je vyhodnotit hlavní motivy a témata jeho tvorby spolu se způsobem, jakým pracuje s navozením hororové atmosféry a pocitu strachu ve čtenáři a následně v divákovi při analýze vybraných snímků. Pro tento účel využiji primárně studii Noëla Carrolla *The Philosophy of Horror*. Carroll *art-horror/umělecký horor* definuje v juxtapozici k *přirozenému hororu*<sup>38</sup> a dále dle „způsobu užití v běžném jazyce“.<sup>39</sup>

Hororová fikce má specifické postavení jako žánr, jehož cílem je emoční responze strachu. Jak je však hrůza definovaná z pohledu afektu a jejího účinku na čtenáře nebo diváka? Například Ann Radcliffe ve své eseji formou dialogu *On the Supernatural in Poetry* rozlišuje dva druhy strachu, a to *horor* a *terror*. Podle ní jsou „terror a horor odlišné do takové míry, že první pojem duši rozpíná a vybudí vjemy k bystřejšímu prožitku, zatímco druhý koncept duši stahuje, zmrazuje a téměř ji nechává zaniknout...“<sup>40</sup> *Terror* podle ní závisí na estetice *vznešenosti (sublimitě)* a pocitu neznáma. *Sublimita* je jednou z typických vlastností romantické literatury a vyznačuje se ambiguitou pramenící z nedostatečných jazykových prostředků pro dostačující popis daného jevu, který často klade důraz na bázeň a respekt ve čtenáři.<sup>41</sup> Vivian Ralickas tento fenomén definuje jako „beztvará nekonečná prostranství nebo nadlidskou sílu.“<sup>42</sup> Čtenář/subjekt tedy díky zmíněnému zážitku rozšiřuje rozsah a možnosti své představivosti.<sup>43</sup> Oproti tomu *horor* je vyvolán šokem a odporem nad již konkrétně vyvolaným obrazem.

Právě na tuto dualitu typicky využívanou v gotických románech Carroll navazuje a dále k hororu přidává další specifickou rovinu, a to přítomnost monstra, které v příběhu zastává funkci něčeho nepřirozeného a nebezpečného. Jak poznamenává: „...emoční

---

<sup>38</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 12.

<sup>39</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 13.

<sup>40</sup> RADCLIFFE, A. *On the Supernatural in Poetry*. str. 66.

<sup>41</sup> RALICKAS, V. „Cosmic Horror“ and the Question of the Sublime in Lovecraft. str. 364.

<sup>42</sup> Tamtéž.

<sup>43</sup> Tamtéž.

odezva diváka ideálně odpovídá emocím postav.<sup>44</sup> S podobnou definicí pro filmový žánr pracuje například Kawin, jenž žánr přirovnává ke „směsi teroru a odporu“<sup>45</sup> pracující se souborem typických znaků, které poté identifikuje v analyzovaných filmech.

Na základě těchto definic je odvozen i konkrétní postup analýz vybraných snímků. Ty jsou vybrané v závislosti na dominantní zpracované látce, atmosféře i motivech, které odpovídají prvkům využitých v Lovecraftových textech. Diplomová práce se navíc nezabývá adaptacemi, ale z většiny se jedná o apropiace jeho tvorby. Appropriace jsou popsány v *Adaptation and Appropriation* Julie Sanders jako přepracování a posun od původního textu, který může, ale nemusí být explicitně uveden, a na dané filmy lze tak nazírat jako na samostatná díla, k jejichž analýze lze přistoupit bez předešlé znalosti apropriovaneho textu.<sup>46</sup> Další část filmů ze seznamu pokrývá oblast, ve které autoři využívají témata z povídek a novel, avšak podobnost s původním textem je minimální, proto se nedá označit za apropiaci, přesto díky využitým elementům je Lovecraftův vliv na finální podobu zřejmý.

Zkoumaným aspektem diplomové práce je právě zmíněný vliv, proto se zaměřuji pouze žánrové znaky filmů a na to, jakým způsobem pracují s hororovou atmosférou a strachem v porovnání s Lovecraftovou tvorbou. Dalším vymezením práce je soustředění pouze na *nadpřirozený horor*<sup>47</sup> a jeho roli v analyzovaných adaptacích. Lovecraft v textech využívá aspektu *kosmického strachu*, který se vyznačuje „fascinující směsicí hrůzy, morálního odporu a údivu.“<sup>48</sup> Právě údiv se stává jedním z identifikačních prvků tohoto subžánru. Jedná se o reakci na potvrzení intuice, že existují neznámé a nevysvětlitelné síly nad lidské chápání.<sup>49</sup> Princip extra-terestriálních sil se proto stává základním prvkem, aby vybrané filmy mohly být označeny jako „lovecraftovské“.

Pro výběr filmů k analýze je nutné vzít v potaz i další poznávací znaky takzvaného *lovecraftovského hororu* jako například časté motivy šílenství a degenerace jedince, jež jsou primárně ovlivněni tvorbou E.A. Poea, který je samotným spisovatelem ve svých textech citován jako jeden z největších inspiračních zdrojů. Dalšími často

---

<sup>44</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 17.

<sup>45</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. str. 3.

<sup>46</sup> SANDERS, J. *Adaptation and Appropriation*. str. 26.

<sup>47</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 161.

<sup>48</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 162.

<sup>49</sup> Tamtéž.

používanými prvky se stávají motivy zapovězeného vědění, což se váže na *kosmický horor* i šílenství, a posedlost, která může mít odlišné projevy. Mimo to se také texty často vyznačují prezencí pocitu bezmoci, která pramení z poznání, že lidstvo je bezbranné a může být kdykoli vyhlazeno externími, často mimozemskými, silami.

Na základě vybrané literatury v analytické části práce tak nejprve popíšu autorův literární styl společně se zaměřením na často využívané motivy a témata tvorby. Speciální zaměření poté bude věnováno způsobu, jakým Lovecraft využívá napětí a jakým způsobem buduje ve čtenáři pocit strachu, což poté využiji v analýze následujících filmů pro komparaci jednotlivých snímků.

Následující část se bude už zabývat konkrétními filmy a jejich analýzou. Snímky však nebudou analyzovány jako celek zaměřím se pouze na určité prvky a jakým způsobem navozují emoční odezvu diváka. Od nich se odvíjí i názvy jednotlivých podkapitol analyzovaných snímků, které budou odkazovat na výrazné prvky užitých v samotných dílech. Tyto elementy však nebudou jednotné pro všechny snímky. HPL<sup>50</sup> často pracuje s takzvanou nepopsatelnou hrůzou, což se v rámci filmu jako audiovizuálního média často ukazuje nemožným zobrazit. Proto se domnívám, že se způsob emoční odezvy často bude lišit od apropriováných textů a celkově budou spíše zaměřeny na lovecraftovské motivy než jeho práce s hororem.

## 2.1. Sémantické prvky

V následující podkapitole s pomocí vybrané literatury budou popsány složky, které v narativu nesou určitý význam, tedy sémantická část žánru. První prvek, který ve filmech analyzuji a jenž se výrazně podílí na divácké responzi, je práce se zvukem. Ten je často nápovědou pro diváka značící blížící se nebezpečí a amplifikuje jeho napětí.<sup>51</sup> Zvuky mohou být také záměrně prokládány dalšími efekty, jako jsou digitální úpravy v postprodukci. Společně s hudbou jsou do snímku zakomponovány primárně za účelem vzbuzení strachu či napětí. Toho je dosaženo například náhlou úpravou hlasitosti,

---

<sup>50</sup> Často užívaná zkratka pro Lovecraftovo celé jméno.

<sup>51</sup> WHITTINGTON, William. Horror Sound Design. In: BENSHOFF, Harry M., ed. *A Companion to the Horror Film*. str. 170.

disonancí melodií a timbrem.<sup>52</sup> Kay Dickinson, kterou Tompkins zmiňuje, přirovnává hudbu v hororových snímcích k metafoře bolesti postavy přítomné na scéně nebo obráceně, pachateli násilí svými bodavými tóny.<sup>53</sup> Podle Joe Tompkinsna tak v žánru konkrétní prvek nepodporuje dramatické efekty událostí, ale pomáhá je utvářet.<sup>54</sup>

Hudba a zvuky mají tedy často primární roli v navození emoční responze v divákovi a například Hutchings označuje vyvolání úleku jako jejich primární funkci,<sup>55</sup> zatímco ticho slouží k napětí a zbystření pozornosti.<sup>56</sup> Funkce úleku se projevuje především *stingerem*, náhlou a často hlasitou a disharmonickou hudební notou, jenž je však užitá spíše jako zvuk než pro své melodické účely, jelikož se jedná o formu útoku na divákovy smysly.<sup>57</sup> *Stinger* je také často předcházen „vysokým nebo nízkým tónem (nebo jejich kombinací)“,<sup>58</sup> a vyvolává tak napětí a stres v divákovi, jelikož poskytuje dojem něčeho neblahého v blízké budoucnosti.<sup>59</sup> Tato částečná melodie je zároveň občas charakterizována vysokou úrovní disonance, zpravidla se užívají smyčcové nástroje, perkuse nebo elektronika.<sup>60</sup> Heimerdinger také ustanovuje základní muzikální komponenty jako glissando, tremolo, hraní na kobylce, prodlevu, střídání mezi dvěma extrémními výškami tónů nebo držená nota.<sup>61</sup> Mimo hudby má však důležitou funkci také práce s tichem jako sémantickým prvkem. Absence nediegetických a diegetických zvuků či jejich ztišení může do určité míry zvyšovat úroveň izolace<sup>62</sup> nebo zvýšit efekt nenadálého *stingeru*.<sup>63</sup>

Další úrovní jsou zvuky, které se do jisté míry svým využitím podobají hudbě, jelikož jak už bylo naznačeno, občas se s hudbou zachází jako s nediegetickými zvuky, kvůli její disonanční kvalitě. Heimerdinger však zmiňuje, že určité ruchy mohou sloužit

---

<sup>52</sup> TOMPKINS, Joe. Mellifluous Terror: The Discourse of Music and Horror Films. In: BENSHOFF, Harry M., ed. *A Companion to the Horror Film*. str. 189.

<sup>53</sup> TOMPKINS, J. Mellifluous Terror. str. 190.

<sup>54</sup> TOMPKINS, J. Mellifluous Terror. str. 192.

<sup>55</sup> HUTCHINGS, Peter. Music of the Night: Horror's Soundtrack. In: *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*. str. 222.

<sup>56</sup> HUTCHINGS, Peter. Music of the Night: Horror's Soundtrack. str. 219.

<sup>57</sup> HUTCHINGS, Peter. Music of the Night: Horror's Soundtrack. str. 223.

<sup>58</sup> HEIMERDINGER, J. Music and sound in the horror film. str. 6.

<sup>59</sup> Tamtéž.

<sup>60</sup> Tamtéž.

<sup>61</sup> Tamtéž.

<sup>62</sup> HEIMERDINGER, J. Music and sound in the horror film. str. 9.

<sup>63</sup> HUTCHINGS, P. Music of the Night. str. 223.

i jako forma znaku označující přítomnost monstra<sup>64</sup> nebo vytvořit co „nejpekelnější“ atmosféru.<sup>65</sup> Z toho důvodu také často nelze zdroj zvuku (nebo hudby) přesně identifikovat, což opět zapříčiňuje v divákovi/posluchači znepokojení.<sup>66</sup>

Po analýze auditivní složky se zaměřuji na další pro horor důležitý prvek, čímž je přítomnost monstra, které násilně nabourává přirozený pořádek fikčního světa. Nestvůra je obvykle buďto nadpřirozeného původu, nebo se může jednat o lidský element jako například postava *overreacher* jdoucího za zapovězeným věděním, který je pro Lovecrafta jedním z opakujících se motivů. Monstra v narativu primárně plní funkci zdroje děsu a odporu jak pro postavy, tak pro diváky. Často jsou představovaná jako strašlivě nečistá, odporná a smrtící.<sup>67</sup> Carroll, ze kterého primárně čerpám pro analýzu těchto hororových elementů, identifikuje čtyři základní principy pro konstrukci netvora, a to: *fúze*, *štěpení*, *zvětšení* (společně s *masovostí*) a *metonymie*.<sup>68</sup> První dva termíny se promítají do biologie netvorovy postavy. Zatímco *fúze* propojuje dva odlišné prvky do jednoho, *štěpení* produkuje dvě odlišné identity (například vlkodlak). Princip *zvětšování*, jak už sám název napovídá, vytváří monstra obrovských rozměrů. Nemusí se však jednat pouze o samotnou velikost, ale i o záměrné zveličení určitého jevu, který je obecně uznávaný jako zdroj odporu či strachu. Podobným způsobem přistupuje i k *masovosti*, kdy se počet těchto monster navyšuje nad běžné množství. V případě *metonymie* se poté jedná o hrůzný jev, který monstrem provází a je s ním spojen, přestože samotný netvor strach v divákovi nevyvolává. Kawin poté definuje další opakující se prvky v konstrukci nestvůr, ale i samotném žánru jako násilí a odpor,<sup>69</sup> ale také elementy nočních můr, esoterických textů, mučení, nebo krve.

Poslední složku zastupuje už vícekrát zmiňovaný strach. Jeho postavení však zčásti spadá jak pod sémantickou v případě samotných postav, tak pod syntaktickou část žánru, pokud jeho zdrojem je právě struktura narativu a jeho složek. Avšak tyto elementy jsou stále propojené, protože, jak připomíná Carroll, reakce fiktivních postav by se

---

<sup>64</sup> HEIMERDINGER, J. Music and sound in the horror film. str. 14.

<sup>65</sup> HEIMERDINGER, J. Music and sound in the horror film. str. 13.

<sup>66</sup> HEIMERDINGER, J. Music and sound in the horror film. str. 15.

<sup>67</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 42.

<sup>68</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 52.

<sup>69</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. str.4.

ideálně měla zrcadlit v reakci diváka na danou událost probíhající na plátně.<sup>70</sup> Hanich pod vlivem fenomenologické metodologie rozlišuje pět typů strachu, které je možné aplikovat jak na hororový žánr, tak na thriller. Jedná se o *přímý* a *vsugerovaný horor*, *šok*, *děs* a *hrůzu*.<sup>71</sup>

V případě prvního termínu se jedná o přímý a okamžitý podnět kombinace obrazu, zvuku a případně hudby na diváka v podobě násilného aktu nebo zobrazení monstra.<sup>72</sup> V následné analýze se budu zaměřovat především na styl, jakým je explicitní obraz prezentován divákovi. *Vsugerovaný horor* naopak pracuje s představivostí publika a násilný akt je pouze naznačen implicitně. Místo explicitního záběru, který je často blokován, je tak scéna podpořena zvukovou vsuvkou nebo slovním popisem. Tento druh strachu pracuje tedy s imaginací jako zdrojem hororu s namísto explicitního obrazu.<sup>73</sup> Dalším typem, jenž má kořeny v okamžité reakci na určitý podnět, je *šok*. Na rozdíl od předchozích dvou termínů se jedná o krátký zhuštěný zážitek a je založen na momentu překvapení, často označovaný jako *jumpscare*.<sup>74</sup> Záleží především na dvou faktorech a to: „náhlé a rychlé vizuální změně a nenadálému nárustu v hlasitosti.“<sup>75</sup>

Následující dva typy strachu v hororové kinematografii už závisí jak na přítomnosti, tak na budoucnosti děje a očekávání ze strany diváka. Zároveň také využívají napětí. *Děs* často využívá temná opuštěná místa, ve kterých se postava nachází osamocená. Přestože zde ještě nedochází k přímému ohrožení, je patrné, či minimálně naznačené, že se k němu schyluje. Právě nejistota ohledně konkrétního času hrozby a její podoby se stává zdrojem strachu. Scény se vyznačují dlouhými záběry s pomalým pohybem kamery a nevýraznou hudbou.<sup>76</sup> Dalším podobným typem je *hrůza*. Zde se už postava nachází v jasném ohrožení, jelikož je pronásledována monstrem, což je podpořeno i soundtrackem se zvuky, které se postupně zvyšují na hlasitosti, a rychlým

---

<sup>70</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 30.

<sup>71</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. Část II. 81-218.

<sup>72</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 82.

<sup>73</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 109.

<sup>74</sup> Jumpscare. *Collins Dictionary* [online]. [cit. 2021-04-22]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jumpscare>

<sup>75</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 133.

<sup>76</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 156.

pohybem. Také na rozdíl od *děsu* divák i postava jasně znají zdroj ohrožení, avšak co není jisté, je závěr scény a osud postavy.

## 2.2. Syntaktické prvky

Na sémantické prvky poté navazuje syntax snímku, tedy způsob, jakým jsou jednotlivé sémantické prvky propojené. Jedná se o právě především o narativní struktury, o kterých pojednává Carroll.<sup>77</sup> Hororový žánr je specifický svou repetitivností, jež se projevuje především na úrovni příběhu. Toho Carroll v kapitole Plotting Horror využívá pro sestavení základních hrubých schémat a jejich obměn. Nahlíží na ně jako na soubor *funkcí*, které je potom možno upravovat a přerovnávat. Jako první nejčastější strukturou snímků je *komplexní objev* s osou: *počátek, objev, konfirmace* a *konfrontace*. Tyto funkce samozřejmě nemusí být nutně přesně v dané sestavě a pořadí.

*Počátek* neboli *onset* obvykle představuje monstrum divákům, přestože postavám stále může být neznámé. Zároveň se během úvodu pracuje i s množstvím zobrazených informací, jež mohou být omezené, a identita stvůry tak zůstává publiku utajena. Tedy až do následujícího *objevu*. Existence stvůry je definitivně potvrzena jak obecnost, tak hlavní skupině postav. Co však prezentuje *komplexní objev*, je funkce *konfirmace*. V ní dochází k přesvědčení dalších osob, které dosud o přítomnosti monstra a smrtelném nebezpečí pochybovali nebo ho zcela odmítali. Poté jako poslední následuje *konfrontace* znázorňující střet lidstva a antagonisty.

Schéma *komplexního objevu* dále může zcela vypustit funkci *konfirmace* a transformovat se v schéma *objevu*. Narativ se například často využívá v příbězích, v nichž kvůli přítomnosti konspirace je každá postava donucena svou část o *potvrzení* odložit. Dalšími variacemi jsou například *narativ konfirmace s počátkem, objevem a konfirmací*. Dále také existují typy jako: *onset/konfrontace, objev/konfrontace*, nebo i příběhy s čistě jednou funkcí. Tyto zmíněné funkce však postihují výlučně fabuli, a syžet tak může být zpracován zcela odlišně od následujících schémat, jako využitím retrospektivy nebo *in media res*.

---

<sup>77</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. Kapitola: Plotting Horror. 97-157.

V rámci hororu Carroll rozlišuje navíc ještě jeden další typ narativu platný i pro Lovecraftovu fikci, čímž je struktura takzvaného *overreacher*.<sup>78</sup> Jedná se o příběhy jedinců, často označovaných jako šílení vědci nebo postav podobné charakteristiky. Zatímco ostatní příklady kladly důraz převážně na dané monstrum, *overreacher* se zaměřuje právě na hlavní postavu a její činy. Hlavně se jedná o nebezpečné experimenty nebo studium zakázaných textů. První funkci zastupuje *příprava*. Ta zahrnuje jak snahu badatele o nalezení potřebných materiálů, tak i o vysvětlení a odůvodnění *experimentu*, který následuje po *přípravě*. Zpočátku se zdá být úspěšným, avšak v následující části se brzy stává evidentní, že se pokus vymyká kontrole a stává se životu nebezpečným. Tento fakt poté volá po *konfrontaci* s výsledkem experimentu. Stejně jako předchozí schémata může být *overreacher* volně kombinovatelný s dalšími druhy. Například Lovecraftův *Dunwich Horror* využívá zčásti i narativ objevu.

Carroll považuje právě příběhovou strukturu za jednoho z hlavních nositelů napětí, jež společně se strachem horor prostupuje, přestože není výlučným prvkem tohoto žánru, ale vyskytuje se i v dalších typech filmů. Nejedná se však o stejné emoce, jelikož i „objekt strachu je využit pro vytvoření napětí.“<sup>79</sup> To pramení nejvíce z nejistoty a očekávání diváků nad položenou narativní hádankou a pravděpodobností jejího vyřešení, kterou horor často stanovuje jako malou či zcela nulovou, jelikož je monstrum opakovaně představováno jako nepřemožitelné nebo je postupem narativu tento dojem stále více potvrzován. Proto je završení závěrečného konfliktu nejasné. Zároveň funkci prvku lze využít v jakékoli části příběhu od počátku po konec a libovolně navyšovat jeho intenzitu.

Důležitým elementem pro hororový žánr podílející se na emoční reakci diváka je také atmosféra snímku. Ta však jako samotný termín je však těžce definovatelná a často je zaměnitelná například s náladou. Například Julian Hanich atmosféře připisuje tyto základní prvky: počasí, roční dobu, denní dobu a zasazení příběhu.<sup>80</sup> Robert Spadoni<sup>81</sup> však zmíněné elementy považuje za nedostatečné, přestože Hanich upouští od vágních

---

<sup>78</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 118.

<sup>79</sup> CARROLL, N. *The Philosophy of Horror*. str. 128.

<sup>80</sup> HANICH, J. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 48.

<sup>81</sup> SPADONI, Robert. Carl Dreyer's *Corpse*: Horror Film Atmosphere and Narrative. In: *A Companion to the Horror Film*. 151-167.



výrazů, a atmosféru propojuje i se stylistickými prostředky filmu jako například pohyb kamery, využití barevné schéma nebo prostředí, s tématem a také především s narativem samotným. Atmosféra hororového filmu zároveň často bývá zdrojem děsu a napětí, protože díky ní bývají „určité závěry pravděpodobnější.“<sup>82</sup> Z toho důvodu nelze atmosféru konkrétně propojit s určitým záběrem nebo určitou scénou, protože je všudypřítomná v celém snímku, a ne pouze jeho částech.<sup>83</sup> Spadoni dále za významný prvek k navození atmosféry považuje samotný narativ, jelikož napětí, jehož je atmosféra zdrojem, záleží také na informacích poskytnutých publiku. V analýzách se proto zaměřím i na tematiku, která celkový narativ propojuje, a způsob, jakým je ve snímku zobrazována. Zohledňovat také budu prostředí, či práci s barevnou paletou.

### 2.3. Užití lovecraftovské motivy

Následující krok vychází jak ze sémantických, tak ze syntaktických prvků filmů. Zaměřuji se především na typické motivy Lovecraftovy tvorby jako například *kosmicismus* a způsob, jakým Lovecraft buduje napětí, potažmo strach. Tyto prvky popisuji později v samostatné kapitole věnované spisovateli s užitím relevantní literatury. Jako další část analytické části diplomové práce tyto poznatky poté porovnávám s prvky užitými v analyzovaných filmech. Nejprve představím nejvýrazněji projevující se elementy, které se ve snímcích vyskytují, jako například postava monstra či *overreacher*. Poté zmíním i méně významné podobnosti se spisovatelovou tvorbou, pokud se nějaké budou v narativu vyskytovat. Tyto motivy, a *kosmicismus* především, jsou však často vzájemně propojené, proto v analýze využívám sémantické a syntaktické prvky společně.

---

<sup>82</sup> SPADONI, R. *Carl Dreyer's Corpse*. str. 159.

<sup>83</sup> SPADONI, R. *Carl Dreyer's Corpse*. str. 157.

## 3. Howard Phillips Lovecraft

Následující kapitola se zaměřuje na obecné detaily Lovecraftova života s cílem poukázat primárně na jeho filozofické a sociální názory vyjádřených v soukromých dopisech či esejích, které se následně promítají i do literární tvorby. Cílem je vytvořit spisovatelův portrét nejen se zohledněním biografických údajů, ale i jeho filozofických a osobních postojů, které podle mého názoru mohou poskytovat i klíč ke čtení mnohých často opakovaných motivů v jeho textech.

### 3.1. Život a osobnost<sup>84</sup>

Howard Phillips Lovecraft se narodil dvacátého srpna roku 1890 v Providenci ve státu Rhode Island v domě svých prarodičů z matčiny strany Whipplea a Robie Phillipsových, ale rodiče se posléze vrátili zpět do Massachusetts, kde prožil většinu svého života. Podle vlastních slov odvozoval svůj původ od „čistokrevné anglické šlechty,“<sup>85</sup> což odpovídalo jeho anglofilní povaze a přesvědčení o vlastní rasové a rodové nadřazenosti.

Když mu bylo kolem dvou roků, jeho otec Winfield náhle dostal záchvat a musel být upoután na lůžko v sanatoriu, ve kterém po pěti letech i zemřel. Příčina nebyla známá a doktoři ho ve spisu vedli jako paralyzovaného, Joshi však předkládá důkazy pro jinou diagnózu, a to syfilis.<sup>86</sup> Po jeho smrti se tak Howard upnul na matku Susie a prarodiče a už od čtyř let se v něm probudil zájem o literaturu a mytologii, což jeho rodina podporovala. Od stejné doby se datují i jeho první pokusy o spisovatelské počiny, které byly ovlivněny převážně klasickou literaturou, což později doplnil i studiem latiny nebo děl Hawthorna a Coleridgovou poezií. O rok později se k těmto zájmům přidala i díla Edgara Allana Poea a zájem o současnou vědu. Tak byla dokončena jeho trojčlenná osobnost, která se dle něj skládala z: „lásky k divnému a fantasknímu, lásky k starodávnmému a trvalému, lásky k abstraktní pravdě a vědecké logice.“<sup>87</sup>

Lovecraft už od dětství trpěl nervovými problémy, což připisoval svým genetickým predispozicím a které měly za následek drobné tiky v obličeji, jež se však

---

<sup>84</sup> Veškerá data a informace vychází z JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*.

<sup>85</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 6.

<sup>86</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 13.

<sup>87</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 28.

v průběhu let vytratily. Matka ho zároveň rozmazlovala a přehnaně ochraňovala. To společně s chlapcovými spíše introvertními tendencemi způsobilo, že dětství prožil osamoceně pouze se svou rodinou. Na své vrstevníky pohlížel povýšeně, jelikož jeho zájmy a vzdělání ostatní převyšovalo.<sup>88</sup>

Roku 1898 nastoupil do školy Slater Avenue. Studia však trvala pouhý rok, než byla přerušena, a opět pokračovala až v 1902, avšak opět s pouhým ročním intervalem, kdy poté nastoupili soukromí lektori. Právě díky škole, i přes krátkou dobu studia, Lovecraft získal malou skupinku přátel a začal se jevit otevřenější vůči okolnímu prostředí. Pokračovala i jeho touha neustálého sebevzdělávání, a tak roku 1904 nastoupil do Hope Street English and Classical High School. Mimoto také psal odborné články o astronomii nebo chemii, jež sám publikoval. Původně se plánoval zaměřit na pouze vědecké články, ne fiktivní texty. Právě zájem o astronomii dal podklad jeho filozofickému zaměření na *cosmicismus*.

Tomuto předcházelo úmrtí Whipplea, u kterého po smrti otce společně s matkou bydleli. Kvůli finančnímu důvodu se poté byli nuceni přestěhovat do menšího domu. Ztráta rodného místa a blízkého rodinného příslušníka a krátce poté také domácího mazlíčka tak měla tak dopad na chlapcův psychický stav, který poté vyvrcholil nervovým zhroucením, což zapříčinilo jeho opětovné přerušování studia. Do školy se poté sice vrátil, ale oficiální diplom o jejím ukončení nikdy neobdržel. V této době, tedy kolem jeho patnáctého roku života, také začal projevovat své tendence, explicitně vyjádřené v básni *De Triumpho Naturae: The Triumph of Nature over Northern Ignorance*.

I přes neukončení střední školy plánoval studovat v Brown University, tam však kvůli nervovému zhroucení nenastoupil, do roku 1914 se odřízl od okolního světa a z domu prakticky nevycházel. Tehdy mu bylo nabídnuto místo v United Amateur Press Association (dále pouze UAPA), poté co se zviditelnil v korespondenčním sloupcu časopisu *All-Story*. V různých pozicích týkajících se amatérské žurnalistiky poté setrval dalších deset let. Jednou z prvních byla pozice vedoucího oddělení kritiky, avšak Lovecraft byl silně předpojatý vůči moderním stylům a slangu, jelikož zastával klasičtější konzervativní strukturu básně a prózy osmnáctého století.

---

<sup>88</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 36.

Začátkem první světové války konflikt odsuzoval, avšak ne kvůli humanitním hodnotám, ale kvůli svému obdivu vůči anglosaským a germánským národům, které považoval za vrchol lidské evoluce. Proto nechápal, proč tyto dvě strany válčí proti sobě. Zmíněný postoj se poté projevoval i v rasistickém smýšlení vůči imigrantům a Afroameričanům, jež zastával až do té míry, že je komponoval i do svých publikovaných esejí, což se pochopitelně setkalo i vlnou kritiky.

Roku 1917 se rozhodl narukovat do armády, aby splnil svou občanskou povinnost, avšak pravděpodobně kvůli matčině zásahu byl shledán zdravotně nezpůsobilým. Z toho důvodu pokračoval dále v literární kariéře. Postoje ohledně války však značně nezměnil a později roku 1922 podporoval Mussoliniho nástup k moci i fašistickou ideologii, přestože přibližně o deset let poté jeho podpora značně opadla a termín fašismus začal postupně pro označení své představy o oligarchii učených.

Mezitím význam Lovecraftovy osobnosti v amatérském tisku rostl a v letech 1918/1919 byl zvolen prezidentem UAPA, při čemž se snažil využít svou pozici pro zprostředkování vzdělání a zaměření na literaturu. Avšak v tu dobu také došlo také k psychickému zhroucení jeho matky, se kterou stále žil, přičemž byla nucena k hospitalizaci, kde po dvou letech roku 1921 zemřela kvůli následkům operace. Přestože vztah syna a matky nikdy nebyl zcela pozitivní, ale spíše svazující, kvůli její smrti Lovecraft dokonce uvažoval i o sebevraždě, avšak paradoxně se vymanil z jejího místy až chorobného vlivu.

Už nezůstával zavřený v domě, ale pomalu si oblíbil vycházky a výlety do okolních měst, které často praktikoval až do konce svého života. Zároveň jeho fikce začala být profesionálně publikované v časopisu *Weird Tales*, který se stal jeho pomyslným dlouholetým partnerem. Už šest týdnů po matčině smrti se poté potkal se známou osobností amatérského tisku Soniou Greene, se kterou poté navázal častý korespondenční kontakt a se kterou se roku 1924 oženil. Právě kvůli tomuto svazku spisovatel odešel z rodného města a přestěhoval se za Soniu do New Yorku. Pár stále působil na poli amatérského tisku, Lovecraft také revidoval texty pro vydavatelství The Bush a psal povídky pro *Weird Tales*, avšak bylo nutné zajistit i stálé pracovní místo, což se v jeho případě ukázalo jako problém i přes pomoc známých. Pár se tedy byl nucen přestěhovat do menšího bytu, zatímco Sonia pracovala mimo New York.

Tento vztah také nabízí nový pohled na jeho rasové přesvědčení, jelikož Sonia byla židovského původu. Lovecraft až xenofobně odmítal jakékoli přistěhovalce, jež se zcela neasimilovali do americké společnosti, což však nebyl Soniin případ. Jednalo se o aktivní a emancipovanou ženu. Manželský svazek však neměl dlouhého trvání. Roku 1926 dostal HPL nabídku na návrat do svého rodného města Providence, kterou s nadšením přijal a sám se přestěhoval zpět ke svým tetám. Během tohoto období také dokončoval jedno ze svých nejslavnějších děl *Volání Ctulhu*, což byla první významnější povídka zabývající se *Mýtem Ctulhu*.<sup>89</sup> O dva roky později Sonia podala žádost o rozvod. Tehdejší právo umožňovalo rozvod pouze za určitých podmínek, proto stanovila jako důvod opuštění. Avšak výsledek nebyl nikdy finalizován, přestože se Sonia později opět provdala.

Po *Volání Ctulhu* však následovala pravděpodobně největší rána jeho kariéry, a to zamítnutí *V horách šílenství* k výtisku jeho domácím časopisem *Weird Tales* a poté odmítnutí sborníku povídek k vydání. Lovecraft právě kvůli tomuto neúspěchu prakticky přestal publikovat a začal se věnovat převážně korespondenci se svými známými i fanoušky. Okolo spisovatele se totiž utvořil široký okruh oddaných čtenářů a začínajících autorů, kteří toužili po odborné radě nebo pouze o diskusi svých filozofických a literárních názorů.

Na začátku třicátých let pravděpodobně kvůli ekonomické krizi, která tehdy nastoupila, došlo ke změně jeho politických a socio-ekonomických názorů. Lovecraft byl původně zastáncem aristokratických kvalit a odpůrcem komunistického směru. Avšak kvůli krizi se obával občanské vzpoury a postupně začal prosazovat umírněný socialismus, vzdělání pro širokou veřejnost a Roosevelťův New Deal, na jehož podporu také publikoval esej *Some Repetitions on the Times*.

V tomto období zemřela teta Lillian a druhá teta Annie musela kvůli rakovině prodělat mastektomii. Její nemoc znamenala další finanční zátěž na Lovecrafta, jenž prakticky neměl trvalý pracovní poměr a stále se živil pouze editováním textů a

---

<sup>89</sup> Termín Mýtus Ctulhu vznikl až pár let po autorově smrti, kdy jej tak označil August Derleth, autor Lovecraftovy biografie a zároveň jeho dlouholetý přítel. Avšak v současné době se od konkrétního termínu upouští.

Informace převzata z: JONES, Mark. *Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture*. In: SIMMONS, David, ed. *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. str. 228.

vydáváním svých povídek. Ve snaze ušetřit se vrátil ke stravě, kterou využíval už i během svého pobytu v New Yorku, což se stávalo z často prošlého a studeného jídla z konzerv. To se dost pravděpodobně stalo jedním z důvodů jeho pozdějších zdravotních komplikací.

I přes veškeré osobní problémy se Lovecraftovi roku 1936 konečně podařilo vydat knihu. Jednalo se o novelu *Stíny nad Innsmouthem*, která byla původně *Weird Tales* odmítnuta k publikaci. Dokončil ji už roku 1931 a stala se jediným svazkem vydaným během jeho života. Avšak už v lednu 1937 začaly být evidentní jeho zdravotní problémy, přesto nevyhledal odbornou pomoc a až v březnu mu byl diagnostikován karcinom tenkého střeva. Zemřel po pár dnech hospitalizace 15. března 1937.

## 3.2. Literární styl, tematika a užití hororu v tvorbě

Vzhledem k zaměření diplomové práce na jeho vliv v současném hororu se budu zabývat především fikční prózou, a ne jeho básněmi, esejemi či rozsáhlou korespondencí. Spisovatel byl už od dětství známý svým konzervativním literárním stylem ovlivněným především antickou a georgiánskou dobou, což se nejvíce odráží právě na básních, ve kterých se snažil co nejvíce dodržovat stanovená schémata a rytmy. Právě starořeckou a starořímskou literaturu považoval za vrchol tvorby s tím, že „následující doby nebyly schopné je předčit či dokonce se jim vyrovnat.“<sup>90</sup> Obecně se dále striktně upínal na georgiánské standardy a choval až odpor vůči hovorovým či slangovým výrazům.<sup>91</sup>

### 3.2.1. Významné vlivy na literární styl

Lovecraft díky své oblibě četby disponoval širokým literárním rozhledem již od mládí, což mělo i vliv na jeho literární tvorbu. Próza a poezie Vergilia či Shakespeara se ve textech kombinovala s tvorbou současných spisovatelů jako například Arthura Conana Doylea nebo Yeatse.<sup>92</sup> Avšak v celkovém stylu lze najít čtyři výraznější vlivy, jež se odrážejí především na užití tematice a motivech, větné skladbě či výstavbě hororových zápletek a atmosféry. Nejvýznamnějších z nich je nepochybně Edgar Allan Poe, což se

---

<sup>90</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 82.

<sup>91</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 82.

<sup>92</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Kapitola: Major Literaly Influences.

projevovalo především Lovecraftovou inklinací k archaismům, hojnému užití adjektiv<sup>93</sup> a častému užití vypravěče v první osobě.

Lovecraft a Poe spolu sdílejí oblibu v temné, často pochmurné, atmosféře a podobně také konstruuji své hororové zápletky. Nespolehají se na už zavedené elementy vycházející z pouze šokové reakce čtenáře bez psychologického aspektu. Právě dobré pochopení psychologické stránky žánru má za následek, že se Poe zaměřuje právě jedince, a horor tak přenáší dovnitř postavy. Lovecraft pak od něj přebírá charakterové typy s temnou minulostí, který často čelí svým vlastním osobním strachům.<sup>94</sup> Využité prvky se vyskytují především v jeho dřívější tvorbě, ovšem v jistém rozsahu je lze najít až do konce jeho kariéry. Jejich styl byl podobný až do takové míry, že například o povídce *Vyděděnec* August Derleth prohlásil, že text by bylo možné pokládat i za Poeovu ztracenou tvorbu,<sup>95</sup> avšak tento výrok je nutný brát s rezervou s ohledem na Derlethovu zaujatost.

Jedním z dalších literárních vlivů, avšak méně významným, byl Nathaniel Hawthorne, který Lovecrafta značně ovlivnil celkovou estetikou jazyka a zájem o krásu.<sup>96</sup> Především se však jednalo o využití Nové Anglie jako prostředí, ve kterém se odehrávají jejich příběhy. Lovecraft sice občas povídky zasadil do Anglie či Irska, ale z velké většiny zůstával právě u svého rodného státu Massachusetts, podobně jako Hawthorne. Obdobně také využil Hawthornovu tvorbu lokálních legend a motivů prostoupených v díle. Podle Burlesona je například nejzastoupenějším motivem společným pro oba spisovatele minulost jedince, která ho postupně dohání.<sup>97</sup>

Dalším z význačných vlivů byl dále Lord Dunsany, jehož počáteční tvorba zobrazovala fantazijní svět s vlastním božstvem Pegana, což se svou snovou atmosférou a vymyšleným pantheonem podobalo Lovecraftově filozofii *kosmicismu*. Snové světy se však objevují už například v povídce *Polaris*, kterou napsal ještě před seznámením s Dunsanyho tvorbou. Díky lordovu vlivu tak HPL začal experimentovat i s jinými

---

<sup>93</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str 108.

<sup>94</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Kapitola: Major Literary Influences, podkapitola: Poe and Hawthorne.

<sup>95</sup> JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick*. Kapitola 3: The „Dunsanian“ Tales.

<sup>96</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Kapitola: Major literary influences, podkapitola: Poe and Hawthorne.

<sup>97</sup> Tamtéž.

formami hororu, do kterých začlenil i prvky krásy a patosu.<sup>98</sup> Avšak nejvýraznějším společným prvkem byla právě síla snění a snové světy, které smazávaly hranice mezi skutečným a fantazijním světem.

Lovecraftova díla se však neupínají pouze na Dunsanyho snové prvky a psychologický teror jako v Poeově případě. Jeho literární styl a užitá témata se samozřejmě stále vyvíjela v závislosti na osobním životě, četbě a světonázoru. Například raná díla se vyznačovala Dunsanyho „high fantasy“ a jeho jméno je navíc vzpomenuo v povídce *Bezejmenné město*. V pozdějších letech jej však nahradil již formovaný *Mýtus Cthulhu* nebo také *lovecraftovský mýtus*, což je termín, který používají Joshi a Burleson za účelem distancování se od Dertletha kvůli jeho lehce arbitrárnímu přístupu ke klasifikaci, snaze o rozšíření fikčního světa a částečné misinterpretaci.<sup>99</sup> V textech propojených tímto *mýtem* se opět objevuje Dunsanyho vliv v podobě imaginárního božstva vyznačující se až anti-teologickými tendencemi.

Čtvrtým a posledním literátem, jehož vliv lze v Lovecraftově tvorbě významněji vysledovat, je anglický spisovatel Arthur Machen. Podobně jako Dunsany se zabýval fantazijními žánry a také je přímo zmíněný v jednom z HPL textů *Šepoty ve tmě*. Machen sdílel s HPL podobný přístup ke konstrukci příběhu s využitím záměrně vágního zobrazování a s absencí konkrétnosti.<sup>100</sup> Dále stejně jako Dunsany byl Machenův vliv spíše postupný, projevil se v pozdějším stádiu tvorby a spíše podpořil již existující styl, než že by zapříčinil vznik nových témat a motivů v Lovecraftově díle.

Většina povídek je následně psána v žánru *weird fiction*, subžánru sci-fi/fantasy s příměsí hororu, což je zároveň možné také počítat jako vliv Edgara Allan Poea, přestože se za jeho života tento druh literatury ještě neobjevoval. Poeova tvorba je však často uznávaná jako jeho předchůdce.<sup>101</sup> Ze žánrového zařazení poté vyplývá i část témat či motivů v textech, které budu analyzovat v následující podkapitole.

---

<sup>98</sup> JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick*. Kapitola III: The „Dunsanian“ Tales.

<sup>99</sup> JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick*. Kapitola V, podkapitola: *The Lovecraft Mythos*.

<sup>100</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Kapitola: Major Literaly Influences, podkapitola: Dunsany a Machen.

<sup>101</sup> JOSHI, Sunand T. Poe, Lovecraft, and the Revolution in Weird Fiction. *Edgar Allan Poe Society of Baltimore* [online]. 2012 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.eapoe.org/papers/psblctr/pl20121.htm>.



### 3.2.2. Užitá témata a motivy

Nejvýraznějším a nejrozpoznatelnějším prvkem Lovecraftovy tvorby, který se jako motiv objevuje už od jeho nejranějších povídek jako například *Dagon*, je již zmiňovaný *kosmicismus*. Jedná se ve své podstatě o totální popření jakéhokoli teologického systému (nebo alespoň těch systémů, které byly Lovecraftovi známe, především však křesťanství),<sup>102</sup> přestože převážná většina je realizována v povídkách, ve kterých figurují mimozemské bytosti uctívané jako božstva. To je však právě podle Joshiho příklad anti-teologie, jelikož se vlastně nejedná o bohy, ale o monstra, pro něž je lidská existence bezvýznamná.<sup>103</sup> Díla se tak nezaměřují vyloženě na lidské osoby, přestože bývají samotnými vypravěči v povídkách. Stávají se tak spíše prostředkem pro odhalení nepodstatnosti lidské existence jak na Zemi, tak ve vesmíru. Z toho důvodu se často, především v jeho pozdějších dílech, nevyskytují nadpřirozené jevy, jak bychom je chápali například ve fikci zobrazující duchy nebo upíry, ale zobrazované „entity a scénáře jsou logicky myslitelné, než aby zcela odporovali přírodním zákonům.“<sup>104</sup>

Přestože filozofie *kosmicismu* a s tím související anti-teologie zastupují v textech z velké většiny hlavní roli, v povídkách se také často objevují náměty a motivy odkazující na starořeckou a starořímskou mytologii, pohanství, ale i křesťanství. Některé texty dokonce bájeslovný charakter napodobují, jako například *Strom*. Tyto odkazy však zřídka korespondují s reálně existujícími mýty, jelikož je Lovecraft nahrazuje referencemi fiktivními, které však za reálné vydává. Dalo by se tak říci, že tyto náznaky existujících náboženství spadají pod smyšlený svět lovecraftovského mýtu. Z filozofie poté primárně vychází při tvorbě *lovecraftovské mytologie*.<sup>105</sup> Povídky, novelety a novely spadající pod tuto oblast se vyznačují společným universem, postavami, božstvem a tématy, které rozebírám v následujících odstavcích.

Hlavními hrdiny, pokud je tak lze nazvat vzhledem k jejich zdánlivé bezvýznamnosti v kontextu celého příběhu, jsou především osamělé postavy, často se jedná o introvertní intelektuály, kteří se snaží dopátrat zapovězeného nebo ostatním nedostupného vědění. Dle Carrollovy typologie se tedy jedná o takzvané *overreachery*.

---

<sup>102</sup> JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. str. 294.

<sup>103</sup> Tamtéž.

<sup>104</sup> JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick*. Kapitola II: Early Fiction.

<sup>105</sup> Zvaného také jako *Ctulhu mýtus* nebo *Derlethovská mytologie*.

Zároveň se především jedná o muže. Ženské postavy jsou v textech zmiňovány pouze zběžně, avšak Graham Harman například uvádí dvě základní výjimky, kdy ženy představují alespoň významnější roli v příběhu, a to: *Hrůza v Dunwichi*, *Sny v čarodějnickém domě*,<sup>106</sup> či *Sladká Ermengarda*. Ani v jednom z případů se však nejedná o pozitivní vyobrazení.

Jak už však bylo naznačeno, z velké části samotné postavy nehrají v příbězích hlavní úlohu, přestože je většina textů psána v první osobě. To zapříčiňuje ne zcela propracovanou a komplexní psychologii. Prostor tak dostává právě budování atmosféry strachu nebo úžasu jako v případě povídek ze snového cyklu. Podle Joshiho nedostatečně propracovaná psychologie byla zapříčiněna i tím, že Lovecraft neoplýval velkým talentem pro komplexní charakteristiku postav.<sup>107</sup>

Dalším významným prvkem jsou monstra. Zajímavým faktem je, že často hlavního hrdinu nebo vypravěče v případech, že se nejedná o stejnou osobu, explicitně neohrožují na životě. Samotná existence nestvůr však dokáže jedince dohnat až k šílenství, a to kvůli implicitní hrozbě, a v krajních případech až k smrti, kterou si však postava přivodí sama. Často se jedná o bytosti bez zcela jasné podoby, kdy jsou popsány pouze připodobněním k již existujícím elementům našeho světa jako například v *Bezejmenném městě*, ve kterém Lovecraft využívá syntézu zvířecích prvků pro jejich popis. Právě tato nejasnost částečně naznačuje i mimozemský původ, přestože na Zemi přetrvávají již tisíce let. V extrémních případech mohou být i beztvará či pocházet z alternativní reality jako například v povídce *Z neznámého světa*.

S monstry je do jisté míry spojená i autorova fascinace texturami, a to zejména slizovité konzistence. Jejich funkce v textu je spojená s navozením pocitů hnusu a strachu. V některých textech se však sliz dá také považovat za samostatnou entitu, která přebírá samotnou roli monstra v příběhu, podobně jako výtvarná zobrazení příšer slouží jako reference stvůr. Nejviditelněji k tomu dochází v *Prokletém domě*, kde čtenářova reakce z popisované hmoty ještě umocněna deskripcí zápachu, jenž se s ní spojil, nebo v *Barvě z vesmíru*.

---

<sup>106</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Část 2: Lovecraft's Style at Work, Kapitola: The Call of Cthulhu, podkapitola 4: The Blackest of African Voodoo Circles.

<sup>107</sup> BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Kapitola: Major Literary Influences, podkapitola: Dunsany a Machen.

Avšak monstra nejsou jediným zdrojem strachu v Lovecraftově tvorbě. Může se jednat i o lidské bytosti, které však disponují monstrózními prvky. V těchto momentech se zde objevují prvky z Poeova vlivu na spisovatele. Jedná se právě o různé formy degenerace jak vnější, tak i vnitřní, jež má několik možných původů. Jednou z nich je forma vrozené degenerace a následné hybridizace kvůli spáchanému tabu křížení se s nelidskými tvory s obludnými výsledky. To se projevuje například ve *Faktech ohledně zesnulého Arthura Jermyna a jeho rodiny* nebo *Stínech nad Innsmouthem*. V tomto motivu lze vysledovat i Lovecraftovo rasistické smýšlení, jelikož zmíněné křížení se snadno dá připodobnit k situaci mezirasových vztahů a původu. Degenerace však nemusí být zapříčiněná pouze mezidruhovými vztahy, ale i incestem, jako je tomu v povídce *Číhající děs*. Podobně dochází k postupnému rozkladu člověka v průběhu několika generací, až dospěje do stádia podobného zvířeti a s obdobným chováním.

Další prvek, který se v povídkách často vyskytuje, jsou opakované lokace a fascinace s nimi spojená. Nejčastějšími místy, ve kterých se příběhy odehrávají nebo jsou s nimi provázané, jsou zejména hrobky a hrobkám podobná temná místa jako jeskyně či propasti. Dále je často využíván i oceán jako nevyčerpatelný zdroj záhad a nepředvídatelnosti. Co se celkového zasazení a prostředí týče, většinou se děj odehrává v autorově důvěrně známé Nové Anglii, a to především ve státě Massachusetts. Avšak místo reálných lokací využívá fiktivní jména jako Arkham, Innsmouth nebo Dunwich.

Na oceán se napojuje další opětovaně užívaný motiv, a to vesmír. Ten, podobně jako moře, slouží jako nevyčerpatelný zdroj úžasu, ale zároveň i strachu z neznáma. Také se jedná i o předpokládané místo původu Lovecraftova kosmického panteonu, přestože většinou pobývají přímo na Zemi. Vesmír však zároveň může přeneseně vystupovat jako samotná entita pronásledující postavy v případě *Hudby Ericha Zanna*.<sup>108</sup>

V textech se dále často objevují motivy přírodních a humanitních věd, čemuž je dáván přednost před náboženstvím a spiritualitou. Přestože Lovecraft pracuje s nadpřirozenými prvky, stále jsou dávány do kontextu reálného světa a učenosti jako například ve své „frankensteinské“ sérii *Herbert West: Reanimátor*. Oživlí mrtví v tomto případě stále jdou proti přírodnímu pořádku, avšak nejedná se o nemožný jev

---

<sup>108</sup> Osobně se přikláním k této interpretaci, ovšem existuje i nespočet dalších, které se k závěru a jeho vysvětlení staví odlišně.

s ohledem na logiku fikčního světa, jelikož narativ je zarámovaný jako vědecký problém a ne nadpřirozený. Podobný náhled obsahuje i povídka *Z neznámého světa*, ve které stroj pomáhá odhalovat před tím neviditelný paralelní svět. Ve své podstatě se tak jedná o sci-fi prvky, což odpovídá samotnému žánru *weird fiction*.

### 3.2.3. Práce s hororem/terorem v textech

Lovecraftova esej *Supernatural Horror in Literature* částečně shrnuje nástroje pro tvorbu atmosféry strachu a zároveň připomíná i základní filozofii *kosmicismu*. „Opravdová *weird fiction* obsahuje něco více než tajuplnou vraždu, krvavé kosti nebo řinčící řetězy sledující schéma. Určitá atmosféra bezdechého a nevysvětlitelného strachu z vnějších neznámých sil musí být přítomna též. Musí nést náznak vyjádřený seriózností a předzvěstí, což se stává předmětem té nejstrašnější koncepce lidského mozku – zhoubné a konkrétní pozastavení nebo porážka těch fixních pravidel Přírody, které jsou naší jedinou ochranou proti chaosu a daimonům neprozkoumaného vesmíru.“<sup>109</sup> Z textu tak vyplývá, že *weird tale* pro něj představuje žánr, který je až synonymický s *kosmickým hororem*.

Z textu vyplývá, že Lovecraft ve svém díle využívá především nejasnost a vyhýbá se přímému popisu. Důraz klade právě na „neznámé síly“ a nevysvětlitelné fenomény odporující přírodním zákonům, což se projevuje i v časté snaze postav tyto jevy logicky vysvětlit. Vágnost deskripce pak zapříčiňuje nejistotu a v konečném důsledku je finální podoba zdroje strachu ponechána na představitivosti recipienta. Na tuto praxi se odvolává v hned v první větě úvodu citované eseje, ve které právě strach neznáma označuje za „nejstarší a nejsilnější druh emoce.“<sup>110</sup> V textech tak užívá takových slovních spojení jako například: „Čeho jsem se vlastně bál nebo co jsem si hnusil, to jsem žádným způsobem nedovedl určit,“<sup>111</sup> „Jako člověk hudby neznalý nedokážu přesně popsat jejich

---

<sup>109</sup> LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. str. 3.

<sup>110</sup> LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. str. 12.

<sup>111</sup> LOVECRAFT, H. P. Obrázek v domě. Přeložila: Michaela Ponocná. *Hrobka: Spisy I*. Plus, 2010, str. 173. ISBN 978-80-529-0051-2.

povahu [melodií],<sup>112</sup> nebo „...výkřiky, jež překračovaly meze všeho, co jsem kdy dřív zažil nebo co žilo v mé fantazii.“<sup>113</sup>

V eseji zároveň pokládá důraz na atmosféru, přestože dostatečně nevysvětluje, co pro něj tento pojem konkrétně obnáší.<sup>114</sup> Ve stejném odstavci ale stanovuje další důležitý bod jeho tvorby a s tím souvisejícího *kosmického hororu* obecně, čímž je závěr, který nespolehá na možnost logického a přirozeného vysvětlení předešlých událostí. Právě tento bod textu opět odkazuje na nejasnost a nevysvětlitelnost jevů.

Na druhou stranu, pokud vezmeme v potaz *On the Supernatural in Poetry*<sup>115</sup> Ann Radcliffe a její rozdělení na teror a horor, lze poznamenat, že v se případě Lovecraftovy tvorby nejedná zcela jednoznačně o horor jakožto zdroj strachu. Jeho próza záměrně pracuje s pocitem nejistoty a nejasnosti, což odpovídá Radcliffové definici *teroru* a *sublimity* pouze s výjimkou, že postavám „nepřináší moment k opravě jejich již fragmentované duše.“<sup>116</sup> Místo povznášejícího zážitku dochází k nevyřešitelnému střetu *sublimity* a *teroru*, který je často doprovázen hororovými prvky a který vyhrává jako primární zdroj vyvolané emoce. Jak doplňuje Vivian Ralickas: „[postavy] jsou příliš zabředlé do Lovecraftovy pavučiny kosmického hororu, než aby rozjímal nad obrovskými přírodními prostory, což by v nich vyústilo ve povznesení lidskosti.“<sup>117</sup>

Právě kvůli jeho inklinaci k vágnosti popisů pracuje spíše terorem než hororem. Přesto však v tvorbě využívá oba aspekty, jelikož i přes absenci konkrétnosti v některých pasážích textu při své snaze nejmenovat nepojmenovatelné se nevyhýbá přímým obrazům vyvolávajících strach či odpor, jejichž zdroj zpravidla bývá v emocích vypravěče, který jako by naznačoval čtenáři, jaké emoci má cítit. Z toho důvodu často nelze definitivně stanovit využitý žánr v jednotlivých povídkách, jelikož teror a horor jsou často propojeny dohromady. Míšení má i za následek, že převážnou část filmů

---

<sup>112</sup> LOVECRAFT, H. P. Hudba Ericha Zanna. Přeložila: Stanislava Menšíková. *Měsíční močál: Spisy 2*. Plus, 2011, str. 65. ISBN 978-80-259-0093-2.

<sup>113</sup> LOVECRAFT, H. P. Číhající děs. Přeložila: Michaela Ponocná. *Měsíční močál: Spisy 2*. Plus, 2011, str. 157. ISBN 978-80-259-0093-2.

<sup>114</sup> LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. str 16.

<sup>115</sup> Název eseje sice odkazuje na poezii, avšak základní vymezení v textu eseje pracuje i s prózou gotického románu.

<sup>116</sup> RALICKAS, Vivian. "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. str. 365.

<sup>117</sup> RALICKAS, Vivian. Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H. P. Lovecraft. str.1.

vybraných k analýze není možné spolehlivě zařadit pouze k jednomu žánru, spíše se často pohybují na pomezí hororu, thrilleru i fantasy.

Graham Harman poté identifikuje další konkrétní prvky, které Lovecraft využívá pro dosažení atmosféry strachu v textech. Jsou jimi (podobně jako Carrollova klasifikace monster) *fúze*, *štěpení*<sup>118</sup> a poté *triangulace*.<sup>119</sup> *Fúze* částečně souvisí s již zmiňovanou vágností. Jedná se o „vztah mezi objekty a jejich kvalitami.“<sup>120</sup> Objevuje se v části textů povídek jako například v *Bezejmenném městě*, *Volání Cthulhu* nebo *Prokletý dům*. V uvedených příkladech figurují neidentifikovatelná hmota, malby či modly neznámých bytostí, které tak zaujímají místo samotných monster. Tato reprezentace reality ji zároveň deformuje a tvoří aluzi ke skutečnému odkázanému objektu, tedy fúzují dohromady.<sup>121</sup> Právě vztah mezi odkazem a odkazovaným je ještě více umocněný popisem, který se snaží odvolávat na již existující prvky, ale zároveň je popírá, a konečný dojem se tak stává zkresleným.

*Štěpení* naopak „rozděluje běžný smyslový vztah mezi objektem a jeho kvalitou.“<sup>122</sup> Jinými slovy se jedná o popisy, které jakoby zdánlivě odporovaly přirozenému a zavedenému pořádku. Harman uvádí příklad z novely *V horách šílenství*, v níž je architektura záhadného města v Antarktidě líčena v opozici ke klasickým lidským pravidlům. Rovněž upozorňuje, že v těchto případech jsou jevy líčeny s přesnou a detailní kvalitou, avšak veškeré popsané prvky si lidská mysl stěží dokáže spojit dohromady, aby si vytvořila kompletní obraz.<sup>123</sup>

Posledním z prvků identifikovaných Harmanem je *triangulace*. Ve své podstatě se jedná o zveličení určitého, pravděpodobně neznámého, jevu přirovnáním k dalšímu známému, a tudíž snadno představitelnému. Čtenář tak získá náhled do situace i přes neustálý nejasný popis, který nabírá zdání specifčnosti svými odkazy na konkrétní existující a snadno představitelné pojmy.

---

<sup>118</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Část 3: Weird realism.

<sup>119</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Část 2: Lovecraft's Style at Work, kapitola: The Call of Cthulhu.

<sup>120</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Část 3: Weird realism, kapitola: Fusion.

<sup>121</sup> Tamtéž.

<sup>122</sup> HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Část 3: Weird realism, kapitola: Fission.

<sup>123</sup> Tamtéž.

Lovecraft tedy ve většině případů spoléhá ve svých textech na co největší míru vágnosti a nepřímého pojmenování v rámci své filozofie o strachu z neznámého a *kosmicismu*, jehož elementy ve fikčním světě přesahují rámeček lidského chápání. Aby však kvůli těmto tendencím nedocházelo k nechtěnému neporozumění textu, pracuje s několika technikami, aby čtenáři poskytl co nejkonkrétnější detaily zároveň i přes svou nespecifičnost. Nejčastější z nich je propojení různých, dobře představitelných prvků dohromady, nebo poté přesným opak. Tedy odklonění se od tradičních reálií lidského světa jako například během popisů zvláštních šperků ve *Stínu nad Innsmouthem*, architektury s neeuklidovskou geometrií ve *Volání Cthulhu* a dalších nemožných paradoxních prvků.

Neeuklidovskou geometrii a další abnormálnosti pak Lovecraft využívá pro nastolení dojmu nepřátelského prostředí pro čtenáře, jelikož jevy dle zmíněných popisů nespádají do reálného světa.<sup>124</sup> Tudíž přestože jsou hlavní postavy/vypravěči často intelektuálové kladoucí důraz na přírodní vědy, při snaze o vytvoření emoční odezvy ve čtenáři bere autor v potaz především nerealistické prvky, které však bývají odborně popsány. Thomas Hull například zvýrazňuje Lovecraftovy odkazy na matematické rovnice nebo extra-dimenzionální prostor, které neznámé a podivné prostředí nejlépe znázorňují.<sup>125</sup>

### 3.3. Vliv na populární kulturu

Lovecraft během svého života netěšil výrazné literární slávy, přestože se kolem jeho osoby utvořil nemalý okruh obdivovatelů, který se však z většiny sestával z příznivců niche žánru a přátel. Jeho texty byly zároveň publikované převážně v měsíčníku *Weird Tales*, který přes své úspěchy stále cílil pouze na velmi specifický okruh čtenářů. Teprve až po smrti došlo k rozšíření jeho jména v částečné souvislosti se založením vydavatelství Arkham House Augustem Derlethem a Donaldem Wandierem<sup>126</sup> a postupnou komplementací textů do hardcoverové podoby. Postupně se tak s Lovecraftovou tvorbou seznámili známí tvůrci jako Stephen King či Neil Gaiman,<sup>127</sup>

---

<sup>124</sup> HULL, T. H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions. str. 10.

<sup>125</sup> HULL, T. H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions. str. 12.

<sup>126</sup> SEDERHOLM, Carl a Jeffrey A. WEINSTOCK. Introduction: Lovecraft Now. str. 446.

<sup>127</sup> SEDERHOLM, C. a J. A. WEINSTOCK. Introduction: Lovecraft Now. str. 447.

kteří lovecraftovské motivy poté v odlišné míře a podobě přejímali do svých knih a komiksů. Spisovatel však nemá vliv pouze na literární díla, ale i odlišná média jako filmy, hudbu a videohry. Mimo také samozřejmě vznikly i filmové adaptace povídek jako *Barva z vesmíru*, *Dagon*, *Re-animátor* nebo v podobě komiksu i grafického románu jako *V horách šílenství*, *Volání Cthulhu* či biografický *Lovecraft*.

Pravděpodobně nejčastějším způsobem, jak se jeho vliv v populární kultuře projevuje, jsou časté odkazy na *mýtus*, a to především ve formě monster připodobněných ke Cthulhu, jenž se nepochybně stalo nejznámějším prvkem lovecraftovského hororu, a ne na tvorbu samotnou. Právě samotné monstrum bývá vyobrazeno na velkém množství merchandisingu a stává se pomyslným symbolem zastupující celý *mýtus*, přestože se jedná pouze o referenci na jedinou povídku. Zde je možné vyzorovat vliv Derlethova zásahu po Lovecraftově smrti a jeho tíhnutí ke Cthulhu jako titulní postavě mytologie, což se pak promítá do širšího povědomí a populární kultury obecně.

Mimo to vzniká i nespočet povídkových antologií či přímo románů, jejichž autoři na Lovecraftův fikční svět explicitně odkazují a navazují na jeho mytologii. Jedná se například o spisovatele Jonathana L. Howarda, který už ve svých povídkách a následné knižní sérii obsahující anti-hrdinu Johannese Cabala promíchává narativ referencemi na *mýtus*. Jeho další série se jménem *Carter and Lovecraft* poté pracuje se směsí mýtu a alternativní historie. Z antologií povídek inspirovaných lovecraftovským světem například vychází *Černá křídla Cthulhu*, která jsou editovaná Sunandem Joshim. Dalším příkladem je například kniha *Annihilation* a její nedávná stejnojmenná adaptace z produkce Netflixu, která je značně inspirovaná povídkou *Barva z vesmíru*.

Avšak ne všechna díla mají za cíl pouhou imitaci spisovatelova stylu nebo navazovat a rozvíjet myšlenky prezentované v jeho díle. Někteří autoři také upravují jisté problematické motivy, jež se v jeho dílech vyskytují, nejviditelnějšími jsou například rasistické a xenofobní tendence. Právě na ně reaguje například seriál televizní stanice HBO *Lovecraft Country* využívající především afro-amerického obsazení a historického zasazení do jihu USA v době přísné rasové segregace nebo již zmiňovaná kniha *Carter and Lovecraft*, jejíž hlavní hrdinka Emily Lovecraft je fikčním Lovecraftovým potomkem.



Seriál a filmová adaptace však nejsou jedinými případy audiovizuálního média s přesahy do lovecraftovské mytologie. Jeho popularita není totiž otázkou několika posledních let, jak by uvedené příklady mohly nasvědčovat. Za takzvané lovecraftovské filmy se dají označit i klasické hororové příběhy jako *Věc* a *In the Mouth of Madness* Johna Carpentera nebo *Event Horizon*.<sup>128</sup> Jako příklady současnější produkce lze uvést *Cloverfield* či *Cabin in the Woods*.<sup>129</sup>

Vliv se projevuje i v grafických románech a komiksech. Pokud se zaměříme nejdříve na východ, a to konkrétně Japonsko, pravděpodobně nejznámějším umělcem využívajícím principy *kosmického hororu* je Junji Ito. Další mangy<sup>130</sup> jako například *Nyaruko-san: Another Crawling Chaos*, *You Musn't Come to Kuganegasawa* a *Be My Dunwich* využívají explicitních odkazů a námětů pro vytvoření originálního příběhu. Občas jsou propojené i s komickými prvky, s čímž ostatně pracují i západní komiksové příběhy jako *Goomi's Unspeakable Vault (of Doom)*, který svým výtvarným stylem připomíná spíše dětské ilustrace. Monstra lovecraftovských proporcí si pak vypůjčují kupříkladu *Nightmare World* nebo i známý *Hellboy*. Dokonce i v populárním *Batmanovi* se vyskytují odkazy na *mýtus* díky názvu ústavu pro duševně choré Arkham Asylum, což odpovídá Lovecraftově tendenci přivádět své postavy k šílenství. V *Locke and Key* je pak děj zasazený do městečka v Massachusetts, které se jmenuje Lovecraft.

Jak už bylo zmíněno, Lovecraftův vliv není vysledovatelný pouze v literárním médiu nebo filmech a seriálech. Jeho odkaz lze najít i v herních systémech, a to jak ve stolních hrách, tak i ve videohrách. Asi nejznámějším příkladem může být *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* z roku 2005, společně s remakem z roku 2018. V případě videoher se však nejedná pouze o volné adaptace, ale inspirace jako v případě *The Sinking City*, *Bloodborne* nebo *Sunless Sea*. Co se týče volných referencí, například *Persona 2: Eternal Punishment* obsahuje postavu Randopha Cartera, zmiňuje i boha Nyarlathotepa nebo stříbrný klíč a vypůjčuje si elementy z Lovecraftových snových povídek. Za zmínku stojí také *Call of the Sea* z minulého roku, který zobrazuje motivy

---

<sup>128</sup> DAVIS, M. Mike Davis' List of Recommended Lovecraftian Movies.

<sup>129</sup> Tamtéž.

<sup>130</sup> Termín pro japonské komiksy.

záhadného polynéského kmene a genetického dědictví, nebo zatím připravovaný *Arkham Horror: Mother's Embrace* inspirovaný níže zmíněnou deskovou hrou.

I v případě videoher je však jasná převaha popularity Cthulhu nad ostatními elementy z *mýtu*. To se týče i deskových her jako například herního systému hry na hrdiny, který opět sdílí jméno s *Voláním Cthulhu*,<sup>131</sup> přestože se ve své podstatě jedná o syntézu všech dostupných motivů kosmického hororu a další prvků RPG.<sup>132</sup> Jak zmiňuje Mark Jones, jedná se pravděpodobně o nejvěrnější prožitek z média inspirovaného Lovecraftem, jelikož propojuje fantazijní elementy s racionálním přístupem herního systému.<sup>133</sup> *Arkham Horror* a *Eldritch Horror* jako deskové hry poté navazují na podobné téma syntézy všech prvků *mýtu*.

Mimo jiné se na Lovecraftovu tvorbu odkazují i někteří hudebníci, což se týká především metalového žánru, díky fascinaci temnými motivy a náměty, jak zmiňuje Joseph Norman v eseji o extrémních podobách metalu.<sup>134</sup> Zároveň také propojuje typické hrdelní zvuky při death metalových skladbách s nepřirozeným vrčením, které jsou často popisovány v Lovecraftově díle.<sup>135</sup> Explicitní odkazy se často nacházejí přímo v názvech kapel jako Arkham, The Old Ones nebo Azatoth. Avšak i známější skupiny jako Black Sabbath nebo Metallica se nechaly spisovatelem inspirovat, což se ukazuje v jejich skladbách „Behind the Wall of Sleep“<sup>136</sup> a „Call of Ktulu“.<sup>137</sup>

Jak je tedy vidět, prvky z Lovecraftovy tvorby jsou užity napříč většinou vrstev pop-kultury, což se především projevuje v použití vizuálních motivů a prvků *kosmicismu* s Cthulhu jako nejznámějším a nejrozpoznatelnějším elementem. Jako reference se pak mohou objevit i ve velmi populárních dílech, která na Lovecrafta v obsahu nemají jinak

---

<sup>131</sup> Právě ve zmiňovaném Japonsku je tento systém populárnější než Dračí doupě.

Zdroj informace: JARVIS, Matt. *Horror RPG Call of Cthulhu is bigger than D&D in Japan* [online]. 2021 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/games/call-of-cthulhu-rpg/news/call-of-cthulhu-dnd-japan-rpg>.

<sup>132</sup> Zkratka RPG se běžně užívá pro Role-Playing Game, tedy hry na hrdiny.

<sup>133</sup> JONES, Mark. Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture. In: SIMMONS, David. *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*. str. 229.

<sup>134</sup> NORMAN, Joseph. “Sounds Which Filled Me with an Indefinable Dread”: The Cthulhu Mythopoeia of H. P. Lovecraft in “Extreme” Metal. In: SIMMONS, David. *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*. s. 193-208.

<sup>135</sup> NORMAN, J. “Sounds Which Filled Me with an Indefinable Dread”. str. 196.

<sup>136</sup> NORMAN, J. “Sounds Which Filled Me with an Indefinable Dread”. str. 230.

<sup>137</sup> NORMAN, J. “Sounds Which Filled Me with an Indefinable Dread”. str. 195.

žádnou vazbu. Lze však i do jisté míry konstatovat, že se do širšího povědomí dostávají spíše reference na *mýtus* a *kosmický horor* než samotná Lovecraftova fikční tvorba.

## 4. Analýzy filmů

V následující kapitole diplomové práce se budu věnovat aplikaci žánrové metodologie na vybrané snímky, na nichž budu demonstrovat podobnosti s Lovecraftovskými motivy, témata a způsoby, jakými filmy navozují strach. Film jako audio-vizuální médium využívající primárně již specifický obraz a zvuk pochopitelně nemůže pracovat s obrazotvorností diváka do takové míry jako literatura působí na čtenáře. Z toho důvodu předpokládám, že formy a prvky hororu užití ve snímcích se budou pochopitelně v porovnání s Lovecraftovými texty lišit, avšak si zachovají podobné motivy nebo explicitní reference na jeho tvorbu. Tyto prvky poté porovnam s již analyzovanou spisovatelovou tvorbou pro vyhodnocení, jakým způsobem tvůrci filmu pracují s motivy kosmického hororu jako zdrojem strachu.

### 4.1. *Pod vodou*

*Pod vodou* je hororový sci-fi snímek americké produkce, který vznikl na základě scénáře Briana Duffielda a Adama Cozada pod režijním vedením Williama Eubanka a v rámci filmového studia 20th Century Fox.<sup>138</sup> Hlavní roli obsadila Kristen Steward, vedlejší role například Vincent Cassel nebo Jesicca Henwick. Film měl premiéru 10. ledna 2020 Celosvětově vydělal téměř 41 milionů dolarů na odhadovaný osmdesáti milionový rozpočet.<sup>139</sup>

Základní dějová linie sleduje Noru Price a její spolupracovníky v prostorách těžařské společnosti obsluhující hlubinný vrt na dně Mariánského příkopu poté, co zemětřesení poškodí většinu pracoviště. Jsou nuceni jít k nejbližší odnoži vrtu přímo po mořském dně ve snaze najít zbývající únikové moduly a za útoků neznámých monster, jejichž příchod byl pravděpodobně zapříčiněn právě pracovní aktivitou v oceánu.

#### 4.1.1. Tinnitus a tma

Jako jedním z nejvýraznějších sémantických prvků pro vytvoření strachu v divákovi je zmiňována složka diegetických a nediegetických zvuků. V případě *Pod vodou* se jedná

---

<sup>138</sup> Nyní je studio přejmenovaná na 20th Century Studios po akvizici Disneym.

<sup>139</sup> Underwater. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt5774060/>

především o nediegetickou hudbu jakožto zdroj cílené emoční odezvy. To se především projevuje v podobě elektronické hudby částečně simulující smyčcové nástroje, které díky vibratu střídají pulzujícím způsobem nízké a vysoké tóny jako relativně tichý doprovod narativu. Nediegetická složka však nijak významněji nepřehlušuje diegetické zvuky, přestože je přítomná ve velkém počtu jednotlivých scén. Jedná se o většinou o schéma využívající typické žánrové kódy, jež signalizují divákovi blížící se nebezpečí. Problém ale nastává, když tento druh auditivních prvků provází většinu narativu filmu, což zapříčiňuje větší koncentraci napětí v divákovi.

Film společně se smyčci využívá i elektronickou nediegetickou hudbu mísenou s industriálními zvuky. Ta se vyskytuje především ve scénách, které pracují více s akcí nebo vyžadují rychlejší emoční odezvu od diváka. Tyto zvuky mohou také samy o sobě zvyšovat napětí formou krátkých opakovaných tónů a prací s měnícím se tempem, jež předesílají divákovi i možnost přicházející emočně napjaté scény. Pozornost se tedy upíná do budoucnosti namísto přítomnosti. Snímek dále využívá i momenty vyznačující se absencí hudby. Například během třicáté šesté minuty se tak pomalu stupňuje napětí, kdy se po chvíli ticha začnou ozývat tiché smyčcové nástroje, které postupně nabývají na hlasitosti.

Mimo hudební motivy však tvůrci v průběhu narativu využívají také vysokofrekvenční dráždivé tóny, jejichž frekvence se postupně obměňuje. Nejedná se o těžko slyšitelné podprahové zvuky,<sup>140</sup> ale spíše o napodobení efektu tinnitu.<sup>141</sup> V tomto případě lze tyto zvuky v některých momentech považovat za diegetické, jelikož simulují aktuální stav Nořina sluchu nebo její nastupující panický záchvat. Další diegetické zvuky podtrhující napětí vykreslují celkovou atmosféru narativu a prostor, ve kterém se odehrává. Patří sem skřípající kov napovídající o stavu podmořské stanice, kapající voda, ale i dunivé bušení, pro které divák ani postavy nemají dostatek informací, aby určili jasný původ. Ve zvukové složce se projevuje práce s nejistotou jako zdroje *děsu*, a tedy napětí. Tentokrát je tato emoce vyvolaná jak v samotných postavách, tak divácích.

---

<sup>140</sup> Využité například ve *Zvráceném* pro vyvolání větší reakce.

Zdroj informace: ROBERTS, Amy. Why is 'Irreversible' still shocking 15 years later? *Film Daily* [online]. 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://filmdaily.co/obsessions/irreversible-shocking-15-years-later/>.

<sup>141</sup> Odborný termín pro označení hukotu v uších.

Pokud se dále zaměříme přímo na samotná monstra, zjistíme, že v jejich případě tvůrci využívají podobného aspektu nejistoty a vágnosti, avšak odlišným způsobem. Netvor je představen jako neznámý druh entity, jehož existence je definitivně potvrzena až kolem hodiny stopáže.<sup>142</sup> Strach vyvolaný v divákovi se tedy primárně opírá o pocit neznáma díky více než jednomu užitému sémantickému prvku. Znovu se zde také opírají o nízkou viditelnost, aby odtajnění definitivní podoby nestvůry bylo co nejvíce oddáleno, ale i poté se divákovi nedostává dostatečného vizuálního podnětu kvůli všepřítomnému šeru v prostoru. I v případě závěrečné konfrontace není nikdy scéna osvětlena natolik, aby mohla být zobrazena souhrnná podoba monstra.<sup>143</sup> Mimo tyto prvky je využito zároveň *zvětšení* a *masovosti*, které ohrožení postav ještě více umocňují.

Záměrně je tak na více úrovních pracováno s vágností, což se týká nejenom netvora, ale i mizanscény nebo celkového narativu. Další úrovní, která zmíněnou neurčitost využívá, jsou jednotlivá úmrtí vedlejších postav. Tentokrát se však ani v jednom případě nejedná o prvek, jenž je zapříčiněn nedostatkem světla. Přestože se všechny tři scény<sup>144</sup> stále odehrávají v nedostatečně osvětleném prostoru, smrt je zpravidla velmi implikovaná a nenázorná, často následkem rychlé a chaotické kamery střídající pohledy nebo kvůli špatné viditelnosti. Ačkoli je většina skonů zapříčiněna zásahem monstra, to se nikdy v samotné scéně neobjevuje a mrtvé tělo není nikdy ukázáno. Buď je ukryto ve skafandru, nebo je kompletně mimo záběr a jeho osud je pouze naznačen v dialogu.

V těchto scénách, ale i v průběhu celého filmu, osvětlení hraje důležitou roli pro nastolení hororové atmosféry a zároveň i částečné vágnosti při zobrazování jak násilných scén, tak monstra samotného. S výjimkou úvodu je totiž téměř celý děj zasazený do přítmi či absolutní tmy.<sup>145</sup> Z toho vyplývá, že divák i postavy opět nemohou získat dostatečné informace o okolí. Tvůrci právě zde znovu pracují se zdrojem hororu v nejistotě, což je nejvíce umocněno ve scénách na mořském dně, jelikož zvláště na

---

<sup>142</sup> K prvnímu zpozorování, pokud se nepočítá nález mláděte jako ranného stupně vývoje, dochází však už kolem čtyřicáté minuty.

<sup>143</sup> Konkrétní podobou se budu zabývat v podkapitole věnované Lovecraftově vlivu, protože monstrem je s jeho dílem hluboce provázané.

<sup>144</sup> Závěrečnou smrt Nory záměrně vynechávám, jelikož její smrt nefiguruje jako prostředek pro vyvolání strachu, ale jako katarze díky současně probíhající zkáze monstra.

<sup>145</sup> Absolutní tmy pro postavu, divák je samozřejmě schopen vidět alespoň částečný obraz.

rozprostřeném prostranství jsou postavy nejvíce ohroženy, a dobrá viditelnost je tudíž jedním z důležitých faktorů k přežití. Avšak paradoxně za přítomnosti světelného zdroje jsou vystaveni ještě větší hrozbě napadení monstrem. Situaci tak není možné uspokojivě vyřešit.

Kvůli tomu je divák v konstruování scény odkázán na představivost, která vychází z několika vizuálních a auditivních podnětů poskytnutých filmem. Jako například když poznamenává jedna z vedlejších postav Paul: „Nikdy jsem neviděl někoho implodovat,“, naznačuje tak publiku detaily ohledně smrti. Verbální nápovědu získává i v následujícím případě formou zdrcené poznámky chvíli poté, co k úmrtí dojde. Jednají tak primárně z toho důvodu, že se obě scény vyznačují rychlými sledy záběrů, nízké viditelnosti, a tudíž ani není definitivně jistý způsob jejich skonu. Jak poznamenává Julian Hanich: „...divák se bojí vlastní mentální vizualizace události...“<sup>146</sup> V tento moment je tedy strašidelnější představivost publika než ukázané scény.

Dalším prvkem využitým ve filmu pro navození strachu je *jumpscare*, tedy *šok*. Jedná se však o bezprostřední reakci na náhlý podnět, proto je během snímku využit zřídka, jelikož tvůrci primárně pracují s ostatními sémantickými elementy a úleku nepřirážují takovou důležitost. Zároveň si hrají s diváckými očekáváními, kdy používají žánrově typické narážky jako ticho nebo pohled kamery, které *jumpscaru* často předcházejí, aby navodili napětí, přestože k leknutí nakonec vůbec nedochází. Zpravidla pracují pouze s okamžitou vizuální změnou jako například při objevu mrtvého těla na konci patnácté minuty. Náhlá zvýšená hlasitost zvuku jako doprovod takzvané „lekačky“ se začíná objevovat až ke konci filmu, kdy nastupují více akční scény. Právě z toho důvodu je občas i obtížně je spolehlivě identifikovat, jelikož ne všechny nečekané rychlé záběry jsou *jumpscary*, ale mohou navazovat na předchozí akci. Zpravidla k nim dochází po momentu relativního ticha a klidu.

Jelikož do sémantických prvků taktéž náleží strach vyvolaný ve fikčních postavách, určitou roli ve snímku také tvoří motiv osamělosti. Přestože většinu narativu je Nora obklopena dalšími přeživšími, tak v momentě, kdy je opuštěna, dochází k psychickému zhroucení, což bylo zapříčiněno i dalšími faktory jako ztráta přátel. Její strach a úzkostlivá porucha je v průběhu děje často naznačovaná nervovými tiky a

---

<sup>146</sup> HANICH, Julian. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str. 110.

v případě nastupující paniky se do popředí dostává již zmíněný vysokofrekvenční pískot nebo dále hrdinčino zadržávání řeči až koktání a prudké oddechování. Ve chvíli osamocení se tyto prvky maximalizují, avšak pouze na okamžik a poté dochází k jejich útlumu za přítomnosti nediegetické hudby mísící smyčcové nástroje a industriální tóny. Během těchto scén dochází k utvrzení vnitřní síly hrdinky, což je značeno i energetickým soundtrackem, za poněkud ironického záběru na informační plakát „pracovat sám je proti firemnímu kódu.“<sup>147</sup> Strach z osamělosti hlavní postavy je tedy ke konci narativu rychle odbourán, aby mohlo dojít k ultimátní konfrontaci Nory s monstry.

#### 4.1.2. Klaustrofobní atmosféra

Snímek využívá strachu působícího na diváka i ve své syntaxi, tedy narativním schématu. Děj primárně pracuje se stále zvyšujícím se napětím, které je zapříčiněno neustále postupujícím a stupňujícím se nebezpečím. Zpočátku posádka musí urychleně evakuovat poškozenou stanici kvůli brzké explozi termálního jádra, ihned poté dochází k objevu a následnému útoku monstra, jež je pravděpodobně pronásledovalo. Posléze snímek prodlevu mezi těmito narativními body zmenšuje a následuje násilně rozdělení skupiny, což naděje na přežití ještě více sníží, a i když se znovu setkají, v ten moment přichází na řadu objev celé kolonie nestvůr. Prakticky ve stejný okamžik se také na scéně objevuje finální podoba Cthulhu jako obří verze předchozích monster, a schéma se tak uzavírá.

Přestože film převážně využívá základní *schéma objevu*, počátek neseznamuje s primární hrozbou ani postavy, ani publikum. Namísto toho dochází ke katastrofě ve formě destrukce většiny stanice zemětřesením. K *objevu* a následnému ohrožení monstry dochází až relativně později, což je zapříčiněno pomalejším tempem snímku, i přes jeho akční začátek. Pokud na objev budeme nahlížet jako na moment, kdy je existence neznámého živočišného druhu definitivně potvrzena, a ne pouze naznačena vágními referencemi, tak snímek téměř začíná svou čtyřicátou minutu stopáže. A teprve až v padesáté šesté minutě se divák dočkává definitivní podoby monstra, což se zároveň může počítat jako konfirmační fáze, jelikož mimo mláděte nemá skupina žádné další informace kromě domněnek.

---

<sup>147</sup> Stopáž: 1:04:13



Z toho vyplývá, že téměř dvě třetiny snímku jsou částečně věnovány počátku narativu, zatímco poslední třetina posouvá děj do závěrečného konfliktu. Přes akční tendence narativu film tedy zachovává poněkud pomalé tempo, které se pouze stupňuje v určitých úsecích. Všudypřítomná stísněná atmosféra a nízké osvětlení však přetrvává skrze celý děj s pouze několika klidnými momenty. To má za následek, že pocit napětí nikdy zcela neustupuje do pozadí.

Co se týče závěru filmu, ten navazuje na tradici ustanovenou v průběhu celého děje a neposkytuje žádné jasné vyřešení. Monstrum se sice zdá být zničené, ale stejně jako v úvodní titulkové sekvenci je formou novinových článků a úředních textů divák seznámen s následujícím vývojem příběhu. Kvůli obnově stanice a následné těžby je možné předpokládat opětovné vyprovokování neznámých živočichů přežívající pod mořským dnem, a tudíž opakování podobného narativu.

Dalším syntaktickým prvkem vzbuzujícím v divákovi emoční odezvu je atmosféra. Ta se v případě *Pod vodou* vyznačuje především klaustrofobním pocitem, jenž vychází především ze dvou základních elementech, a to prostředí a motivu izolace. Mizanscéna se už od začátku vyznačuje klaustrofobickou výstavbou kulis, která se v průběhu děje postupně umocňuje kvůli neustálému pohybu postav. Zpočátku se klaustrofobické prostředí vyznačuje zejména celkovou prázdnotou interiérů, přestože se jedná o relativně prostorná místa. Prostor se neustále mění a zmenšuje od polorozpadlých chodeb stanice Kepler po zatopený tunel a ve finále samotný potápěčský skafandr postav. Viditelnost je téměř nulová jak pro diváka, tak pro postavy, a ochranný oblek je jediný prostředek, díky němuž zůstávají naživu. Podmínky, na nichž záleží přežití, se pro hrdiny také neustále ztěžují. Z pochodu po mořském dně, který je kvůli nedostatku kyslíku nebezpečný sám o sobě, narativ přechází do nutnosti chůze bez dostatečného osvětlení a poté se jejich tempo ještě více zpomalí kvůli zraněnému kolegovi.

Klaustrofobní atmosféru poté ještě umocňuje prvek izolace a pocit uvěznění. Toho je dosaženo převážně celkovým kontextem, který je divákovi zprostředkován v úvodní titulkové sekvenci formou novinových výstřižků. Podmořský vrt je v nich přirovnáván k vesmírným misím a zdůrazněná je absolutní odloučení od civilizace pravděpodobně na dobu delší, než je obvykle únosné, jako je „prodloužená izolace,“

„izolované prostředí“ a „prodloužená pracovní povinnost,“<sup>148</sup> a nelze tudíž očekávat případnou včasnou pomoc od zaměstnavatele a příslušných autorit. Postavy jsou tak situaci vystaveny v absolutní odkázanosti sami na sebe bez možnosti takzvané deus ex machiny. A divák sleduje film s touto informací prakticky od samého začátku, což se odráží i nad vnímáním pocitu nebezpečí, se kterým vstupuje do děje.

Napětí se tak stále více a více umocňuje, což především souvisí i s počátečními nejasnostmi o původu havárie a celkové situaci a poté s domněním, že přeživší jsou něčím pronásledováni. To se později projeví jako pravdivé podezření a v té chvíli monstrum dostává konkrétní podobu. Nejistota a následné napětí se po objevu poté odráží ve faktu, že ani postavy, ani diváci nemají informace o momentální poloze monstra, které může kdykoli zaútočit, a to především ve chvíli, kdy se děj přenesse na mořské dno.

#### 4.1.3. Cthulhu pod mořem

V průběhu filmu se objevuje hned několik motivů a narativních postupů, které se dají považovat za explicitní referenci na Lovecraftovu tvorbu, nebo prvků, které se z velké části podobají právě zmíněným námětům, přestože se nejedná o přímou adaptaci textů. Zcela značně nejvýraznější podobností je samotné monstrum. HPL sice často netvory ve fikci záměrně dopodrobna nepopisoval, ale určité vizuální nápovědy ve svém díle přesto zanechal. *Pod vodou* přesto jasně pracuje s Cthulhu jako primární nestvůrou příběhu, což potvrdil i samotný režisér v jednom rozhovorů,<sup>149</sup> a ve kterém snímek označil za „skrytou poctu Lovecraftovi.“<sup>150</sup> I bez Eubanksova potvrzení lze z textu filmu identitu monstra vyčíst jednoznačně, jelikož mimo designu podobajícím se obřímu živočišnému druhu s chapadly narativ zanechává další nápovědy vycházející z původní povídky *Volání Cthulhu*.

---

<sup>148</sup> Stopáž: 00:02:12

<sup>149</sup> Mr. H Reviews. Underwater – Interview with Director William Eubanks. *Youtube*. [online] 16.1. 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=SK0sk6JXYyI>

<sup>150</sup> SQUIRES, John. Exclusives ‘Underwater’ Director Shares Creature Concept Art and Talks About How He Got THAT Monster in the Movie. *Bloody Disgusting* [online]. 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://bloody-disgusting.com/interviews/3613015/underwater-director-shares-creature-concept-art-talks-got-monster-movie-exclusive/>

Stejně jako v „předloze“ se monstrem nachází na dně oceánu a je probuzeno z předpokládaného spánku. Rituál zmiňovaný v původním textu pouze nahradila těžební aktivita, ale přítomnost a hrozba Cthulhu jako invazivní destrukční síly je stále v narativu zachována. Mimo to film pracuje také s faktem, že se jedná o organismus neznámého původu, možná i mimozemského, který se však pod mořským dnem pravděpodobně nacházel nespočet let. Podobný zrod mají i božstva zobrazovaná v *lovecraftovském mýtu*, především Cthulhu, které spí v pradávnm zatopeném městě. Zároveň se také nejedná o vyloženě nadpřirozený prvek, ale entita je logicky odvoditelná v rámci fikčního světa, přestože o ní ani divák, ani postavy nemají dostačující informace.

Následující prvky ve svém odkazu na Lovecraftovu tvorbu už nejsou tolik explicitní, přesto je kvůli podobnosti motivů považuji za důležité zmínit. Jeden z nich už byl částečně naznačen v předchozí podkapitole věnované sémantickým prvkům, avšak nyní ho popíšu z trochu jiného hlediska. Jedná se o zmiňovaný oceán jako zdroj neznámého a neprobádaného. Film však zachází ještě dál a explicitně propojuje moře s vesmírem. Dodává mu tedy další dimenzi *kosmicismu*. Jedno z těchto přirovnání se objevuje hned v úvodních titulcích formou fiktivních novinových výstřížků, jako „stejně smrtelné jako vesmír“ nebo „bez kyslíku“<sup>151</sup> pro větší zdání věrohodnosti. Expedice do mořských hlubin je zde položena do kontrastu s vesmírnými misemi, ale vzápětí jsou obě místa stavěna do paralely svými odkazy na podobná nebezpečí, izolaci od společnosti nebo dopady na lidské tělo.

Dalšími paralelami s kosmem jsou například potápěčské skafandry, díky nimž se postavy spíše podobají astronautům. To je ještě více umocněno pohyby, které se díky vodnímu prostředí dají přirovnat ke stavu beztlíže. Film navíc v některých scénách odkazuje na kultovní sci-fi horor *Vetřelec* jako například už během šesté minuty, kdy na Noru dopadají kapky vody a záběry společně s pohybem kamery odkazují na první snímek franšízy. Jednotlivé fáze vývoje neznámého organismu, který postavy ohrožuje v průběhu celého snímku, zároveň zdánlivě napodobují evoluci facehuggera.

Toto propojení kosmu a oceánu dále souvisí s dalším významným motivem, a to strachem z neznáma a zapovězeného vědění. Jak je ve filmu řečeno „Tady dole nemáme

---

<sup>151</sup> Stopáž: 00:02:12

být. Nikdo by tu neměl být.“<sup>152</sup> Naznačená myšlenka zkráceně popisuje často užitý prvek v Lovecraftově díle, který se vyskytuje nejvýrazněji v textech spadajících pod *mýtus*. Děj filmu se odehrává v nejhlubším zaznamenaném místě na Zemi a vrt zasahuje ještě dál. Kvůli těmto extrémním podmínkám je delší přítomnost lidí prakticky nepředstavitelná a narativ z toho důvodu lidský element zobrazuje jako narušitele. Což v určitém smyslu bývají i hrdinové HPL povídek pouze s rozdílem, že v případě snímku jde s největší pravděpodobností o zisk a ne vědění.

Na strach z neznáma a zapovězené vědění zároveň navazuje i Lovecraftova technika zobrazování, nebo spíše nezobrazování, monster a vycházení především z vágních popisů či jejich kompletnímu vyhýbání se. To odpovídá tendenci filmu nechávat většinu scény v šeru a částečně osvětlovat pouze okolí, ve kterém se právě nacházejí postavy, z čehož vyplývá i snaha tvůrců o neúplné odhalení monstra. Tomuto faktu také vypomáhá již zmíněné zasazení příběhu, které nedisponuje přirozeným denním světlem.

## 4.2. *Cthulhu*

I přes svůj název se následující snímek vybraný k analýze neinspiruje *Voláním Cthulhu* ani nevyužívá motivy z této povídky, ale místo toho je volně založen na novele *Stíny nad Innsmouthem*. Text filmu je však natolik upravený od zmíněné předlohy, že namísto přímé adaptace lze mluvit o částečné apropriaci. S tím souvisí i název snímku, který úmyslně odkazuje na odlišné dílo. Podobnou strategii využívá i například *Dagon* režiséra Stuarta Gordona nebo videohra z roku 2005 *The Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, jež opět namísto titulních povídek využívají již řečenou novelu jako inspiraci. Režijní debut *Cthulhu* vznikl pod vedením Dana Gildarka, který se podílel i na scénáři společně s Grantem Cogswellem. Premiéru měl 14. června 2007 na Seattle International Film Festival.<sup>153</sup> Obsazení pracuje s relativně neznámými herci jako Jason Cottle v hlavní roli, Dennis Kleinsmith nebo Cara Buono. To se zároveň odvíjí od nízkého rozpočtu zhruba 750 000 dolarů. Výdělek byl poté pouhých 15 000 dolarů.<sup>154</sup>

---

<sup>152</sup> Stopáž: 00:53:13

<sup>153</sup> *Cthulhu*. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0478126/>

<sup>154</sup> Tamtéž.

Děj filmu sleduje postavu Russela Marshe, který se po smrti své matky vydává po letech do rodného města na pobřeží Oregonu, aby vyřídil její pozůstalost. Mezitím je zatížen zvláštními až prorockými sny a přítomností kultu, který zde působí a jenž je veden Russelovým otcem. Russel postupně odkrývá záhadnou minulost města, ale i finální cíl kultu, a to vyvolat nestvůry z hlubin moře. Film je zároveň velmi specifický v tom, že jako jeden z mála snímků, které odkazují na Lovecraftovu tvorbu, využívá homosexuální hlavní postavu.

#### 4.2.1. Vsugerovaný horor

Podobně jako v předchozím snímku hudba hraje i v *Cthulhu* jednu ze základních rolí pro nastolení strachu, avšak poněkud jinou formou, než tomu bylo v *Pod vodou*. V případě využití nediegetických prvků se hudba většinou skládá z táhlých vysokých elektronických tónů znovu využívajících žánrových konvencí pro tvorbu atmosféry napětí. Pro tento pocit tvůrci nevyužívají pouze nediegetickou hudbu, ale pracují i s tichem, které je provázáno pouze diegetickými ruchy jako například ve scéně v tunelech v padesáté páté minutě.

Co se týče nediegetických zvuků, film využívá primárně dva typy. Během emocionálního vypětí jsou užité především instrumentální melodie, například klavírní, ale mimo ně se ve snímku objevují i elektronické tóny, a to například ve scénách, které mají v divákovi vyvolat alespoň minimální známku napětí. To se projevuje především opět vysokými tóny a zvuku podobnému hučení. Často také postupně nabývají na hlasitosti, a tím i zvyšují celkový dojem ze scény. Například scéna během čtyřicáté osmé minuty, kdy Russel vystupuje z auta, se značí směsí diegetických ruchů lesa jako šustění listů a nediegetického vysokého tónu, který pomalu přehlušuje diegetickou složku a mísí se dohromady s výkřiky dívky v autě. Film takto naznačuje divákovi, že se blíží zatím neidentifikovatelné nebezpečí, avšak k žádnému ohrožení nedochází a dvojice poté odjíždí. Podobného principu využívají i flashbackové a snové sekvence, kdy tón nabývá na stále větší hlasitosti, dokud není náhle utnut s přechodem do současné dějové linie. Opět tedy nedochází k pomyslnému vyvrcholení, které soundtrack naznačuje.

Samotná monstra ve filmu se nedostávájí prakticky žádný prostor. Jediná scéna, která nějaký druh nestvůr obsahuje, se vyznačuje především nízkou úrovní osvětlení

částečně poskytnutou pouze bleskem fotoaparátu a velmi rychlými prostřihy. Divák si tudíž není schopen vytvořit kompletní obraz jejich podoby. V těchto rychlých záběrech je možno částečně rozeznat podobu nestvůr, která se skládá z *fúze* malého dětského těla a démonického obličejce společně s předpokládanou *masovostí*. Scéna je zároveň občas doprovázena téměř absolutní temnotou s rychlými záblesky světla, což osvětlené obrazy připodobňuje k fotografii, která zpomaleně opět přechází v tmu. Za pomoci stále přítomného nediegetického tichého hukotu je tak vyvoláno napětí v očekávání nebezpečí, což poté přechází do úleku nad nečekaným objevem monstra.

V dalších případech, které obsahují strašidelný vjem, se jedná o vsugerované nepřímé zobrazení za účelem stimulovat představivost publika. Například během jednoho ze závěrečných momentů jsou kvůli úhlu kamery v podhledu, která je napůl ponořená do blíže nespecifikované červené tekutiny, v obrazu pouze postavy dívající se na něco mimo zorný úhel pohledu kamery/diváka. Společně s temnou klavírní hudbou a reakcemi postav scéna vyvolává dojem, že vjem budí nepopsatelnou hrůzu. Celkově je tak publikum odkázáno na neurčité a nekompletní obrazy a do popředí se jako primární emoce dostává *děs*.

Film se vyznačuje primárně spíše neurčitým stylem zobrazování a celkovým napětím než *šokem* nebo *přímým hororem*, *jumpscary* jsou proto omezené a během snímku využity pouze dvakrát. Opět se jedná o okamžitou a překvapivou vizuální změnu, avšak oproti *Pod vodou* se tyto úseky vždy vyznačují i náhlým zesílením diegetických zvuků a nediegetické hudby. V obou případech se také jedná o rychlé záběry, jež poté přecházejí do temna. Zároveň po těchto úlecích nenásleduje žádné bezprostřední nebezpečí, před kterým postavy musí nutně utéct a zachránit si tak život.

#### 4.2.2. Izolace od komunity

Film pracuje se svým narativem rozvolněným tempem, jenž je doprovázen až meditativními scénami jako vzpomínkami na dětství nebo sny. Z toho se opět odvíjí i zdlouhavý *počátek*, který začíná oznámením o smrti Russelovy matky a končí *objevem* ve formě nálezů záhadného předmětu ze sna a zpovědi opilého námořníka Zadoka po čtyřicáté minutě, což je následováno *konfirmací* během objevení pohřešovaného chlapce a poté monster v tunelech pod městem se závěrečnou *konfrontací* vlastního otce.

Snímek se však nejvíce vyznačuje tím, že veškeré dějové zvraty a důležité body v příběhu jsou vždy iniciovány ostatními postavami, což nechává Russelovi pouze možnost následné reakce. Hlavní hrdina je tedy neustále postrkován z místa na místo, aniž by většinu důležitých objevů učinil z vlastního popudu. Tato specifikace má za následek, že jisté logické návaznosti se z divákova pohledu mohou zdát arbitrární až nesmyslné jako například znenadání darovaný fotoaparát, který se stává důležitým zdrojem světla během bloudění v tunelech pod městem.

Právě tato nelogičnost společně s dalšími prvky dodává filmu jako celku atmosféru snového světa, kdy se hlavní postava stává uvízlou v prostoru, z něž není cesty zpět. Zároveň nemá možnost ani ovlivnit svůj osud, jelikož je neustále kontrolován ostatními. Teprve až vágnost závěrečné scény naznačuje existenci vlastní vůle a vymanění se z otcova vlivu, kdy jsou divákovi předkládány dvě možnosti. Jelikož je však záběr utnut před závěrečným rozřešením, není více nebo méně naznačeno, která odpověď je správná. Nicméně je v průběhu děje naznačeno, že postava nemá možnost se svobodně rozhodovat. Už od prvních scén je Russel nucen zůstat ve městě déle, než měl původně v plánu, jeho rozhodnutí pátrat po ztraceném chlapci je způsobeno prosbou brigádnice v obchodě. Také námořník Zadok ho až výhružně prosí o alkohol, aby mohl sdílet svůj příběh. Z toho důvodu se město a okolí pro Russela zároveň stává pomyslným vězením, ze kterého nezvládá utéct.

Tvůrci tedy většinou sází na *nepřímý horor* a obecně nepříjemný pocit ze sledování, který na publikum působí postupně svým zdlouhavým tempem filmu a zaměřením na rozkládající se psychologii jedince. To je signalizováno primárně skrze Russelovy stále častější verbální vulgární výpady v průběhu narativu, což stojí v juxtapozici vůči jeho seriózní a klidné prezentaci na počátku děje, a zároveň stále bizarnějšími dějovými zvraty, které ke konci snímku narůstají do absolutní anarchie v podobě ozbrojeného násilí na ulicích.

Film z tohoto důvodu spíše než strach vyvolává v divákovi pocit nepohodlí, který přetrvává skrze celý narativ. K tomu tvůrci využívají například občasnou sérii rychlých chaotických záběrů. Dějová linie je protínána flashbaky vyznačující se teplou sépiovou barevnou paletou a halucinacemi nebo sny se živou barevnou paletou, proto dochází

často k dezorientaci v čase a prostoru.<sup>155</sup> Jedná se o rychlé prostřihy občas se zrychleným pohybem nebo bez jasné logické návaznosti na předchozí scény doprovázené již zmíněným hučícím tónem. Zejména v poslední půlhodině snímku, kdy dochází k závěrečné konfrontaci, jsou tyto hranice záměrně stírány s postupujícím rozkladem psychiky hlavní postavy. Nejvýrazněji se tento postup projevuje například během vyšetřování na policejní stanici v první hodině a dvanácté minutě, kdy jsou záběry Russelova otce s teplou barevnou paletou prokládány zvukovými můstky právě probíhajícího zatýkání.

Výrazněji se zmíněná diskontinuita začíná projevovat po první hodině stopáže, kdy je Russel zdrogován a znásilněn a poté je pronásledován neznámým mužem. Scény během honičky na sebe zdánlivě prostorově nenasazují a narativ neposkytuje žádné informace o identitě muže, jehož existence, vstup na scénu a chování se vymykají logice fikčního světa, pokud je porovnáme chováním s ostatních postav. Záběry zároveň kvůli dominantní modré barvě a osvětlení společně s místy zpomalenými pohyby působí snovým dojmem. Ten je vyvrácen až o několik minut později s nálezem těla mrtvého chlapce, kterého Russel potkal během noci, a předešlé scény jsou tak navraceny do „reálného“ světa. Hlavní postava však po zážitku častěji a častěji začíná vykazovat viditelné známky rozhořčení a nervozity, které vrcholí během jeho zatčení.

K pocitu nepohodlí během sledování filmu také napomáhají zakomponované prvky zvláštnosti, jež se objevují už začátkem filmu. Jedná se o drobné momenty vybočující z každodenního a přirozeného řádu, kterým se ale většinou nedostává následných odpovědí jako například smrtelná automobilová nehoda při návratu do rodného města, vyprázdněné ulice staticky snímané skrze velký celek nebo i samotné dialogy postav, jež občas nabývají téměř absurdních kvalit. Tyto scény a detaily nejsou sice rámované jako zvláštní nebo nereálné v kontextu fikčního světa vzhledem k reakci postav, avšak publikum je staví do opozice svému chápání reality a žánrových zkušeností.

---

<sup>155</sup> Nejvíce během scény v čase stopáže: 1:27:23.



### 4.2.3. Cthulhu bez Cthulhu

Jak už bylo zmíněno, film si bere inspiraci ze *Stínu nad Innsmouthem*, který v některých případech i explicitně cituje, což je největší viditelná podoba s Lovecraftovou tvorbou. Kult, jenž vede Russelův otec, se stejně jako v novele jmenuje Esoterický řád Dagona, a Zadok se stále dožaduje alkoholu jako odměny za sdělené informace ohledně města a jeho historie. Dokonce i příjmení zakladatele kultu Marshe zůstalo nezměněno. Dále se odkazují na původní narativ termíny jako shoggot, Cthulhu nebo Lovecraftův vymyšlený jazyk pro vzývání starých bohů. Další podobnost je v primárním zdroji ohrožení, čímž jsou kultisté a Nevyzpytatelní.<sup>156</sup> Avšak svým názvem i občasnými poznámkami postav také mísí prvky z *Volání Cthulhu*.

V dalších bodech narativu však podobnosti s novelou končí. Russel ve městě není cizinec, ale odcizení je zapříčiněno jeho sexuální orientací. Zároveň je také postavou s přímým napojením na Esoterický řád Dagona skrze svého otce, což poskytuje nový úhel pohledu na původní děj, jelikož nejmenovaný hrdina svůj původ zjišťuje až v závěrečné kapitole. Film dále například nepracuje s explicitním kontextem křížení obyvatel s hlubinnými monstry a pouze tuto možnost naznačuje skrze dialog. Občané města se tak zdají být, alespoň po fyzické stránce, normálními lidskými bytostmi.

Dalším prvkem, který je spisovatelově tvorbě podobný, je často vyskytující se motiv oceánu, který plní v narativu nesporně jednu z nejdůležitějších funkcí pro zdroj hrůzy. Inspirace *Stínem nad Innsmouthem* se nabízí jako primární důvod, autoři přesto s vodou a oceánem jako motivy zacházejí i jinak, než je v novele popsáno. Moře zde není pouze původcem strachu z neznáma a domovem monster, jež kult uctívá, ale v určitých momentech je na něj nahlíženo i s fascinací jako během padesáté minuty, kdy postavy v komplexu Sea Lion Caves obdivují lední medvědy. Mimo to ale narativ pracuje navíc s další rovinou zdroje hrůzy z moře, která pochází přímo z hlavní postavy. Russel má totiž až chorobný strach z plavání, což je však pouze explicitně zmíněno v dialogu, a nikdy se během narativu neprojevuje konkrétními akcemi nebo alespoň náznaky. Kvůli tomuto faktu se domnívám, že zmíněná fobie slouží spíše k utvrzení záhadného až

---

<sup>156</sup> Původní termín je *Deep Ones*. Autorem překladu je Václav Kajdoš.

strašidelného statusu oceánu, jelikož se narativ zaměřuje spíše na hlavní postavu než prvky kosmického hororu.

Podobně jako *Pod vodou* i *Ctulhu* zpracovává motiv opuštění a izolace od ostatních. V tomto případě se však jedná převážně o psychologickou rovinu, a ne fyzickou, a z velké většiny není zapříčiněna hlavní postavou samotnou, ale názorem většinové společnosti. Film svůj děj totiž také staví na metafoře toxicity homofobní rodiny, strachu z návratu do rodného města a z reakce uzavřené komunity žijící v městě. To vše je upozaděno právě na příběhu, který využívá Lovecraftův text jako volnou předlohu. Russelův nechápavý a fanatický otec se tak stává dvojnásobným metaforickým monstrem jak pro Russela, tak pro diváka. Vše se ještě násobí utiskující atmosférou v průběhu celého filmu, jak je popsáno v předchozích podkapitolách.

Zároveň se jedná o intelektuální hlavní postavu, jež s každým překvapivým zjištěním o historii svého rodného města a zároveň o minulosti vlastní rodiny postupně přichází o schopnost racionálního uvažování, což je částečně zapříčiněno i Russelovou zvědavou povahou a objevem souvisejícím s jeho dlouholetým přítelem Michaelem, a poté i otcovým kultem. Veškeré Russelovo vyšetřování se odehrává i přes časté překážky či explicitní námitky ostatních postav. Jedná se tedy i o určitou formu zapovězeného vědění, které se však z převážné většiny váže pouze na hlavní postavu a nemá co dočinění s kosmickým hororem obecně. Psychický rozklad je totiž zapříčiněn rodinnou historií a jejím vlivem, což je také občas užívaný motiv v Lovecraftově díle. Nejedná se ale o prozření způsobené vystavením se mimozemským silám.

I v případě *Ctulhu* se opět objevují částečné tendence zaměřovat se spíše na strach z neznáma a nepopsatelného. Zdroj hrůzy tedy závisí na divákově představivosti. To se však neprojevuje na užití tématice *kosmicismu*, ale na celkovém stylu zobrazování děje a jevů ve filmu. Jak už bylo popsáno, film primárně nepracuje s monstry samotnými, ale s idejí jejich existence a jejich brzkého příchodu, která je divákovi i Russelovi neustále předkládána skrze ostatní postavy. Pokud se však nějaké scény zabývají explicitně strašidelným vjemem, záběry jsou záměrně co nejvíce vágní, čehož dosahují různými prostředky jako nízkou hladinou osvětlení, chaotickými střihy nebo znemožnění pohledu kvůli úhlu kamery.

Poslední prvek, který sdílí částečnou podobnost s Lovecraftovým elementem *kosmicismu* a existencionálního hororu, se projevuje především v postavě Russela, jemuž narativ z převážné většiny neumožňuje vlastní rozhodnutí, což přerůstá až do závěrečného konfliktu, kdy je donucen ukončit život svého milence. To se zčásti váže na myšlenku o nedůležitosti lidských jedinců v porovnání s vyššími silami kosmu a jejich nicotnosti, což si ale sami až do uvědomění si přítomnosti entit nedokážou uvědomit.

### 4.3. *Nicota*

Kanadský snímek *Nicota* vznikl ve spolupráci Stevena Kostanskiho a Jeremyho Gillespiea, kteří se zároveň podíleli i na scénáři. Poprvé byl uvedený na festivalu FantasticFest v roce 2016.<sup>157</sup> Film byl zčásti financovaný produkční společností a z části veřejnou kampaní na Indiegogo<sup>158</sup> pro realizaci kvalitnějších digitálních efektů při zobrazení monstra. Celkový rozpočet není znám, ovšem přes Indiegogo kampaň se podařilo vybrat přes 85 tisíc dolarů na více jak 300tisícový výdělek z kin.<sup>159</sup>

Děj se zaměřuje na policistu Daniela Cartera, který během noční služby nalezne neznámého poraněného muže, jehož přepraví do nejbližší nemocnice. Avšak postupně začínají budovu obkličovat zahalení okultisté v kápích a nemocniční personál společně s pacienty poté pomalu propadají šílenství. Carter poté ve snaze ochránit zbytek přeživších a veden záhadnými vidinami opouští skupinu, aby zacházel stále hlouběji do nemocniční budovy, kde však panuje ještě větší nebezpečí.

#### 4.3.1. Krev a hnus

Auditivní složka se ve snímku opět projevuje jako jeden z hlavních faktorů navození atmosféry strachu, přestože je z většiny využita pro podkreslení scény. Více než hudba se pro tvorbu napětí užívají spíše různé zvuky diegetického a nediegetického původu.

---

<sup>157</sup> MURTHI, Vikram. Fantastic Fest Announces First Wave of Programming For 12th Annual Celebration in September. *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/08/fantastic-fest-first-wave-12th-annual-alamo-drafthouse-tim-burton-1201712437/>

<sup>158</sup> The Void. *Indiegogo* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.indiegogo.com/projects/the-void--10#/>

<sup>159</sup> The Void. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt4255304/>

Zpočátku je snímek spíše tichý bez nediegetických komponentů, což se znatelně mění ve dvanácté minutě při prvním zobrazení násilného činu. Ihned, jak záběr zobrazí nůž zabodnutý v oku, nastupují vysoké tóny podobné smyčcovým nástrojům, které se poté vibratem prostřídávají s tóny nízkými. Během scény jsou využity i zvuky diegetické jako vysokofrekvenční hučení napodobující efekt tinnitu a symbolizující traumatický zážitek pro postavu.

Snímek také využívá časté zvyšování hlasitosti během eskalace situací, což je propojeno rychlým tempem střihů a krátkých záběrů. To se ale netýká emočně vypjatých situacích, ve kterých však nehrozí bezprostřední nebezpečí napadení nadpřirozenými elementy příběhu, jež zůstávají bez nediegetického hudebního doprovodu. Obecně se tak podobné vysoké tóny využívají pro stimulaci napětí jak během akce, tak během klidných scén. Opět se jako v předchozích filmech využívá především disharmonických tónů, které v divákovi vyvolávají neklid. Náhlé zvýšení hlasitosti pak například může zdůraznit důležité informace během scény, jelikož daný efekt přiměje úlekem publikum zvýšit pozornost na konkrétní právě snímaný obraz. Nejedná se však o *jumpscary*, jež ve filmu téměř nefigurují, jelikož hlasitost ani vizuální změna nejsou natolik razantní, aby došlo k očekávané fyzické reakci<sup>160</sup> ze strany publika.

V průběhu filmu se však evidentně klade největší důraz na prvky *body horroru*, tedy na groteskní až odporné podoby lidského těla.<sup>161</sup> V případě *Nicoty* se jedná především o monstra, která mají původ v lidech, a následující násilí páchané na lidském těle, což v divákovi spíše než strach vyvolává odpor a hnus. Primárním zdrojem reakce publika jsou tedy auditivní a vizuální podněty doprovázející krvavé scény svým stylem připomínající například Carpenterovu *Věc* nebo *Sliz* Chucka Russela z roku 1988. Nestvůry však často nejsou zabírány v celku, spíše v detailech a většinou se jedná o kratší záběry. Na co je však soustředěna největší pozornost, jsou různé detaily a zvuky, které jednotlivé záběry doprovází. Důraz je tedy zejména kladen na tímto způsobem vsugerované informace, které poté vyvolávají reakci u publika.

---

<sup>160</sup> Anglický termín *jumpscare* už svým názvem definuje reakci, kterou by ideálně měl vyvolat. *Jump* znamená skočit, tudíž daný prvek v divákovi často vyvolá nadskočení, nebo minimálně trhnutí těla.

<sup>161</sup> HANICH, Julian. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers*. str.30.

Během snímku postavy přichází do styku primárně se dvěma, potažmo třemi typy nestvůr.<sup>162</sup> První typ se objevuje už ve dvacáté třetí minutě stopáže a jedná se o *fúzi* několika elementů, které poté vytvářejí groteskní masu. Důležitým vizuálním prvkem je v tomto případě vzdálená podoba lidské tváře značící, že věc má svůj původ v člověku. Následují šlahouny sloužící jako hlavní nástroj k útoku a zbytek těla je sestaven z nesourodého materiálu. Podobná nestvůra je poté představena v závěrečné čtvrt hodině. V obou případech však není zobrazeno, jakým způsobem jsou monstra stvořena, pouze je naznačeno, že se jedná o druh mutace pocházející z člověka. Nestvůry jsou očividně antagonickým a chaotickým elementem v narativu, přesto lze nad nimi, nebo minimálně první z nich, vyjádřit i lítost, jelikož se stále jedná ve své podstatě také o oběť kultu bez možnosti vlastního rozhodování. To je nejvíce zvýrazněné zmíněnou podobou lidské tváře a těla, které figurují v designu monstra, ale vypadají zdeformovaně a jako cizí element visící na ostatní mase. Avšak právě kvůli jejich celkovému vzhledu a brutálnímu způsobu zabíjení pocit lítosti zaniká a je nahrazen zmíněným odporem a satisfakcí po jejich destrukci.

Výjimky v zobrazování monster se vyskytují až v poslední půl hodině snímku, ve které dochází k finálním konfrontacím v momentě, kdy postavy vkročí za pomyslnou hranici reálného světa symbolizovanou dveřmi s okultním znakem. Zde se setkávají s odlišným, třetím, typem monster, jež doktor označuje jako „nepovedené experimenty“. Zde je opět kladen důraz na odpor a hnus a do popředí se dostává explicitní *body horror*. Právě kvůli neustále zvyšujícímu se nebezpečí se navyšuje i počet těchto krvavých momentů, což se nejvíce projevuje v první hodině snímku. Oproti předchozímu příkladu, monstra zde jsou viditelné tvořena z lidských těl, která jsou poté znetvořena a zmrzačena. Hodina a padesátá první vteřina se jeví jako nejvýraznější příklad, v němž se vyskytují nejpodrobnější záběry se zdůrazněním nechutnosti v podobě otevřených ran a slizu z nich vytékající za přítomnosti zvukových efektů. Scéna je navíc umocněna niediegetickou hudbou.

Druhým typem monstra je samotný antagonista Richard Powell, k jehož transformaci dochází v třetí třetině filmu. Narativ nejdříve prezentuje kladné vlastnosti postavy bez jakéhokoli náznaku o její opravdové roli v příběhu, aby následně odhalil

---

<sup>162</sup> Třetí typ však rozebírám až v podkapitole věnující se lovecraftovským prvkům.

pravou totožnost doktora a jeho cíle. Opět se jedná o nestvůru s lidským původem, avšak jeho základní rysy zůstávají zachované. Jediným jasným odlišujícím prvkem je ve vizuální podobě postavy, jelikož postrádá veškerou pokožku, což symbolizuje jeho finální odklon od lidskosti. Zároveň i forma, jakou je jeho postava snímána, a prvky s ním asociované se odlišují od prvního typu monster. Už není kladen důraz na detaily a krátké záběry, ale spíše polocelky, ve kterých dostává prostor pro své monology. Jeho finální podoba totiž není primárně založena na pocitu strachu nebo hnusu, ale tyto pocity jsou soustředěny spíše do psychické charakteristiky založené na jeho činech v průběhu fabule.

V jistých momentech jsou podobným způsobem zobrazeny i krvavé záběry. Například ani zdravotní sestra ani doktor Powell nejsou zobrazeni v momentu, kdy si odřezávají většinu kůže z obličeje, a pouze z krátkého záběru, kdy si odstříhnou kousek visícího zbytku, je divákovi naznačeno, co znamená červené zbarvení jejich pokožky. Další násilné scény jsou však o poznání více explicitní. Záběry během nich nejsou záměrně méně osvětlené v porovnání s okolím nebo zkrácené s přestřihy na ostatní postavy. Místy bývají i vsugerované zvukem s mokrým až čvachtajícím efektem, aby se posléze záběr opět zřetelně zaměřil na právě probíhající čin. Přesto však převládá *přímý horor*.

Například během prvního útoku monstra a jeho následné smrti kamera zblízka zabírá šlahouny prodírající se skrze oční bulvy. Podobným způsobem, avšak z jiného úhlu, je vyobrazena i scéna v třinácté minutě během konfrontace zdravotní sestry. Film se očividně násilí nevyhýbá, přesto určité momenty kvůli momentální pozici kamery tuto explicitu neposkytují a opět se spíše zaměřují na vsugerovaný horor. Metoda je využita během hodiny a desáté minuty, kdy jsou vidět pouze chapadla vyrůstající z Allison, aniž by divákovi byl odhalen konkrétní záběr na postiženou oblast. Opět se tak zde pracuje s hnusem a odporem jako primárními reakcemi namísto strachu nebo napětí a zdroj se tentokrát zcela odráží v představivosti publika pomocí jak sugesce, tak často využívaných slizkých textur, které v tomto momentě zabírají co největší prostor v záběru. Následující sběh událostí také dává do popředí především vágnost, jelikož osud Allison není zobrazen nebo zmíněn v dialogu. Celá scéna v laboratoři, kdy Daniel nalézá

svou manželku, se tak vymyká filmem upřednostňovanému módu zobrazování, které se zaměřuje především na krátké přímé záběry.

#### 4.3.2. *Overreacher*

Oproti předchozím analyzovaným filmům má syntax *Nicoty* o poznání rychlejší spád, což je částečně zapříčiněno i kratší stopáží snímku, který trvá hodinu a třicet minut. K prvnímu náznaku konfliktu dochází už v třinácté minutě, zatímco monstrum se poprvé definitivně objevuje o deset minut později. Doba klidu mezi násilnými scénami se zároveň neustále zmenšuje, dokud nedochází k vyvrcholení v podobě konfrontace doktora a jeho „dcery“. Narativ se zčásti drží schématu *komplexního objevu*, avšak zčásti jej nahrazuje schématem *overreachera* a jeho pokusů. Postava *overreachera* je postupně jednoznačně vymezena jako antagonistický prvek, avšak zároveň kvůli její sporné pozici na začátku děje není možné prvky schématu využít zcela.

*Počátek* seznamuje diváka s postavami, které daný fikční svět obývají, a jeho prostředím. Jedná o téměř opuštěnou nemocnici v době stěhování na jiný pozemek a část jejího personálu s několika pacienty. Budova disponuje dlouhými opuštěnými chodbami a výsledná atmosféra je ještě více podmíněna denní dobou, jelikož se snímek odehrává v noci. Během *počátku* nedochází k extrémním událostem, pouze se zaměřuje na představení hlavních postav a jejich motivací. Teprve až s příchodem *objevu* ve formě brutálního napadení pacienta se objevuje náznak hlavního *konfliktu* a možnosti, že se do celé situace zapojují i nadpřirozené prvky, což je potvrzeno s příchodem prvního monstra. Narativ poté vrcholí konfliktem při střetu kultu, monstra a hlavních postav.

Stejně jako u ostatních snímku i v případě *Nicoty* je závěr příběhu nejasný. Při zohlednění veškerých okolností by se na něj dalo nahlížet jako relativně šťastný konec, jelikož alespoň části postav se podaří uniknout, zatímco všichni antagonisté jsou alespoň zdánlivě mrtví. Vágnost konce děje však souvisí se závěrečnou scénou, ve které figuruje hlavní postava a Allison. Během ní je naznačeno, že přestože konkrétní protivníci už nejsou hrozbou, neznámá a nehmatatelná bytost, jejíž symbol v podobě trojúhelníku se ve snímku často objevuje, je stále přítomná. Hrozí tedy možnost opakování podobné situace.

Pro hororovou atmosféru je opět významný motiv naprosté izolace postav od okolního světa. V ten moment se prostředí nemocnice stává jak útočištěm před okultisty, kteří budovu obklíčili, tak místem, v němž kdykoli hrozí napadení, a zároveň kvůli zdravotnímu stavu jedné z postav v něm není vhodné zůstat. Vzniká tak paradoxní situace, která je ještě zhoršena zmizením Allison a následným rozdělením skupiny. Postavy jsou odříznuté od jakéhokoli způsobu komunikace s okolím, proto není ani možné očekávat externí pomoc. Napětí se tak postupně stupňuje s rostoucí hrozbou a úmrtími jednotlivých postav.

Důležitou roli pro tvorbu napětí v narativu také hraje osvětlení během jednotlivých scén. Děj se odehrává v noci, film proto přirozeně pracuje s umělým světlem a využívá nespolehlivost tohoto druhu osvětlení, jako je například blikot, k navození napětí v divákovi, jelikož podobný prvek často symbolizuje blížící se nebezpečí. Snímek tuto funkci primárně využívá během násilných scén, kdy blikající světla společně s prostřihy záběrů částečně neumožňují divákovi si vytvořit celkový obraz bez aktivního využití představivosti. Nejvýrazněji se zmíněný efekt projevuje během dvacáté šesté minuty, kdy rychlé záběry a blikot světla může být pro diváka nepříjemné ke sledování nebo až bolestivé.<sup>163</sup> Přibližně v poslední třetině stopáže poté dochází k proměně osvětlení na červená alarmující světla, což vytváří temnější a tíživější atmosféru a s tím související obtížnější orientaci diváka v prostoru.

#### 4.3.3. Richard Powell: Reanimátor

Vliv Lovecrafta na snímek se vyznačuje zejména užitím podobných motivů a tematiky, přestože se nejedná o zcela explicitní narážky. Pouze v případě jména hlavní postavy se jedná o výjimku. Daniel Carter odkazuje svým příjmením na fiktivní postavu Randolpha Cartera, který je vypravěčem nebo je alespoň zmíněn hned v několika Lovecraftových textech jako *Výpověď Randolpha Cartera*, *Stříbrný klíč* či *Případ Charlese Dextera Warda*. Podobnost se ale nachází pouze ve jménech, jelikož se nedá říct, že by Daniel sdílel s Randolphem i charakterové rysy. Randolph je typickou Lovecraftovou intelektuální postavou (a zároveň jeho alter ego) bez pevné charakteristiky, zatímco vzdělání či intelektuální zaměření není pro Danielovu charakteristiku důležité. Oproti

---

<sup>163</sup> Ve výjimečných případech by tato kombinace mohla také zapříčinit epileptický záchvat.



tomu je vidět, že se jedná o dobře známou a oblíbenou postavu v rámci fikčního světa, které ostatní obyvatelé města důvěřují.

Následující reference už nejsou tolik doslovné a pouze využívají podobnosti s motivy vyskytující se v *lovecraftovském mýtu* pro navození spojitostí. Nejdříve se ve snímku projevuje návaznost na *kosmicismu*, což se nejvíce ukazuje během záblesků v Danielových vizích. Záběry totiž zobrazují obrazy vesmírných mlhovin a dalších úkazů, společně s širokým záběrem šeré krajiny a lidského organismu. Oproti narativu snímku tak navozují dojem *sublimity*, jež je pak ale dána do juxtapozice se závěrečnou scénou, která je s těmito sekvencemi propojena stejným záběrem na mračnou oblohu. Daniel a Allison se nacházejí v neznámé krajině, jejíž prostor by za normálních okolností vyvolával údiv. Avšak kvůli vědomí, že obě postavy jsou mrtvé, a společně s ponurým a nehostinným vzhledem prostředí se *sublimita* vytrácí a nastupuje teror z neznámého a obrovského prostoru. Tato scéna zároveň završuje tematiku kosmického hororu ve filmu, jelikož už svými proporcemi krajiny a cizího tělesa na obloze, jehož základní tvar trojúhelníku se objevoval v celém narativu, zdůrazňuje nedůležitost dvou přítomných jedinců.

Dalším a nejvýraznějším znakem *kosmicismu*, který se ve filmu vyskytuje, je přítomnost neznámé síly existující mimo realitu daného fiktivního světa a jejího kultu. Postava hlavního antagonisty, doktora Powella, tak zároveň slouží jako spojující bod s mimozemským světem i neznámou entitu, jež je zčásti zobrazena teprve až v závěrečné scéně. Prvek odlišné reality také může odkazovat na povídku *Z neznámého světa*, ale v jejím případě se jednalo o paralelní světy, které se společně překrývaly, zatímco *Nicota* pravděpodobně pracuje s lokací mimo Zemi, což je podpořeno zmíněnými záběry kosmu. Samotná entita není poté vyobrazena jako definitivně záporná nebo kladná, avšak její vliv se postupně ukazuje jako destruktivní.

Co se týče samotných příšer, které se v příběhu vyskytují, určitá inspirace v *mýtu* může být vysledována v použití chapadel při jejich designu. Oponovala bych však tím, že celková podoba cílí především na vyvolání pocitu hnusu v divákovi, což je také častá obecná charakteristika hororových příšer.<sup>164</sup> Hnus však zároveň hraje i významnou roli v některých Lovecraftových dílech. V textech využívá popisy člověku odpudivých textur

---

<sup>164</sup> KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. str.4.

a zápachu, aby ve čtenáři vyvolal nepříjemný pocit. Podobně i film pracuje se stejnými slizkými texturami, které jsou ještě navíc umocněné auditivním podnětem. Scény, ve kterých se daný prvek vyskytuje, jsou zároveň často propojeny s *body horrorem*.

Následující významná podobnost s Lovecraftovou tvorbou se nachází v postavě antagonisty. Společně s *kosmickým hororem* totiž film propojuje i prvky *overreacherovského* narativu, které lze nalézt v *Herbert West: Reanimátor*. Část monster, která postavy objevují v průběhu děje, totiž spadají pod kategorii ožvlých mrtvol, na nichž doktor experimentoval ve své snaze objevit nesmrtelnost a přivést zpět na svět svou mrtvou dceru. Právě tato posedlost novým životem a nesmrtelností jako „lékem na smrt“ spojuje *Nicotu* s *Herbertem Westem* a dalšími podobnými příběhy. V popředí však stále zůstává zmiňovaný *kosmicismus*, jelikož motivace postavy neleží čistě pouze v zakázaném vědění, ale *overreacher* se v případě filmu stává monstrem ne pouze v metaforickém smyslu slova.

#### 4.4. *Donekonečna*

Americký film opět vznikl pod vedením režisérského dua, tentokrát se jedná o Justina Bensona a Aarona Moorheada, kteří ve snímku hráli a podíleli se i na produkci. Autorem scénáře je samotný Benson, zatímco Moorhead spolupracoval na postprodukcii. Film s nízkonákladovým rozpočtem získal okolo 950 tisíců dolarů během celosvětového uvedení v kinech.<sup>165</sup> Premiéru měl roku 2017 na Tribeca Film Festival, zatímco do kin byl uveden až o rok později.<sup>166</sup>

Děj sleduje dva bratry,<sup>167</sup> kteří jako mladí opustili komunitu, ve které vyrůstali a na kterou je jedním z bratrů vzpomínáno jako na kult. Přesto se rozhodnou vrátit, když obdrží nahrávku se zprávou o „nanebevzetí“ jejich členů. Po jejich příjezdu však zjistí, že v Kampu ne všechno běží podle fyzikálních zákonů a postupně si začínají uvědomovat, že původce těchto jevů je neznámá entita, která své oběti vězní v časových smyčkách, ve nichž jsou nuceni opakovaně umírat.

---

<sup>165</sup> The Endless. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt3986820>

<sup>166</sup> Tamtéž.

<sup>167</sup> Postavy jsou ztvárněny samotnými autory. Zároveň tomu odpovídají i jejich jména Aaron a Justin.

#### 4.4.1. Tikot jako varování

V případě nediegetických auditivních prvků se v *Donekonečna* opět využívají hudba a zvuky jako primární nositele emoční odezvy, a to i přes to, že film klade důraz spíše na tiché momenty, které jsou prokládány pouze diegetickými ruchy jako například zvuky cvrčků. Avšak nediegetická složka se často využívá především v momentech, během nichž by měl divák zpozornět, což se značí také jejich krátkým trváním, než opět vymizí do ticha. Ticho se například projevuje během příjezdu do Kempu Arkadia, kdy jsou ruchy v pozadí uzemněné, což v kontrastu s rozhovorem postav na scéně více zvýrazňuje zvláštní tichou atmosféru, jež odpovídá spíše popisu Justina stavícího na prostředí kultu než Aaronově představě o přívětivé a vítající komunitě.

Nejvýraznějším zvukovým motivem opakujícím se v průběhu snímku je tikot hodin, který se liší akorát v rychlosti, což odkazuje na hlavní zápletku týkající se časových smyček. Toto zvukové téma zpravidla signalizuje blízkost entity a jejího vlivu či její přítomnost na scéně, přestože není v obraze. Rychlost tikotu poté také určuje urgentnost a důležitost zobrazované scény. Mimo to je také ve většině případů provázán temnými elektronickými tóny, jež se podílejí na narůstajícím napětí.

Ostatní nediegetické zvukové prvky často slouží ke zdůraznění určitého momentu, kdy se objevují pouze v krátkých úsecích. Například v devatenácté minutě s příchodem spěchajícího muže na pěšinu je záběr ozvláštněn disonantní elektronickou hudbou trvající jen šest sekund, což donutí diváka zpozornit a zařadit scénu do kontextu se scénou z konce dvanácté minuty, ve které se tento muž poprvé objevuje stejným způsobem. Podobnost obou obrazů předznamenává a naznačuje, že se v okolí odehrává nespočet podivných událostí. Následně se tento hudební motiv objevuje i při záběru na fyzikální rovnici, čímž ji také zvýrazňuje.

Nediegetická hudba však zejména slouží ke tvorbě napětí právě díky své zvýrazňující funkci. Temné a vysoké tóny elektronického rázu tak upozorňují na možnost příchodu něčeho neočekávaného, což dává prostor napětí, jelikož pozornost diváka je právě upřena do budoucnosti a ne přítomnosti. Jedním z nejvýraznějších momentů, kdy se funkce projevuje, je během dvacáté deváté minutě, kdy Aaron a Justin tahají za lano zdánlivě visící z noční oblohy. Přerušované dlouhé tóny basové kytary, které se postupně mísí s vysoce znějící elektronikou, v obou případech postupně zesilují

a zrychlují, dokud nejsou najednou utnuty. Očekávání je ještě více umocněno reakcemi postav, avšak mimo Justinovu poraněnou ruku se žádné překvapivé či šokující a životy ohrožující závěr scény nekoná. Podobným způsobem je dekonstruováno očekávání téměř skrze celý snímek.

Další výraznou prací se zvukem je jeho deformace projevující se buď urychleným střídáním hlasitosti, nebo opakováním velmi krátkých úseků, na což se hodí popis jedné z postav mluvící o „staré přeskakující gramofonové desce.“<sup>168</sup> Přestože původně odkazuje na základní zápletku časové smyčky, oklikou také označuje i toto hudební téma. Vyskytuje se během dvou záběrů na stan za přítomnost tikotu hodin, jenž tentokrát spadá pod diegetickou složku. Jedná o velmi krátký úsek, který se stále opakuje, a tato cykličnost je zvýrazněna i mechanickým tikotem, jenž hudebním složkou protíná a ještě více ji podtrhuje. Hlasitost zvuku postupně zesiluje a zkreslenost písně na gramofonové desce začíná být výraznější s každým jednotlivým cyklem. Přestože během prvního zobrazení scény<sup>169</sup> zabírá kamera pouze stan bez žádných dalších informací nebo kontextu, díky využití hudby a také pomalému přibližování obrazu je v divákovi vyvoláno napětí, které se postupně stupňuje, jen aby s nástupem dalšího nenavazujícího záběru hudba opět vymizela a s ním i napětí.

Už jen z analýzy zvukové složky je patrné, že snímek klade důraz především na zvláštní až znepokojující momenty namísto explicitních záběrů na monstrum či zobrazení násilí. Kvůli tomu se v průběhu děje v záběru nevyskytuje ani jedna násilná scéna a vše je naznačeno mimo kameru. Například během sebevraždy jedné z postav se pohled odvrací na záběr vedlejší zdi, na které jsou poté vidět krvavé skvrny, jež společně se zvukem výstřelu signalizují spáchaný čin. Podobně je i zobrazena pravděpodobně hrůzostrašná nahrávka, kterou sledují dvě postavy uvězněné ve smyčce a kterou divák nemá možnost vidět, protože obrazovka je mu natočena zády. Jedinou nápovědou o obsahu videa jsou tedy zvukové stopy a zaskočené výrazy obou mužů. Z těchto informací stále nelze konstruovat kompletní podobu odehrávané scény, je pouze jasné, že nahrávka představuje něco děsivého. Stejně se zachází s momentem, kdy bratři ke konci filmu sledují videokazetu s neznámým obsahem. Monstrum také nikdy není explicitně

---

<sup>168</sup> Stopáž: 01:07:10

<sup>169</sup> Stopáž: 00:40:17

ukázáno, avšak důvody pro tento způsob zobrazení budu rozebírat v další podkapitole věnované lovecraftovským motivům.

Explicitní záběry, které by vyvolávaly přímou odezvu strachu, jsou však alespoň částečně nahrazeny znepokojujícími skicami jedné z postav, Lizz. Často se objevují mezi dvěma scénami jako krátký záběr zdánlivě bez dalšího hlubšího kontextu. Jedná se o obrazy, které zachycují pravou podobu monstra, jelikož se zdá, že Lizz jako jediná je ho schopna vidět. Kresba také zpravidla následuje scény, v nichž se entita vyskytuje, nebo jim předchází. V obou případech je však divák nucen vyvodit souvislost z řečených návazností. K emoční odezvě tak dochází opožděně a z toho důvodu také není natolik intenzivní, jako by byla v případě přímého obrazu.

Film tudíž spíše než strach využívá napětí jako primární zdroj emoce v průběhu narativu, protože hlavní postavy nikdy, s výjimkou závěru, nejsou otevřeně ohroženy na životě. Odezva je tak budována skrze nepříjemné či zvláštní vjemy. Až během závěru narativu, kdy bratři konfrontují neviditelnou entitu, dochází k částečnému pocitu *děsu*. Avšak jelikož předcházející scéna popírá hrozící nebezpečí, emoce je spíše uzemněna. Monstrum totiž uvěznjuje postavy do neustále opakující se časové smyčky, která je zakončena jejich smrtí. Chvilí před finálním střetem dochází k rozhodnutí bratrů zůstat a celá následná konfrontace je znevážena praktickou nesmrtelností i přes nekončící cyklus smrti. Teprve až po krátkém rozhovoru bratři své rozhodnutí změní a začíná útěk. Právě kvůli předchozí interakci spíše než strach o životy postav a z nestvůry, kterou oni ani postavy nejsou schopni vidět, divák prožívá napětí nad otázkou, zda se podaří hrdinům utéct, či nikoli. Ze zaměření na napětí namísto strachu plyne i absolutní nepřítomnost *jumpscarů* v průběhu filmu.

#### 4.4.2. Neustále pod dozorem

Syntaktická struktura narativu filmu opět využívá *schématu objevu* s jeho komplexní obdobou. V průběhu *počátku* se postupně navršují zvláštní momenty, jejichž kontext se ale odhaluje až k závěru. Poté kvůli faktu, že monstrum je neviditelné a jeho vliv na postavy není až do *konfirmace* a *konfrontace* tolik zřejmý, je těžké odlišit hranice mezi *počátkem*, *objevem* a *konfirmací*. *Objev* bych v tomto případě určila jako moment, kdy se Justin poprvé střetne s vágní přítomností entity a obdrží od ní zprávu v podobě

fotografií, což odhaluje jak postavě, tak divákovi schopnost monstra neustále všechny sledovat. Jelikož však není definitivně potvrzena nebo ani naznačena jeho záporná role v příběhu, stále převládá spíše vágní pocit nepokoje vyvolaný zvláštními jevy. Teprve až s nástupem postavy z dalších časových smyček na scénu dochází ke *konfirmaci* (ale zároveň i částečně *objevu*) celkového modu operandi antagonistické síly a také je potvrzena hrozba pro dvě hlavní postavy.

Ihned poté následuje pomyslný boj s časem, jelikož je také ustanovena lhůta, kterou bratři musí dodržet, aby mohli uniknout před nebezpečím. Scény však nenabírají na intenzitě, jak by se mohlo předpokládat, ale stále dodržují pomalé, až meditativní tempo vyprávění. Tlak kladený na postavy, především Justina, je tak snadno odsunut do pozadí a s tím i napětí s ním spojené. Film místo toho stejně jako během počátku využívá krátkých scén se zlověstnou až znepokojující vizuální i auditivní složkou. Tímto se emoční odezva ze struktury díla opět odkládá.

Teprve až během *konfrontace*, kdy se bratři snaží opustit tábor, dochází k obavám nad osudem hrdinů a závěrečná scéna disponuje akčním rázem, přestože monstrem stále není možné dostatečně spatřit. Napětí je tak v divákovi poprvé definováno otázkou nad koncem narativu, a ne emočním náboji vyvolaným obrazovým a zvukovým materiálem. Co se týče samotného závěru, opět je ponechán zčásti vágní. Bratrům se sice podařilo utéct, ale entita stále existuje a časové smyčky ostatních postav se stále budou opakovat až stovky let, jak je naznačeno scénou se stanem, který je evidentně z jiného století. Zároveň není jisté, zda aktivita monstra nezačne přesahovat hranice vymezené pouští.

V případě *Donekonečna* atmosféra tentokrát vyznačuje spíše znepokojujícími záběry, které se postupně hromadí. Z toho důvodu nejdříve převládá pokojný pocit, jenž se s postupem narativu bortí. Znepokojující záběry jsou často doprovázeny repetitivním hudebním či zvukovým motivem a bez dalšího náznaku, co bude v narativu následovat. Avšak mimo zvukovou složku tvůrci využívají i dalších efektů pro zdůraznění výjimečnosti obrazu. Například na konci třicáté deváté minuty stopáže kamera pomalu rotuje po okolním prostředí. Obraz však vytváří efekt podobný optické iluzi, kdy je během pohybu digitálně zkracován a prodlužován,<sup>170</sup> a nastoluje pocit nepokoje. Popsaný moment je jedním z prvních, který naznačuje přítomnost anomálií vybočujících

ze zavedeného pořádku fikčního světa, jenž napodobuje realitu. Důležité je také propojení s následující scénou, v níž Justin nalézá první důkaz o časové smyčce. Jelikož se tyto dva body ve fabuli nacházejí v těsné blízkosti, vyvolaný pocit se ještě umocňuje.

Dalším příkladem znepokojující chvíle je scéna, ve které jedna z postav předvádí kouzelnický trik. Zde se opět výrazně projevuje využitá zvuková stopa se zakomponovaným motivem tikotu. Zdánlivě banální moment tedy nabývá jiného rozměru a v momentě, kdy vyhozený míček nespadne na zem, jak se předpokládá, nastupuje pocit napětí, který však rychle mizí v momentě, kdy míček dopadne zpět a hudba odezní. Zmíněné momenty se s postupem narativu na sebe stále více kupí a odhalují divákovi i postavě jednoho z bratrů povědomí o tom, že jsou neustále sledováni antagonistickou entitou. To je také dáno do juxtapozice s původně poklidnou atmosférou kempu a okolní přírody.

Barevná paleta využívá především světlé barvy, které odpovídají pouštnímu prostředí, v němž se narativ odehrává. Zároveň je viditelně stanovena opozice mezi počátkem filmu, kde se postavy nacházejí v prostředí pro ně nehostinném, a následným příjezdem do komuny označované jako „UFO death cult“ jedním z bratrů. V prvním případě se jedná spíše o nevýrazné studené barvy a poté naopak. V obou příkladech jsou však viditelně vybledlé pomocí filtru, což přidává pocit stísněnosti i přes celkovou, na první pohled, přívětivost skupiny a slunečného prostředí.

#### 4.4.3. Neviditelné monstrum

Na Lovecraftův odkaz se film odvolává hned zpočátku svými úvodními titulky, ve kterých se odkazují jeho citáty o strachu z neznáma. Zároveň je jeho osoba i explicitně jmenována během děje, kdy se postavy baví o známých spisovatelích, avšak tato reference má ironický nádech, jelikož z promluvy je patrné, že s ním postava nesdílí stejný názor na literaturu.

Mimo to se v narativu žádné očividné odkazy na Lovecraftovu tvorbu nevyskytuje. Jedinou výjimkou může být postava Lizz, která svou rolí v příběhu částečně připomíná Lovecraftovy povídky jako *Pickmanův model* nebo *Hudba Ericha Zanna*, ve kterých figurují nadaní umělci, jejichž tvorba je různými způsoby spojena s nadpřirozeným světem. Zároveň je naznačeno, že malířka byla závislá na různých

drogách, což by vysvětlovalo i její schopnost pozorovat i jinak neviditelné fenomény. Užívání drog je ve filmu ustanoveno jako prostředek pro vylepšení lidských smyslů. Lovecraftovské postavy ale drogy používají právě z jiného důvodu, a to aby své smysly a paměť otupili. Avšak podobně jako Lizz se lovecraftovské postavy nacházely (nebo stále nachází) v prostředí psychiatrických léčeben kvůli zhoršenému mentálnímu stavu po střetu s nadpřirozenými jevy.

Dalším významným prvkem je právě samotná entita. Přestože je zprvu popsána členy komuny jako benevolentní ochránce, který na ně dohlíží, postupně s více odkrytými informacemi se toto přesvědčení mění. Co je však pro monstrum v rámci podkapitoly zásadní, je způsob, jakým je zobrazované. Vedoucím komunity je popsáné jako by bylo „vytvořeno z nemožných barev,<sup>171</sup> které lidské oko není schopné zachytit, a v průběhu filmu je s touto tezí i podobně nakládáno. Entita není v žádném záběru zřetelně vyobrazena. Místo toho film pracuje s opakujícím se tvarem kruhu, jenž monstrum může jak symbolizovat, tak i částečně zobrazovat.

Jak bylo naznačeno, nestvůra není pro diváka ani postavy viditelná. Snímek tedy pomocí kruhového motivu znázorňuje její přítomnost v prostoru. V tomto případě se nejedná o doslovný kruh, ale například v případě neobvyklé formace ptáků na obloze v hodině a třinácté minutě stopáže se jedná o prázdný prostor, který by byl v jinak zaplněn. Absencí ptáků je tak zpřístupněno divákovi alespoň vědomí, že blíže nespecifikovaná neviditelná entita se právě nachází v záběru. Tímto způsobem tak tvůrci představují publiku ve své podstatě nepředstavitelné monstrum. V jiných scénách je jeho přítomnost odrážena v dialogu postav, které oslovují zdánlivě prázdný prostor, jenž je navíc kompletně zatemněn.

Jedinými výjimkami, kdy je divákovi umožněno vytvořit si alespoň částečný obraz o podobě monstra, jsou Lizzyiny skici, které principem *fúze* začínají částečně zastávat samotnou postavu entity. Další výjimkou se stávají závěrečné scény, kdy bratry nestvůra pronásleduje. Zde je pomocí pokriveného prázdného (čas)prostoru v podobě geometrických tvarů možno vnímat alespoň základní tvar entity. Určitým způsobem se jedná o podobný případ jako u příkladu s kruhem ptáků, jelikož stále zobrazuje

---

<sup>171</sup> Stopáž: 01:14:05



přítomnost pomocí absence něčeho. Během finálního konfliktu však toto vakuum navozuje optický trik pokřivení světla, díky čemuž je celková forma částečně viditelná.

Technika zobrazování a drobné reference během dialogů tak napodobují Lovecraftovu tendenci o popisování nepopsatelného. Pravděpodobně nejbližší má film ke povídce *Barva z vesmíru*, na což je i z velké části odkazováno, nebo *Z neznámého světa*. Explicitní náznaky však nejsou jediným důvodem. Většina monster v *mýtu* je fyzicky přítomna v realitě a jsou pro člověka postřehnutelné, ale jejich samotná forma není uzpůsobena lidskému vnímání, což způsobuje následné zešílení. V případě *Donekonečna* není lidská fyziologie dostatečně vyvinuta, aby formu monstra zaznamenala, tudíž v případě konfrontace není mysl postav poznamenána.

Z postavy samotné entity také částečně vychází motiv *kosmického hororu* v díle, na který také občas odkazují repliky postav. Zapřičiňuje nepochopitelné fenomény, jež odporují fyzikálním zákonům, přestože se je postavy snaží vysvětlit vědeckými poznatky nebo fyzikálními formulami. I přes to je však jasné, že samotný původ a schopnosti monstra nelze objasnit, o což se ani narativ nesnaží. Komuna zároveň nemá žádného specificky určeného vůdce a jejich osudy jsou zcela odkázány na monstrum, s výjimkou postav žijících mimo kemp, které se snaží vzdorovat, přestože v konečném důsledku jsou stále kontrolovány. Životy lidí žijících v časových smyčkách tak postrádají jakýkoli význam a jejich bezmocnost pouze zvýrazňuje nedůležitost v porovnání s kosmickými silami.

S *kosmicismem* souvisí ještě celkový motiv neznáma a strach z něj, jehož zdrojem jsou právě zmíněné nepochopitelné fenomény. Během filmu se vyznačuje právě ve výše analyzovaných momentech, které buďto postrádají kontext a jejich smysl si divák nejdříve nedokáže vyvodit při prvním sledování, nebo zobrazují momenty, jež postrádají fyzikální opodstatnění. Avšak, jak už bylo zmíněno, v divákovi a podobně tak i v postavách nevyvolávají strach, ale spíše nepokoj. Teprve až s objevem a příchodem monstra se tato dynamika přesouvá. Jak je implicitně i explicitně zmíněno, veškerý pohyb je sledován entitou a následně zaznamenáván. Podobně jako nevysvětlitelné fenomény je i monstrum neznámým prvkem v příběhu. Není znán jeho cíl ani pohnutky, pouze je naznačeno různými způsoby jeho téměř všudypřítomnost v prostředí. Toto

vědomí tak vyvolává v postavách silnější reakci svým možným dopadem na jejich životy.

Film také často zprostředkovává záběry krajiny všudypřítomné americké pouště ve formě velkého celku, jejíž poklidná atmosféra je stavěna do opozice s nevysvětlitelnými, znepokojujícími jevy v průběhu narativu. Opět se tu tak, podobně jako v předchozích snímcích, objevuje prvek *sublimity*, který však kvůli zmíněné juxtapozici nenaplňuje diváka úžasem, ale neklidem. Ještě více k tomu dochází v momentech, kdy jsou scény prokládány nenavazujícími detailními záběry na hmyz, jež pomocí tohoto vizuálního přirovnání odkazují na nevýznamnost zobrazovaných postav.

#### 4.5. *Valdemarův odkaz, Valdemarův odkaz – Přízrak z minulosti*

Přestože jsem dosud pracovala pouze s filmy, jejichž děj nepřesahoval rámeček jednoho snímku, *Valdemarův odkaz* tvoří výjimku. Rozhodla jsem se pracovat s oběma naráz, jelikož se prakticky jedná o jeden nepřerušovaný narativ oproti hororovým sériím typu *Pátek třináctého* nebo *Saw*, které jsou propojeny především stejným antagonistou a podobným schématem. Zároveň druhý díl *Valdemarova odkazu* přímo navazuje na předchozí film, jelikož začíná tam, kde první díl končí, a prakticky se jedná o minisérii. Španělské snímky měly premiéry roku 2010 pouze deset měsíců po sobě. V obou případech vznikly pod režisérským vedením José Luise Alémana, který vytvořil i scénáře. Odhadovaný celosvětový výtěžek činil dohromady přes milion a půl dolarů.<sup>172</sup>

Děj se odehrává ve starém opuštěném viktoriánském sídle, do kterého přijíždí expertka na odhad ceny nemovitostí Luisa. Avšak během práce je napadena monstrem a následně uvězněna. Do domu jsou poté vysláni na její pomoc další zaměstnanci firmy, pro kterou Luisa pracuje. Následuje flashback do 19. století, aby byl divák seznámen s historií sídla a původních majitelů Lazara a Leonor Valdemarových. První díl se tak z převážné většiny zaměřuje na osud původních majitelů, jež během seance otevřeli

---

<sup>172</sup> La herencia Valdemar. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1242744/>

La herencia Valdemar II: La sombra prohibida. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1727800/>

portál do jiného světa. Sequel se poté znovu přesouvá do současnosti, kde Luisu nalézá najatý soukromý detektiv, avšak je společně s ním a jejími kolegy opět zajata. Stávají se tak oběťmi rituálu pod vedením neznámé sekty s cílem opět otevřít portál do jiné dimenze.

#### 4.5.1. Orchestrální soundtrack

Přes celkovou stopáž obou snímků přesahující tři hodiny tvůrci s prvky, které by v divákovi vyvolávaly strach nebo napětí, nepracují ve velkém množství. V prvním díle se vyskytují pouze místy, zatímco v druhé části se číslo jejich výskytu zvyšuje. Přesto je většina koncentrovaná až do scén obsahující závěrečný útěk a konflikt. Zčásti je tento fakt zapříčiněn flashbackovou narativní linií, jež z velké části osvětluje kontext a historii jedné z postav a nezobrazuje, až s výjimkou závěru prvního filmu, hrůzné zážitky. Teprve až s opětovným nástupem dějové linie zasazené do přítomnosti nastupuje horor. Minulost a příběh majitele sídla se pak naopak spíše podobá narativu gotickému románu.

Oběma snímkům dominuje orchestrální soundtrack s opakovanými melodickými motivy, které se však často objevují i během scén obsahující akci, násilí či hrozné výjevy. Tyto melodie samy o sobě tak ke konkrétní emoční odezvě nepřispívají a spíše jsou užity pro podkreslení scény. Avšak i tyto opakované motivy nediegetické hudby mohou signalizovat blížící se nebezpečí svými částečně disharmonickými změnami v tónech. Podobného výsledku je dosaženo i náhlou absencí hudby ve scéně. Ticho tak napomáhá budování napětí, jelikož nediegetická hudba se v průběhu obou filmů vyskytuje často a tvoří jeden z hlavních aspektů snímku. Tudíž scény, které ji nevyužívají, mohou působit jako prostředek ke zvýšení divákovy pozornosti. Zároveň tato dichotomie může také symbolizovat hranici mezi dvěma odlišnými prostory.

Konkrétním případem je například moment odehrávající se v první čtvrt hodině narativu, kdy Luisa poprvé vchází do Valdemarova sídla. Vnějšek a vnitřek jsou jasně odděleny mírou osvětlení a nediegetickou hudbou, která přestává v moment vstupu do interiéru. Snížená viditelnost společně s výraznými ruchy tak v divákovi budují pocit napětí, jelikož předpokládá nečekaný útok na postavu. Například během dvacáté první minuty, kdy se Luisa ukrývá před monstrem v truhle, jsou do úplného ticha slyšet pouze kroky nestvůry, kterou ani postava ani divák nemají možnost momentálně vidět.

Postupné zvyšování hlasitosti těchto zvuků tak naznačuje krátkí se vzdálenost útočníka od Luisina úkrytu, což opět vyvolává pocit napětí, které se ještě zvýší následovným vyzařením pozice kvůli příchozímu telefonnímu hovoru.

Pozornost bych chtěla věnovat i předešlé a následující scéně, které využívají nediegetickou hudbu odlišným způsobem, než jak byl doposud popsán. Během prvního pronásledování jsou namísto primární znělky slyšet bubny a vysoké tóny smyčců, které se poté ve dvacáté první minutě přelévají do kombinace se zmíněnou znělkou, avšak se zvýšenou hlasitostí. Společně s akcí odehrávající se v obraze tak tento intenzivní soundtrack navozuje opět napětí a strach v divákovi. Mimo zvýrazněné příklady, jež jsou pro oba filmy dominantní, jsou využity i další auditivní prvky jako náhlá změna pro navození úleku nebo zvuky elektronických nástrojů, jež pomáhají při vytváření strašidelného dojmu.

Primární antagonistické monstrum jako následující sémantický prvek je zdrojem hrozby pro postavy dohromady pouze ve třech sekvencích. Zpočátku je zobrazeno spíše ve stínu, kde je divák schopen vidět pouze jeho siluetu. Teprve až v dějové lince z minulosti je odhalena konkrétní podoba nestvůry. Tvůrci v případě jejího designu pracují především s *fúzí* ve formě deformací obličeje, kterému chybí nos, a vyschlá pokožka zvýrazňuje obličejové rysy až do nepříjemných detailů. Netvor se zároveň vyznačuje až hmyzí charakteristikou v případě způsobu pohybu, což je vidět především v druhém díle minisérie. Právě kvůli spojení těchto dvou nesourodých prvků lidské anatomie a zvířecího chování je celkový dojem z výsledného obrazu nepříjemný. V případě daného monstra jsou pro vytvoření emoční odezvy společně se zmíněnými rysy využity i krvavé obrazy, v jejichž případě se však stále nejedná o explicitní násilí. Během poslední půlhodiny stopáže prvního dílu totiž záběr ukazuje entitu požírající lidskou nespecifikovanou končetinu některé z jeho obětí, avšak v předešlé ani následující scéně není viditelně ukázaný způsob jejich smrti. Divákovi je tak zprostředkován pouze obraz krve tekoucí z netvorových úst doprovázený ponurou nediegetickou hubou a nepříjemným zvukem během požívání masa. Popsaný příklad tudíž díky auditivní a obrazové složce pracuje se hnusem a odporem jako primární emocí. Následující nelidská entita je Cthulhu, které sice hlavní postavy přímo neohrožuje, ale vzhledem k jeho

chování je případná hrozba velmi pravděpodobná. Jeho funkci v příběhu však podrobněji rozebírám v podkapitole věnované lovecraftovským motivům.

Mimo monstra film zapojuje i další nadpřirozenou entitu, která se podílí na tvorbě reakce v divákovi, čímž je duch Leonor. V průběhu narativu obou dílů je tohoto prvku využito však pouze jednou, a to na jeho počátku příběhu během Luisiina odhadu sídla. Na obrazovce digitálního fotoaparátu se objevuje postava neznámého ducha, který se postupně přibližuje k divákovi/Luise. Záběr je doprovázen tichými nediegetickými zvuky křičících hlasů a poté diegetickým hlasem samotného ducha, který je však pro větší efekt digitálně zkreslený. Jedním z důvodů, proč tato scéna buduje napětí a děs, je fakt, že divák nezná souvislosti, které jsou s postavou spojené a které jsou zprostředkovány až během dějové linie z minulosti. Kvůli tomu je také duch jako prvek zdroje strachu využit pouze jednou, protože napětí diváka zde pochází z nejistoty nad cílem a identitou zobrazené postavy, což je vysvětleno v druhé polovině prvního filmu.

Co se týče strachu samotného, během narativu nedochází k explicitním výjevům násilí nebo smrti a většina, až na jednu výjimku, se odehrává mimo záběr. Veškeré dění je pouze naznačeno například viditelnými výstřiky krve nebo auditivní náповědou ve formě zvuků právě odehrávající se vraždy. Co se zmíněné výjimky týče, ta se odehrává v první části příběhu v hodině a dvacáté první minutě. Během scény nepodařeného rituálu dochází k úmrtí, které je zobrazeno přímo v záběru. Tvář postavy se pomocí digitálních triků deformuje a zdánlivě se roztéká společně se zbytkem těla. Nepřirozeně zdeformované tělo posléze zastihují plameny, tudíž následná smrt opět není zcela viditelná, přestože umírá přímo v obraze. Největším zdrojem emoční odezvy se zde nestává způsob smrti samotný, ale primárně podoba, která smrti předcházela, což ještě více zvýrazňuje hlasitá hudba a reakce ostatních postav.

Dalším případem, kdy je publikum zároveň s postavou vystaveno pohledu na mrtvé tělo, je ke konci devatenácté minuty, kdy je oproti ostatním případům vyobrazení násilí jasně viditelné. Tělo je po rychlém strhnutí plachty vystavené jako nenadálá vizuální změna. Odhalení tedy částečně zastupuje i funkci *jumpscary* díky reakci postavy a náhlého hlasitého zvuku, přestože struktura předchozích záběrů tento úlek částečně naznačuje. Poprvé se zde vyskytuje důraz na odpor jako primární reakci ze strany diváka, přestože se jedná o jeden z mála příkladů, kdy tvůrci s podobným principem pracují.

Mrtvola je totiž zobrazena v rozkládajícím se stavu s obnaženými ranami za přítomnosti hmyzu. Společně s dramatickou hudbou tak scéna v divákovi probouzí pocit hnusu, který se rychle proměňuje ve strach, jelikož se vyvolaný dojem propojuje s následným prvotním příchodem netvora.

Opět se tedy jedná o převahu vsugerovaného hororu s minimem přímých obrazů. Hrůza se výrazněji objevuje až ke konci druhého dílu, kdy se už schyluje k závěrečné konfrontaci. Spíše tedy převládají emoce vyvolané otázkami nad budoucností narativu, tedy napětí.

#### 4.5.2. Dvojitá dějová linie

Kvůli rozdělení příběhu na dvě části a dvě rozdílné dějové linie je obtížné stanovit konkrétní narativní schéma. Děj začíná standardně jako *schéma objevu* s monstrem a jím pronásledovanou postavou, avšak minulost *objev* pozměňuje v *overreachera*, což poté tematicky převládá i v druhém díle série. Hlavním antagonistou se tak namísto monstra stává kultisté, kteří se snaží vyvolat Staré bohy ve své touze po zapovězeném vědění.

Zároveň opět kvůli rozdělení narativu na dvě dějové linie a dva filmy je jeho struktura velmi rozvolněná. Ve většině případů se tak síla vyvolané emoce nezintenzivňuje, ale spíše vyprchává poté, co daná scéna nebo záběr skončí. Úroveň hrozby a konfliktu s útočníky se totiž nezvětšuje s postupem děje, ale v případě prvního dílu je rozdvojena do dvou odlišných linek. Luisa je tak na čas zcela vytěsněna z divákovy pozornosti a následuje Lazaro, jehož linie je však narušována výkladem diegetické vypravěčky. Postupnému budování napětí a strachu se tudíž nedostává takovému prostoru, jako by bylo v případě, kdyby se jednalo o dva odlišné filmy.

Oproti tomu druhý díl *Prízrak ze záhrobí* se už z většiny zaměřuje na dějovou linku ze současnosti, a proto tuto intenzitu může efektivněji budovat a častěji pokládat více emočně vypjatých scén za sebou, což vrcholí závěrečným rituálem. Postavy jsou tedy od čtyřicáté minuty pronásledovány, dvakrát zajaty nebo přímo ohrožovány na životě, kdy zároveň jeden člen skupiny skutečně umírá. Tyto jednotlivé scény se ke konci stále častěji vrství za sebou bez delších prodlev ve formě momentů, v nichž jsou postavy v relativním bezpečí.

Po vyřešení konfliktu, který je ironicky ukončen činem samotného kultu, a ne jednou z hlavních postav, se vše zdánlivě vrací do normálu. Následuje ovšem zjištění, že kult a jeho členové jsou stále aktivní, a bezpečí skupiny přeživších je tedy opět ohroženo. Přestože toto nebezpečí je rychle vyřešeno, divák si je stále vědom faktu, že celkový konflikt a hrozba tedy stále nejsou vyřešeny. Monstra se tudíž mohou ve fikčním světě opět objevit, aby, jak bylo během rituálu předznamenáno, ovládly svět.

Co se týče celkové atmosféry, tu nelze kvůli roztříštění dějových linek spolehlivě určit. Významně se do ní však opět projevuje motiv izolace od okolního prostředí a omezení možností komunikace pro případné zavolání pomoci. Sídlí se nachází ve špatně dostupném terénu horské oblasti a bez dostatečného pokrytí mobilního signálu. Tento prvek je však výrazně přítomný pouze v první části a následně se vytrácí se zjištěním, že vlakové nádraží je v relativně blízké vzdálenosti od lesa a tím pádem i od samotného domu Valdemarů. Namísto izolace se tak dostává do popředí zajetí postav kultem a následná hrozba v podobě rituální oběti.

#### 4.5.3. Lovecraft a Cthulhu

Snímek už během své reklamní kampaně<sup>173</sup> poukazoval na fakt, že se inspiruje Lovecraftovou tvorbou, avšak zasazení části děje do viktoriánské doby spíše odpovídá Poeovým textům, s čímž souvisí i větší užití nadpřirozených prvků. Během děje se však objevuje i další literární reference v podobě Brama Stokera a „upíra“, který je jako monstrum v obou dílech *Valdemarova odkazu* hlavním zdrojem strachu a hrozby. Co se týče samotného Lovecrafta, mimo traileru je na něj a jeho dílo také explicitně poukázáno přímo ve filmu, kdy Lazar objevuje v knize název rituálu pojmenovaném po Dunwichi, tedy fiktivního města často zmiňovaného v Lovecraftově próze. Podobným způsobem je zmíněný i Innsmouth. Odkazují tím i na povídky *Hrůza v Dunwichi*, která je částečným zdrojem inspirace pro narativ filmu, a *Stín nad Innsmouthem*. V *Přízraku z minulosti* se poté samotný Lovecraft objevuje jako samostatná postava, jejíž rolí je varovat Lazara před nebezpečím okultních praktik. Mimo jiné se film dále odkazuje na *Necronomicon*, mystickou knihu, která je často zmíněna ve spisovatelových povídkách.

---

<sup>173</sup> The Mediapro Studio Distribution. Valdemar's Legacy – Trailer. *Youtube*. [Online]. 18.12. 2012. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=CdV-YLZcIEQ>

*Hrůza v Dunwichi* a další reference jako *Necronomicon* se opět řadí do série textů spadající pod *mýtus* a *kosmický horor*, proto se jejich náznaky vyskytují i během děje snímku. V případě *Valdemarova odkazu* se však nejedná o vliv, který se zvláště projevuje do způsobu zpracování stylu samotného hororu a jeho formy zobrazování, ale především se jedná o zmíněné reference a motivy, které celý narativ prostupují.

Z těchto odkazů se pravděpodobně nejvýrazněji projevuje monstrum v podobě Cthulhu v závěrečném konfliktu druhého dílu minisérie. Jeho vyobrazení se z převážné většiny neliší od ostatních vizuálních děl, které s postavou pracují také. Stále se jedná o dvounohou nestvůru enormních rozměrů s chapadly na hlavě a křídly. Dalo by se tedy domnívat, že Aléman pracuje s již zažitou populární podobou Cthulhu, aniž by přidával prvek vlastní interpretace. Jediným prvkem, jenž se liší od zavedeného kánonu, je způsob jeho vyvolání a naznačený původ. Už se nejedná o entitu spící v hlubině oceánu, ale o monstrum přicházející z jiné dimenze.

Cthulhu má v narativu prakticky roli pomocníka hlavních postav namísto definitivní hrozby, jeho vyvoláním začíná likvidace antagonistického kultu a monstra, které bylo představeno v první části minisérie. Z role ničitele lidstva, jakou zastává ve *Volání Cthulhu* a celkovém *lovecraftovském mýtu*, je tak monstrum změněno na jakousi *deus ex machinu*, jež je snadno přivolána a stejně snadno i zažehnána. Hrozba z totální destrukce je tedy pouze naznačena skrze dialogy postav a způsob, s jakou lehkostí monstrum zabíjí. Zároveň jeho vyvolání nebylo zamýšleným cílem kultistů, jelikož rituál nebyl zcela úspěšný. Samotný kult, přestože stále uznává a slouží takzvaným Starým bohům, a to především jmenovitě Cthulhu, má za cíl spíše využít moci bohů pro své vlastní potřeby a tato přání jsou také pomocí *Necronomiconu* vyplňována. Motiv nedůležitosti lidí v porovnání s těmito bytostmi tedy také není zcela naplněn, nicméně v moment vyvolání netvora jsou ostatní postavy vůči jeho útokům zcela bezmocné. Co se týče samotného původu entit, je naznačeno, že pochází z odlišného světa, se kterým je možno se spojit pomocí rituálů. Cthulhu tedy není přítomné přímo na Zemi jako v textu *apropriované předlohy*, ale v odlišné dimenzi, do níž je poté proti své vůli odvečen zpět.

S Cthulhu je dále úzce propojený *kosmický horor* obecně, který je prezentován primárně skrze dialogy postav. Mimo již zmíněné bohy/monstra je často zmiňováno „nevyslovitelné“ a „nepopsatelné“. Daný koncept ovšem tentokrát není zdrojem hrůzy,



ale spíše podkresluje motiv zapovězeného vědění, jež se někteří kultisté snaží získat. Podobně jako je tomu v Lovecraftových textech, i ve *Valdemarově odkazu* je kladen důraz na neschopnost lidské mysli tyto informace zpracovat a postavy v dialogu varují před přímým pohledem na Cthulhu, protože by zešíleli. Proto považují za nutné sníst halucinogen v podobě tarantule, přestože některé postavy odmítají, aniž by jejich volba vyvolala viditelné následky.

Jak už bylo několikrát zmíněno, *kosmicismus*, přestože ve své podstatě stále pracuje s nadpřirozenými jevy, však zpravidla poskytuje v rámci fikčního světa logická vysvětlení pro úkazy, jež však často přesahují možnosti lidského chápání. Do jisté míry se tak jedná o sci-fi prvky. *Valdemarův odkaz* naopak zpracovává látku z čistě nadpřirozeného hlediska, částečně míchající i prvky stereotypních okultních rituálů jako číslo 666. Mimo tyto elementy do svého narativu mísí i duchy a další spiritualistické motivy s původem v náboženství jako náznaky nebe, pekla a očiště. Zobrazované entity jsou zároveň do jisté míry zobrazovány jako démoni a ďáblové. Jejich domovská dimenze je totiž znázorněna spíše jako pekelný očištěc, ze kterého se jednotlivé bytosti snaží uniknout. To je znázorněno například během závěrečného konfliktu, kdy je Cthulhu očividně proti své vůli staženo zpět do podsvětí neznámým monstrem. Dalším příkladem je první otevření portálu, díky čemuž je možné vidět část samotné dimenze (nebo alespoň portál do ní), jež je zobrazena jako propast se stěnami z neustále pohybující se hmoty. Tento fakt by mohl naznačovat, že i dimenze a současně portál jsou ve skutečnosti další samostatná entita.

Mimoto kult prokazuje i jisté kanibalistické tendence, což však podle mého názoru souvisí více se stereotypními prvky okultismu než s Lovecraftovou tvorbou. V jeho případě kanibalismus úzce souvisí s degenerací jedince či zhoubnými vlivy. *Valdemarův odkaz* naopak tento motiv zpracovává jako nutnost pro zasvěcení do společnosti a nevyvozuje žádné následky.

## 4.6. *Starfish*

Snímek vznikl pod režijním, scénářistickým a hudebním vedením britského hudebníka A. T. Whitea<sup>174</sup> a zároveň se jedná o jeho filmový debut. Premiéru měl 21. září roku 2018 na texaském festivalu Fantastic Fest s celkovým výdělkem přes patnáct tisíc dolarů během svého omezeného promítání na přelomu května a dubna roku 2019. Stopáž činí hodinu a čtyřicet minut. Dílo je zároveň často zmiňováno především díky svému zaměření na hudební složku a kreativní zpracování některých pasáží i celkového tématu ztráty blízkého člověka a snahou se sní vyrovnat.<sup>175</sup> Hlavní postavu si zahrála Virginia Gardner.

Děj sleduje mladou dívku Aubrey, která se po smrti své nejlepší přítelkyně Grace rozhodne na čas pobývat v Graceině bytě. Následující den však město zasáhne neznámá kalamita, která zdánlivě vymytí veškerou populaci. Pouze audiokazety, které po kamarádce zbyly, napomáhají záhadnou apokalypsu objasnit a poskytují i její vyřešení. Grace se totiž zabývala konspirativními teoriemi a její skupina objevila způsob, jak určitými zvuky přivolat tvory z jiné dimenze. Aubrey se tedy rozhodne s pomocí „kazety, která zachrání svět“ monstra podobným způsobem zahnat zpět. V porovnání s ostatními analyzovanými snímky se film vyznačuje tím, že se zaměřuje především na postavu Aubrey, jež se v převážné části narativu vyskytuje bez dalších osob ve scéně.

### 4.6.1. Výrazná hudebnost

Jak už bylo předznamenáno, díky významnému postavení audiokazet hraje hudební složka nejdůležitější roli ve snímku. Zároveň nejen, že napomáhá ustanovovat a vytvářet pocity, které dané scény v divákovi vyvolávají, ale také samotný film částečně strukturuje svými jednotlivými melodickými tématy. Jedním z takto nejvíce opakovaných nediegetických témat se vyznačuje kombinací krátkých vysokých smyčcových tónů, ke kterým se postupně přidávají tóny nízké a podlouhlé. Tyto dvě rozdílné kvality společně s pomalým tempem melodie mohou navodit napětí, jelikož divák očekává náhlý útok. Přesto se určitá emoční odezva ze stejné hudby liší v

---

<sup>174</sup> Také pod jménem Al White, jak je zmíněno v průběhu samotného filmu.

<sup>175</sup> SNAITH, Simone. "Starfish" Blends Grief with Lovecraft In Unexpected Ways. *The LA Beat* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://thelosangelesbeat.com/2019/04/starfish-blends-grief-with-lovecraft-in-unexpected-ways/>

souvislosti celkovým kontextem scény. Může navodit sentimentální až smutný pocit jako například v moment, kdy se Aubrey vloupává do Graceina domu. Zatímco scény zasazené do venkovního prostředí vzbuzují díky auditivní složce společně svým pomalým tempem napětí, což je způsobeno i faktem, že veškeré okolí je nepříjemně vyprázdněné, a postava může být kdykoli napadena monstrem. Mimo to White danou melodii i různě upravuje, jako například využitím postupného nabírání na hlasitosti nebo částečného zpomalení a de-melodizace, která je dosažena změnami výšek tónů, což napětí a celkový nepříjemný pocit ze scény ještě více umocňuje.

Dalším příkladem, kdy nediegetická hudba působí na napětí diváka, je během animované sekvence v přibližně šedesáté minutě snímku. Přestože se jedná o rockovou píseň, v daný moment hlas zpěváka a zvuk kytary utichají a ozývají se pouze činely s doprovodem tichého elektronického dráždivého ruchu. Tyto prvky doprovází chvíli, kdy se na Aubrey otáčí tvář neznámého muže. Náhle částečně ztlumená hudba naznačuje, že bude následovat nepříjemný obraz, což se vzápětí i potvrzuje, když muž odhalí tvář.

Nejvýraznějším prvkem je však diegetický zvukový komponent. V průběhu filmu je často využito tichého zvuku podobajícího se hračce dřevěné zvukové žábě v pozadí, jež symbolizuje skrytý signál, kvůli kterému se post-apokalyptický scénář filmu naplňuje. Zároveň je prezentován jako pomoc potřebnou pro přežití hlavní postavy i ostatních přeživších a jako prostředek k uzavření portálu do dimenze, odkud monstra pocházejí. Samotný zvuk signálu však působí na diváka i bez přihlídnutí na celkový kontext, jelikož se podobně jako v předchozích analyzovaných snímcích opět jedná o formu útoku na sluchové smysly publika. Přestože se jedná celkově o neutrální vjem bez disharmonického efektu, svým častým opakováním, změnami v hlasitosti i délkou působení způsobuje nepříjemný dojem.

Jelikož film tedy klade velký důraz na svou zvukovou složku, o to více jsou zdůrazněny scény, které využívají pouze diegetické ruchy. Nejvýrazněji se tato absence projevuje, když se Aubrey dostává do dimenze reálného světa.<sup>176</sup> Přestože se jedná prakticky o stejný prostor, který diváci už znají, nepřítomnost hudby, odlišná práce se světlem a vědomí, že se jedná o natáčecí lokaci, zapříčiňují nárůst nepříjemného pocitu,

---

<sup>176</sup> Jedná se prostor, ve kterém film reflektuje sám sebe a zobrazuje herce namísto fikčních postav s výjimkou Aubrey.

jenž se postupně zesiluje. Emoce je navíc ještě více umocněna využitím výlučně ruční kamery a s tím související třesoucí se obraz.

Dalším příkladem, kde se ticho výrazně projevuje na stavbě napětí, je dvacátá čtvrtá minuta a počátek příchodu monster. Moment, kdy se Aubrey probouzí, je už s ohledem na předchozí scénu, ve které se poprvé dostává do odlišné dimenze a setkává muže bez tváře, sám o sobě zvláštní svou náhlou změnou atmosféry. Tento obrat se zpočátku projevuje především absencí jakékoli nediegetické hudby a později se doplňuje tichým nediegetickým elektronickým vysokofrekvenčním zvukem. Film tak naznačuje zvrát v ději, a přestože daný zvuk po chvíli utichá, divákovo napětí stále přetrvává a po opětovném návratu nediegetické hudby ve formě krátkých smyčcových tónů ještě narůstá. Scéna vrcholí nárustem intenzity v melodii v podobě hlubších tónů a následným *jumpscarem*. Následně je divákovi a postavě zpřístupněn obraz aktuální situace ve městě záběrem na částečnou destrukci domů v okolí, a napětí tak ještě více narůstá se zrychlením tempa hudby.

Samotné monstrum je poté zpočátku v záběru jen velmi krátce nebo je jeho přítomnost pouze naznačena. Momenty se v těchto případech spoléhají namísto přímého zobrazení pouze na rychlé a chaotické tempo střihu doprovázené hlasitými zvuky jako například vrčením znázorňujícím jeho blízkost, a hudbou, což v divákovi společně s ohrožením života postavy navozuje strach. S postupujícím narativem se však konkrétní podoba netvora stále více odkrývá, což odhaluje i narůstající změny v Aubriině postavě. Samotný design soustřeďuje divákovu pozornost především na hlavu a ústa, která jsou znepokojivým způsobem abnormálně protáhlá a viditelně ozubená. Dvě řady ostrých zubů jsou tak jedním z primárních vizuálních prvků, jelikož hlava samotná neobsahuje ani oči nebo nos, což je samo o sobě dalším znepokojujícím vizuálním prvkem. Přesto kvůli tomuto důvodu je divákova pozornost ihned směřována k ústům a další neobvyklé elementy si uvědomuje až postupně. Ústa jsou zároveň také jedním z prvních detailů podoby tvora, které jsou pro diváka odtajněny, a jedním z hlavních zdrojů možného ohrožení netvorem. Celkový vzhled tak způsobuje strach svou abnormálností a nepřirozeností. Stejně tak ke strachu dochází v případech, kdy je přítomnost nestvůry pouze implicitní, protože je monstrum naznačeno jako přímé ohrožení na životě.

Pokud se dále zaměříme na způsob, jakým snímek zobrazuje násilí a další krvavé scény jako zdroje strachu, zjistíme, že převažují implicitní obrazy nechávající výslednou reakci na představivosti diváka. Jedná se tedy z velké většiny o *vsugerovaný horor*. Mrtvá těla jsou zcela mimo záběr, zatímco v obraze je možné vidět nanejvýš červenou šmouhu a reakce postavy na daný vjem. Podobným způsobem je zpočátku nakládáno i s monstrem, aby se jeho zobrazení postupně stávalo stále více a více explicitnější a postupně přechází do *přímého hororu*. Jedinou výjimkou v ohledu zachycení krvavého obrazu jsou momenty, ve kterých Aubrey potkává postavu muže bez tváře. Namísto tváře je vidět pouze vnitřek hlavy s cévami, tekoucí krví a podobně. Záběry jsou zároveň relativně dlouhé v porovnání se scénami obsahující nestvůru ohrožující postavu. Kvůli tomuto *body horroru* zobrazeném v přímém obraze se divákovi jako primární vyvolané emoce aktivuje pocit hnusu a odporu.

Na šok ve formě *jumpscarů* se film z převážné většiny nespolehá a opět spíše klade důraz na čisté napětí, přesto se v průběhu některých scén vyskytují. Znovu se jedná o náhlou vizuální změnu, avšak většinou neobsahuje výrazněji hlasitější hudbu či zvuky v porovnání s celým snímkem. Dva z příkladů doprovází chaotická a disharmonická smyčcová hudba, která zčásti reakci zvýrazňuje, a částečně tak přechází v strach, přestože trvá pouze několik vteřin. Podobný motiv je z části přítomný i v prvním případě.<sup>177</sup> Slyšitelný je však jen zlomek sekundy a poté následuje již známá melodie navozující napětí namísto úleku a strachu.

#### 4.6.2. Postupné smířování

Narativní schéma snímku částečně vychází ze *schématu objevu*. *Počátek* zprvu vychází z překvapivé situace, ve které se Aubrey nachází, a to zmizení převážné většiny lidí během jediné noci. Zatím ale nenabízí žádné nápovědy k následujícím událostem, což rychle v průběhu jen několika po sobě jdoucích scén přechází do *objevu* monstra a *potvrzení* jeho existence skrze neznámého muže přes vysílačku, jenž zároveň i vysvětluje hlavní dějovou zápletku dimenzionálních portálů a signálu jako klíče k jejich otevření. Problém ale nastává u posledního bodu dějového schématu, čímž je *konflikt*. V jistém slova smyslu se konflikt vyskytuje už od úplného počátku, protože hlavní konflikt

---

<sup>177</sup> Stopáž: 00:26:09.

pochází z mentálního rozpoložení postavy. Z toho důvodu i samotný závěr snímku spíše neeskaluje nebo nezvyšuje nároky na přežití, ale spíše je dokonce snižuje. Tempo tak zůstává stejně rozvolněné skrze celý narativ.

Co však stejně jako ostatní analyzovaná díla film zachovává, je jeho nejasný závěr. Během něj Aubrey ve snaze poslat monstra zpět do jejich dimenze omylem portál zcela otevře, a zapříčiní tak ještě větší katastrofický dopad, než o jaký původně během příběhu šlo. Tento dopad však není nijak podložen ani zobrazen a divák i Aubrey se opět musí spoléhat na vysvětlení neznámého hlasu z vysílačky. Pokud se zaměříme na doslovné čtení textu, narativ poté končí zdánlivou smrtí hlavní postavy, která vchází do portálu a postupně se vypařuje. Děj tedy není vyloženě uzavřený a poskytuje další otázky ohledně budoucnosti.

Dalším syntaktickým prvkem výrazněji projevujícím se ve snímku je juxtapozice, která se projevuje během scén zobrazující Aubreinych poslechů hudebních nahrávek, následných cest do odlišných dimenzí a scén, které je rámuje. Často se jedná například o náhlou změnu prostředí, hudby či stylu snímání. Celkem se jedná celkem o pět samostatných sekvencí, z nichž jedna je zcela animovaná a zprvu velmi hravá. Všechny ostatní se vyznačují sémantickými prvky popsány v předchozí podkapitole, které způsobují v divákovi co největší napětí, nebo alespoň znepokojující pocit. Dalo by se také říct, že tyto sekvence částečně určují tempo snímku, protože dvě z nich se odehrávají ihned po sobě, a naznačují tak konec doslovného i metaforického hledání. Zároveň některé z nich také poskytují implicitní informace o minulosti hlavní postavy a její charakterizace.

V celkové atmosféře snímek pracuje především s napětím a nepříjemným pocitem, namísto zaměření na reakci z právě probíhajícího děje. Jak už bylo řečeno, na tvorbě napětí se podílí především zvuková složka, avšak i způsob, jakým jsou záběry snímány, mohou navodit podobnou emoci. Často přítomné jsou totiž detaily na Aubreinu tvář hledící přímo do kamery, tedy na diváka samotného. Aubrein pohled přímo konfrontuje publikum s vlastní přítomností, čímž může docházet k uvědomění si samotného aktu sledování, a tím k následnému částečnému vytržení z příběhu. Detailní záběry a s tím i související přímý pohled postavy tak může navodit v divákovi

nepříjemný pocit, který je ještě více umocněn například užitou hudbou či její absencí nebo celkovým kontextem scény.

Veškeré emoce jsou navíc ještě zvýrazněné opět celkovou izolací postavy od okolního světa, přestože se naskýtá možnost hovoru s neznámým mužem přes vysílačku. Avšak i této možnosti se dobrovolně vzdává, a jediná forma komunikace se tak posouvá do formy monologu se želvou, o kterou se stará, a snovými rozhovory s Grace, což Aubreinu osamělost ještě více podtrhuje. V případě *Starfish* je však především zvýrazněno odloučení v psychickém slova smyslu. Přesto vyprázdněné ulice a budovy navíc poskytují další zdroj pro nepříjemný pocit svou implikací, že většina obyvatel během jediné noci zemřela. Dále jako u ostatních příkladů izolace slouží k umocnění napětí, jelikož možnost pomoci od ostatních je prakticky nulová. Tento pocit je však částečně uzemněn faktem, že hlavní postava má možnost se bránit právě díky existenci neznámého signálu.

#### 4.6.3. Podivné signály

Motiv jakéhosi signálu v podobě vln, který otevírá metaforické dveře k přístupu do odlišné dimenze, lze najít v povídce *Z neznámého světa*.<sup>178</sup> Lovecraft v textu nspecifikuje, o jaký druh vlnění se jedná, avšak pravděpodobně jde o zvukové, elektromagnetické či oboje naráz. V případě *Starfish* se jedná výhradně o auditivní podněty, které však neotvírají pomyslné hranice lidského vnímání, ale poskytují monstrům možnost přechodu mezi dvěma odlišnými světy. Tento signál nemá v příběhu přímo určený původ a jednou z postav je přirovnán k „něčemu, co je starší než my“ a k „něčemu, co ještě neznáme.“ Naznačena je také možnost toho, že se jedná o druh komunikace z druhé dimenze, avšak přesných odpovědí se podobně jako v Lovecraftově tvorbě diváci nikdy nedočkají. White tedy opět pracuje s co největší neurčitostí, což souvisí i celkovým metaforickým vyzněním narativu, který zobrazuje formu vyrovnávání se smrtí a výrazným pocitem viny. Podnět ke čtení textu filmu tímto způsobem je stanoven už během úvodní titulkové sekvence, která předesílá, že příběh je natočen podle „skutečných událostí.“ Hranice mezi evidentně fikčním světem a realitou se tak částečně stírají. Ještě viditelněji se tak děje během scény, ve které se

---

<sup>178</sup> Podobný princip využívá i snímek *The Banshee Chapter* z roku 2013.

Aubrey jako fikční postava setkává s „Al Whitem“ a „Virginií Gardner“ a film v daný moment reflektuje sám sebe.

Pokud však nebudeme brát v úvahu alegorickou povahu textu *Starfish* a zaměříme se pouze na jeho explicitní význam, signál s jeho neznámým původem poté částečně přesahuje i do pojmu *kosmického hororu*. Jak už bylo zmíněno, jedná se o jev, který se vymyká možnostem současného lidského chápání, se kterým jsou úzce spojena i vyobrazená monstra. Tvorové, jak se zdá, využívají člověka jako jakýsi mezistupeň vývoje a pomyslný kokon. Nejlépe je tak vidět v první hodině a dvacáté druhé minutě, kdy Aubrey potkává netvora stále podobného člověku, jen aby se z něj v průběhu sekund doslova vyklubala stejná bytost, jež ji pronásledovala v předchozích situacích. Zajímavá je však postupná změna reakce vyvolané u publika.

Na počátku narativu film postupuje klasickou metodou implicitního zobrazování. Monstrum nikdy není ukázáno zcela, pouze částečně, nebo je zcela mimo záběr, jako by přímý pohled na nestvůru nebyl možný. To je částečně zvýrazněno ve scéně, v níž je Aubrey nucena přistupovat k monstru se zavřenýma očima. Postupně se však postava tvora stále více a více začíná zobrazovat konkrétněji, stále ale s pomocí ostatních sémantických prvků vyvolává spíše strach či napětí. Zlom přichází v druhé polovině snímku,<sup>179</sup> kdy jsou tvorové doprovázeni melancholickou klavírní hudbou. Například první hodině a paté minutě či první hodině a dvacáté druhé minutě tak díky hudebnímu doprovodu probouzí spíše úžas a v případě druhého příkladu je scéna klavírním motivem pouze ohraničena. Nejedná se tedy o entity, které by okamžitě v postavě zapříčinily šílenství, jejich existence však stále zachází za hranice lidského porozumění. Postavy jsou tak ke konci opět ponechány na pospas monstrům, která jsou díky přehrání určité sekvence signálu zdánlivě nezastavitelné.

Přestože narozdíl od Lovecraftova textu mají netvoři konkrétní podobu, jejich existenci stále provází, podobně jako samotný signál, jistá vágnost jejich původu. Děj se o vysvětlení ani nesnaží, a existence monster a jejich následná přítomnost v dimenzi fikčního světa tedy zůstává stejně záhadná jako na počátku příběhu. Zároveň tento fakt i podtrhuje mimozemský/extra-dimenzionální charakter hrozby odpovídající schématům *kosmickému hororu*.

---

<sup>179</sup> Zlom také představuje Aubreyino postupné vyrovnávání se s realitou.



Narativ však hrozbu ze zkázy mimo-dimenzionálními entitami zároveň prokládá záběry na zasněžené město a okolní přírodu, jež navozují prvek *sublimity* v díle. Nejedná se však pouze o přírodní a další poklidné jevy, které tento stav svým obrazem způsobují. Během již zmíněné scény z první hodiny a páté minuty se Aubrey střetává s novým neznámým netvorem gargantuovských rozměrů. Vyznačuje se především zvířecí stavbou těla, které je doplněno blíže neurčitým počtem párů končetin a podlouhlou lebku. Obsah trupu je také částečně viditelný a odhaluje barevná světla, jež se pomalu mísí a pohybují. Podobně jako poklidné obrazy krajiny je monstrum zachyceno pouze statickými záběry a poklidnou hudbou, což je zčásti v juxtapozici s jeho celkovou podobou. Přítomnost entity není navíc ztvárněna jako strašlivý vjem, ale spíše vykazuje známky úžasu, ohromení a bázně, jak je vzápětí naznačeno i reakcí samotné postavy. Samotná scéna tak trochu připomíná momenty z dokumentárních snímků, kdy se průvodci dostávají do blízkosti sledovaných impozantních zvířat v jejich přirozeném prostředí.

## Závěr

Přestože jsou analyzované snímky sjednocené prvkem lovecraftovských motivů, ve svém zpracování se často liší. Narativ části filmů odkazuje k povídce *Volání Cthulhu* a titulnímu monstru, a to buď přímým vyobrazením entity (*Pod vodou*, *Valdemarův odkaz*), nebo v případě *Cthulhu* se reference objevuje přímo v názvu, přestože hlavní hrdina se titulní nestvůrou nikdy neseťkává. Co se týče zmíněného přímého zobrazení, v obou případech se využívá podoba, která se často vyskytuje v pop-kultuře, což i napomáhá snadnější identifikaci této entity.

Pro všechny snímky, s výjimkou *Valdemarova odkazu*, je společná tematika kosmického hororu v příběhu. Postavy jsou v konfliktu s mimozemskými/extradimenzionálními entitami nebo jsou postupně ovlivňováni silou, které nejsou schopni vzdorovat. Tento konflikt je často zakončen psychologickou (*Cthulhu*) či úplnou fyzickou destrukcí jedince (*Pod vodou*). S tímto závěrem je poté zacházeno s různými úrovněmi nejasnosti. V souvislosti s *kosmickým hororem* se také ve větším množství případů<sup>180</sup> vyskytuje prvek kultů, jež jsou částečně nebo přímo spojeni s přítomností daného monstra v příběhu. Samotná monstra jsou však v rámci fikčního světa většinou explicitně viditelná (až na *Donekonečna*) bez větších důsledků na psychiku jednotlivých postav oproti textu Lovecraftových povídek. Domnívám se, že tento fakt je částečně zapříčiněn audiovizuálním aspektem média, kdy strašidelný vjem nelze popsat pouze vágním opisem. Proto v rámci filmů dochází alespoň k občasnému zastírání kompletní podoby netvora například snížením viditelnosti.

S *kosmickým hororem* také souvisí *sublimita* prostředí, která je využita v téměř každém ze zkoumaných snímků. Liší se však ve způsobu užití, které můžeme rozdělit na dvě kategorie: obecné prostředí děje (*Pod vodou*, *Donekonečna*, *Starfish*) a snové vize (*Nicota*) nebo kombinace obojího (*Cthulhu*). *Valdemarův odkaz* se v porovnání s ostatními filmy liší. *Sublimita* zde není vyloženě zužitkována v ději, avšak nediegetický soundtrack místy může v divákovi vyvolat podobný pocit úžasu jako záběry na prostornou přírodu/vesmír.

---

<sup>180</sup> Výjimku tvoří pouze *Pod vodou* a *Starfish*, avšak *Starfish* také pracuje s formou komunity přímo odpovědné za otevření portálu a příchod tvorů.

Pokud se dále zaměříme na způsob, jakým narativ přistupuje k původním Lovecraftovým textům, zjistíme, že některé filmy neúplně přebírají děje povídek nebo na ně částečně odkazují jako například *Cthulhu* nebo *Starfish*, zčásti i *Valdemarův odkaz*. Pokud k tomu však dochází, je děj upraven a přenesen do současnosti namísto počátkům dvacátého století. Stejně tak i přímé adaptace *Barva z vesmíru* nebo *Dagon* zasazují příběh do moderního prostředí a aktualizuje ho. Podle mého názoru je tento posun částečně zapříčiněn i faktem, že část Lovecraftovy fikce také pracuje se spekulativním aspektem a sci-fi prvky. Časové zasazení tudíž nebývá dominantní charakteristikou jeho příběhů, které se z toho důvodu dají považovat za nadčasové.

Způsob, jakým je *kosmický horor* jako základní prvek lovecraftovské fikce adaptován a apropriován do filmového média, tedy v převážné většině analyzovaných případů záleží právě na postavě monstra a jeho následné působení na postavy v příběhu. Oproti vágnímu popisu, který je jedním zdrojem strachu v textech, se však filmy odlišují již konkrétním obrazem monstrózních jevů, což je částečně zapříčiněno vizuální povahou média. Jejich konečná podoba je podobně jako v Lovecraftových textech postavena na principu *fúze*, což však není princip týkající se výlučně zkoumané fikce, ale i dalších hororových narativů. V případě *kosmicismu* je však *fúze* propojená s extra-terestriální/extra-dimenzionální charakteristikou nestvůr. Přítomnost nestvůr je také často spojena s činností a praktikami kultů, které je buďto uctívají, nebo jsou za ně odpovědné.

*Kosmický horor* zde vychází z možné hrozby těchto entit pro celý svět. Moment objevu jejich existence zároveň staví lidstvo na pomyslnou pozici bezvýznamného hmyzu. Právě tento okamžik bývá v Lovecraftově fikci bodem, ve kterém se postavy dostávají na práh šílenství, avšak filmy většinou pracují s neohroženým hrdinou. Ten buďto hrozbě čelí i za cenu vlastní destrukce, nebo zdárně uniká. Z příběhů tudíž mizí motivy zmařeného života postav, které musí nést břemeno zapovězeného vědění. Namísto toho se dostává do popředí samotná hrozba, přestože snímky využívají i zmíněný prvek bezvýznamnosti vlastního bytí. Původní poetika literárního textu se primárně opírá o vyvolání emoční reakce častými popisy realizovaných v ich-formě a prostřednictvím vypravěče často naznačují čtenáři, jak by se v daný moment měl cítit. Film oproti tomu je nucen využívat přímé či nepřímé obrazy, jež ne zcela spolehlivě

přenáší Lovecraftovu inklinaci k nevyslovitelné hrůze. Domnívám se, že právě z toho důvodu se tvůrci zaměřují především na přítomnost monster.

S nestvůrami a jejich původem jsou také spojené sci-fi prvky narativů. Ve všech případech kromě *Valdemarova odkazu* je existence nestvůr logicky odvoditelná v rámci fikčního světa, a přestože narušují přirozený řád světa, nejedná se vyloženě o nadpřirozené entity jako například démony či duchy. Na samotný *kosmický horor* je poté možno odkazovat i formou záběrů připomínající vesmír, které částečně odkazují i na extra-terestriální původ entit. Mimo odkazy na kosmos se Lovecraftův vliv projevuje i častou fascinací přírodou, z čehož se odvíjí zasazení příběhů do izolovaných míst, která jsou obklopena zdánlivě nekonečnou krajinou nebo mořskou plochou. Podobně jako v literárních textech se však příroda stává i částečným zdrojem napětí a nebezpečí, protože buďto nebezpečí obsahuje, nebo svou velikostí zabraňuje přivolání pomoci. Z na první pohled poklidného a sublimního okolí se stává nehostinné prostředí, a nastupuje tedy *teror*.

S *terorem* souvisí i obecná atmosféra snímků, která se většinou soustředí na napětí a *děs*. Tempo bývá spíše pomalejšího rázu s těžko rozlišitelnými základními body v narativním schématu a definitivní pocit nebezpečí nastupuje spíše po druhé polovině stopáže. Podobně s atmosférou pracují i Lovecraftovy texty, s čímž souvisí i fakt, že spisovatel atmosféru považoval za důležitější než příběh.<sup>181</sup> Texty se zpravidla zaměřují svou vágností právě na napětí a *konflikt* se závěrečným rozřešením děje je často rychlý. To naznačuje, že jak v povídkách, tak ve filmech, které čerpají z jeho tvorby, se využívá především reakcí čtenáře/diváka pramenících z neznáma a záměrné nejistoty z následujících událostí. Výjimku nastoluje pouze *Nicota*, což je podle mého názoru zčásti zapříčiněno i tím, že styl filmu a především zobrazovaného násilí odkazuje na hororové snímky osmdesátých let. Většina filmů má také těžko jasně definovatelný žánr, což vyplývá ze soustředění především na atmosféru *teroru* a napětí. Obsahují sice monstra, jež jsou podle Carrolla jedním z nejdůležitějších prvků pro horor, avšak na filmových internetových databázích mohou být klasifikované jako například thrillery, sci-fi či fantasy.

---

<sup>181</sup> LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. str. 16

Existují však i další snímky inspirované Lovecraftovým *kosmicismem* a zároveň pracující ve větší míře s *děsem* a akčními scénami podobně jako *Nicota* nebo *Pod vodou*. Narativy filmů jako *Cabin in the Woods*<sup>182</sup> či *The Creature Bellow*<sup>183</sup> stále obsahují entity neznámého původu, avšak využívají také explicitní násilné scény cílící na divákův odpor vůči sledovanému jevu. Akční aspekt s až katastrofickými prvky poté využívá například *Cloverfield*, na jehož gigantické monstrum lze nahlížet jako na prvek *kosmicismu*, protože opět není znát jeho původ a následně je naznačeno, že by se mohlo jednat o extra-dimenzionálního tvora. S netvorem z jiné dimenze také pracuje *Banshee Chapter*,<sup>184</sup> jenž podobně jako *Starfish* využívá zvukové signály a je částečně inspirován povídkou *Z neznámého světa*. Mimoszemský organismus podobný Cthulhu poté společně s *Pod vodou* využívá i *Zpráva o Europě*,<sup>185</sup> avšak s rozdílem, že děj se odehrává na jednom z Jupiterových měsíců. V případě lovecraftovské inspirace a *kosmického hororu* se však nemusí jednat vyloženě o tyto popsané prvky. Například japonský film *Marebito*<sup>186</sup> klade důraz přímo na emoci strachu, kterou hlavní postava zkoumá. Poskytuje tedy spíše obraz duševního rozkladu jedince, jenž je způsoben cestou za zapovězeným věděním.

Z užitých příkladů je zřetelné, že s aspektem *lovecraftovského hororu* filmoví tvůrci neustále pracují, přestože se většinou nejedná o mainstreamová díla. Vyznačují se především inklinací k využití *kosmicismu* jako zastřešujícího tematického celku, který je následně upravován pro potřeby děje. V jeho rámci je také vidět snaha o alespoň částečné upřednostnění vsugerovaného hororu, nepřímého zobrazování a přenosu zdroje strachu do představitosti diváka podobně jako apropiované texty, avšak s výjimkou *Donekonečna* tyto jevy stále do jisté míry boří původní premisu nepopsatelného. Snímky také na Lovecraftovu často tvorbu přímo nebo nepřímo odkazují, což může být využito i v rámci reklamní strategie. Jejich status už i s ohledem na celkové zisky přesto většinou spadá do niche kategorie. Podobný osud má i Lovecraftova fikce, přestože reference na jeho tvorbu jsou v pop-kultuře značně rozšířené.

---

<sup>182</sup> *Chata v horách*. [Cabin in the Woods] [Film]. Režie Drew GODDARD. USA, 2012.

<sup>183</sup> *The Creature Bellow*. [Film]. Režie Stewart SPARKE. Velká Británie, 2016.

<sup>184</sup> *Banshee Chapter*. [Film]. Režie Blair ERICKSON. USA, 2013.

<sup>185</sup> *Zpráva o Europě*. [Europa Report] [film]. Režie Sebastián CORDETO. USA, 2013.

<sup>186</sup> *Marebito*. [Film]. Režie Takashi SHIMIZU. Japonsko, 2004.

# Seznam použitých zdrojů

## 1. Prameny

1. *Cthulhu* [film]. Režie Dan GILDARK. USA, 2007.
2. *Donekonečna* [The Endless] [film]. Režie Justin BENSON a Aaron MOORHEAD. USA, 2017.
3. *Nicota* [The Void] [film]. Režie Steven KOSTANSKI a Jeremy GILLESPIE. Kanada, 2016.
4. *Pod vodou* [Underwater] [film]. Režie William EUBANK. USA, 2020.
5. *Sebrané spisy H. P. Lovecrafta*. Plus, 2014. ISBN 978-80-259-0351-3.
6. *Starfish* [film]. Režie Al WHITE. USA, 2018.
7. *Valdemarův odkaz* [La herencia Valdemar] [film]. Režie José Luis ALEMÁN. Španělsko, 2010.
8. *Valdemarův odkaz – Přízrak z temnoty* [La herencia Valdemar II: La sombra prohibida] [film]. Režie José Luis ALEMÁN. Španělsko, 2010.

## 2. Literatura a další zdroje

1. *Banshee Chapter*. [Film]. Režie Blair ERICKSON. USA, 2013.
2. BENSHOFF, Harry M., ed. *A Companion to the Horror Film*. John Wiley and Sons, 2014. 978-0-470-67260-0.
3. BURLESON, Donald R. *H.P. Lovecraft: A Critical Study*. Hippocampus press, 2016.
4. CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge, 1990. ISBN 0-415-90145-6.
5. *Chata v horách*. [Cabin in the Woods] [Film]. Režie Drew GODDARD. USA, 2012.
6. *Cthulhu*. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0478126/>

7. DAVIS, Mike. Mike Davis' List of Recommended Lovecraftian Movies. *Lovecraft Zine*. [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://lovecraftzine.com/movies/mikes-recommended-lovecraftian-movies/>
  
8. GALICIA, Chaiana. 10 Cosmic Horror Movies That Left Fans and Critics Divided, From Best to Worst. *ScreenRant*. [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: [https://screenrant.com/cosmic-horror-movies-best-worst/?fbclid=IwAR3LZgUEP-thN8T9du2oO6rS9\\_IjAjFUDmCY5ZUYS\\_Jxz7tODH09KEWJzKI](https://screenrant.com/cosmic-horror-movies-best-worst/?fbclid=IwAR3LZgUEP-thN8T9du2oO6rS9_IjAjFUDmCY5ZUYS_Jxz7tODH09KEWJzKI)
  
9. HANICH, Julian. *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. Routledge, 2010. ISBN 0-203-85458-6.
  
10. HARMAN, Graham. *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Zero Books, 2012. ISBN 9781780992525.
  
11. HEIMERDINGER, Julia. Music and sound in the horror film and why some modern avant-garde music lends itself to it so well. *Seiltanz. Beiträge zur Musik der Gegenwart* [online]. 2012, **4**, 4-16 [cit. 2021-04-22]. Dostupné z: [https://www.academia.edu/1510776/Music\\_and\\_sound\\_in\\_the\\_horror\\_film\\_and\\_why\\_some\\_modern\\_and\\_avant\\_garde\\_music\\_lends\\_itself\\_to\\_it\\_so\\_well?auto=download](https://www.academia.edu/1510776/Music_and_sound_in_the_horror_film_and_why_some_modern_and_avant_garde_music_lends_itself_to_it_so_well?auto=download)
  
12. HULL, Thomas. H.P. Lovecraft: a Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*. 2006, **13**(3), 10-12.
  
13. HUTCHINGS, Peter. Music of the Night: Horror's Soundtracks. In: HARPER, Graeme. *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*. Bloomsbury, 2009, s. 219-230. ISBN 978-1-5013-0543-6.
  
14. JARVIS, Matt. *Horror RPG Call of Cthulhu is bigger than D&D in Japan* [online]. 2021 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.dicebreaker.com/games/call-of-cthulhu-rpg/news/call-of-cthulhu-dnd-japan-rpg>
  
15. JONES, Scott R. 10 Cosmic Horror Movies That Left Fans and Critics Divided, From Best to Worst. *Martian Migraine Press* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: Top 5 Films That “Do Lovecraft” Better Than Lovecraft

16. JOSHI, Sunand T. *A Dreamer, A Visionary: H.P. Lovecraft in His Time*. Liverpool University Press, 2001. ISBN 9780853239369.
17. JOSHI, Sunand T. *A Subtler Magick: The Writing and Philosophy of H.P. Lovecraft*. Hippocampus Press, 2016.
18. JOSHI, Sunand T. Poe, Lovecraft, and the Revolution in Weird Fiction. *Edgar Allan Poe Society of Baltimore* [online]. 2012 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.eapoe.org/papers/psblctrs/pl20121.htm>
19. Jumpscare. *Collins Dictionary* [online]. [cit. 2021-04-22]. Dostupné z: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/jumpscare>
20. KAWIN, Bruce F. *Horror and the Horror Film*. Londýn. Anthem Press, 2012. ISBN 978-0-85728-450-1.
21. LOVECRAFT, H. P. *Supernatural Horror in Literature*. Courier Corporation, 2012. ISBN 9780486157580.
22. La herencia Valdemar. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1242744/>
23. La herencia Valdemar II: La sombra prohibida. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt1727800/>
24. *Marebito*. [Film]. Režie Takashi SHIMIZU. Japonsko, 2004.
25. MURTHI, Vikram. Fantastic Fest Announces First Wave of Programming For 12th Annual Celebration in September. *IndieWire* [online]. 2016 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2016/08/fantastic-fest-first-wave-12th-annual-alamo-drafthouse-tim-burton-1201712437/>
26. Mr H Reviews. Underwater – Interview with Director William Eubanks. *Youtube*. [online] 16.1. 2020 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=SK0sk6JXYyI>



27. RADCLIFFE, Ann. On Supernatural in Poetry. In: BLOOM, Clive. *Gothic Horror: A Guide for Students and Readers*. Macmillan International Higher Education, 2007, s. 60-69. ISBN 9781137071231.
  
28. RALICKAS, Vivian. Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H. P. Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2008, **19**(3), 297-316.
  
29. RALICKAS, Vivian. "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2007, **71**(3), 364-398.
  
30. RICK, Altman. *Film/Genre*. British Film Institute, 1999. ISBN 0-85170-718-1.
  
31. ROBERTS, Amy. Why is 'Irreversible' still shocking 15 years later? *Film Daily* [online]. 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://filmdaily.co/obsessions/irreversible-shocking-15-years-later/>
  
32. SANDERS, Julie. *Adaptation and Appreciation*. Routledge, 2006. ISBN 0-415-31172-1.
  
33. SEDERHOLM, Carl a Jeffrey A. WEINSTOCK. Introduction: Lovecraft Now. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 2015, **26**(3), 444-449.
  
34. SHARRETT, Christopher. The Haunter of the Dark: H. P. Lovecraft and Modern Horror Cinema. *Cinéaste*. 2015, **41**(1), 22-26.
  
35. SIMMONS, David, ed. *New Critical Essays on H. P. Lovecraft*. Palgrave Macmillan, 2013. ISBN 978-1-137-33224-0.
  
36. SNAITH, Simone. "Starfish" Blends Grief With Lovecraft In Unexpected Ways. *The LA Beat* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://thelosangelesbeat.com/2019/04/starfish-blends-grief-with-lovecraft-in-unexpected-ways/>
  
37. SQUIRES, John. Exclusives 'Underwater' Director Shares Creature Concept Art and Talks About How He Got THAT Monster in the Movie. *Bloody Disgusting* [online]. 2020 [cit. 2021-4-30]. Dostupné z: <https://bloody-disgusting.com/interviews/3613015/underwater-director-shares-creature-concept-art-talks-got-monster-movie-exclusive/>

38. *The Creature Below*. [Film]. Režie Stewart SPARKE. Velká Británie, 2016.
39. The Endless. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z:  
<https://www.imdb.com/title/tt3986820>
40. The Mediapro Studio Distribution. Valdemar's Legacy – Trailer. *Youtube*. [Online]. 18.12. 2012. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=CdV-YLZcIEQ>
41. The Void. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z:  
<https://www.imdb.com/title/tt4255304/>
42. The Void. *Indiegogo* [online]. [cit. 2021-4-30]. Dostupné z:  
<https://www.indiegogo.com/projects/the-void--10#/>
43. Underwater. *IMDB* [online]. [cit. 2021-5-5]. Dostupné z:  
<https://www.imdb.com/title/tt5774060/>
44. *Zpráva o Europě*. [Europa Report] [film]. Režie Sebastián CORDETO. USA, 2013.

**NÁZEV:**

Filmové podoby kosmického hororu: H.P. Lovecraft v současném hororovém filmu

**AUTOR:**

Karolína Hostovská

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUCÍ PRÁCE:**

doc. Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

V diplomové práci se zabývám dílem amerického hororového spisovatele Howarda Phillipse Lovecrafta a apropiací jeho tvorby v současných hororových filmech. Nejprve podle užití literatury popisuji spisovatelův literární styl a způsob, jakým ve svých textech navozuje pocit napětí a strachu. Zohledňuji také jeho osobní názory a vliv dalších spisovatelů jako Edgara Allana Poea na jeho literární tvorbu. V analytické části práce poté analyzuji sedm filmů podle kognitivního přístupu žánru Noela Carrolla s ohledem na sémanticko-syntaktické hledisko Ricka Altmana. Zaměřuji se především na sémantické a syntaktické prvky hororu, které v divákovi vyvolávají strach nebo napětí, což následně porovnávám s často užívanými motivy v Lovecraftově díle, a to především s ohledem na aspekt *kosmického hororu*. Cílem práce je popsat způsob užití *kosmicismu* a dalších lovecraftovských prvků v současném hororovém filmu. Ve vybraných snímcích se ukazuje inklinace k využití extra-dimenzionálních monster, která jsou však, na rozdíl od Lovecraftových textů, často v narativu explicitně zobrazována.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

H.P. Lovecraft, kosmicismus, filmový horor

**TITLE:**

Cosmic Horror in Films: H.P. Lovecraft in Contemporary Horror Cinema

**AUTHOR:**

Karolína Hostovská

**DEPARTMENT:**

Department of Theatre and Film Studies

**SUPERVISOR:**

doc. Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRACT:**

This thesis deals with work of American horror writer Howard Phillips Lovecraft and appropriation of his texts into a film medium with focus on horror films. First, with help of secondary literature, I am describing the author's literary style and a way he induces feelings of dread and fear in his readers. I also consider his personal world views and influence of other writers such as Edgar Allan Poe on his work. In the analytic part of the thesis I analyze seven films by cognitive approach of Noel Carroll and semantic/syntactic approach of Rick Altman. I focus mainly on semantic and syntactic elements of chosen horror movies which induce fear or suspense in their viewers. I subsequently compare the analyzed components to the motifs often used in Lovecraft's work with center of attention on *cosmic horror*. The goal of the thesis is to describe use of *cosmicism* and other lovecraftian elements in contemporary horror films. The analyzed movies show an inclination to use extra-dimensional entities which are however, on the contrary to Lovecraft's texts, often explicitly shown in the narrative.

**KEYWORDS:**

H.P. Lovecraft, cosmicism, horror films