

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Matouš Pražák

Formy inteligentního života v románu V horách šílenství

Bakalářská práce

Praha 2023

UNIVERZITA KARLOVA
FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ



Autor práce: Matouš Pražák

Vedoucí práce: Mgr. Richard Zika, Ph.D.

Obor: Studium humanitní vzdělanosti

Formy inteligentního života v románu V horách šílenství

Bakalářská práce

Praha 2023

Čestné prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu. Prohlášení bude signováno vlastnoručním podpisem.

V Praze dne _____

Poděkování

Děkuji Mgr. Richardu Zikovi, Ph.D. za jeho odborné vedení bakalářské práce a poskytování cenných a podnětných rad, připomínek a návrhů.

Formy inteligentního života v románu *V horách šílenství*

Abstrakt

Předložená bakalářská práce se zabývá formami inteligentního života prezentovanými v románu Howarda Phillipse Lovecrafta *V horách šílenství*. Zaměřuje se na jejich charakteristické rysy a jejich interakce s protagonisty příběhu. Práce zahrnuje komparaci románu *V horách šílenství* s dalšími Lovecraftovými texty, aby poskytla širší kontext pro pochopení jedinečných rysů tohoto románu. Zkoumá, jak se v tomto díle liší představy o mimozemských bytostech od představ v jiných autorových prózách a jak se v posledku román podílí na celkovém vyznění Lovecraftova díla. Svými analýzami a reflexemi chce práce přispět k poznání díla klasika kosmického hororu a literární tradice weird fiction. V konečném důsledku práce nabízí komplexní analýzu odrůd inteligentního života v díle *V horách šílenství* a jejich významu v lovecraftovské fikci a zároveň osvětluje širší témata a literární tradice, které dílo utvářejí.

Klíčová slova: Lovecraft; Hory šílenství; inteligentní život; weird fiction; sci-fi; Antarktida; cizost; vesmír

Varieties of Intelligent Life in the Novel In the Mountains of Madness

Abstract

The presented bachelor thesis deals with the forms of intelligent life presented in Howard Phillips Lovecraft's novel *At the Mountains of Madness*. It focuses on their distinctive features and their interactions with the protagonists of the story. The thesis includes a comparison of the novel *At the Mountains of Madness* with other Lovecraft texts to provide a broader context for understanding the unique features of this novel. It explores how the ideas of extraterrestrial beings in this work differ from those in the author's other fiction, and how the novel ultimately contributes to the overall tone of Lovecraft's work. Through its analyses and reflections, the thesis aims to contribute to the understanding of the work of the classic of cosmic horror and the literary tradition of weird fiction. Ultimately, the thesis offers a comprehensive analysis of the varieties of intelligent life in *At the Mountains of Madness* and their significance in Lovecraftian fiction, while illuminating the broader themes and literary traditions that shape the work.

Keywords: Lovecraft; Mountains of Madness; intelligent life; weird fiction; science fiction; Antarctica; alienness; space

Obsah

1	ÚVOD.....	1
2	CHARAKTERISTIKY FOREM INTELIGENTNÍHO ŽIVOTA.....	3
2.1	VYMEZENÍ.....	3
2.2	PŘÍBĚH.....	3
2.3	FORMY ŽIVOTA PŘÍMO SE VYSKYTUJÍCÍ.....	4
2.3.1	<i>Lidé.....</i>	4
2.3.2	<i>Prastaří.....</i>	6
2.3.3	<i>Shoggothové.....</i>	8
2.4	FORMY ŽIVOTA POUZE NAZNAČENÉ.....	9
2.4.1	<i>Mi-Go.....</i>	9
2.4.2	<i>Cthulhu.....</i>	12
3	MÝTUS KOSMICISMU.....	16
3.1	VYMEZENÍ.....	16
3.2	DEFINICE.....	16
3.3	MODIFIKACE V ROMÁNU V HORÁCH ŠÍLENSTVÍ.....	18
3.3.1	<i>Nehostinné prostředí.....</i>	18
3.3.2	<i>Transformace Prastarých.....</i>	20
3.3.3	<i>Trosky a nánosy.....</i>	20
3.3.4	<i>Dyerova proměna.....</i>	21
3.4	KOSMICISMUS V SOUDOBÉ TVORBĚ.....	22
3.4.1	<i>Akademický zájem.....</i>	22
3.4.2	<i>Neakademický zájem.....</i>	25
4	KOMPARACE.....	29
4.1	VYMEZENÍ.....	29
4.2	VÝBĚR.....	29
4.2.1	<i>Volání Cthulhu.....</i>	30
4.2.2	<i>Barva z kosmu.....</i>	32
4.2.3	<i>Hrůza v Dunwichi.....</i>	34
4.2.4	<i>Šepot v temnotách.....</i>	36
4.2.5	<i>Stín z času.....</i>	38
4.3	SHRNUTÍ.....	40

5	ZÁVĚR.....	43
6	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	47
6.1	PRIMÁRNÍ LITERATURA.....	47
6.2	SEKUNDÁRNÍ LITERATURA.....	48
6.3	POUŽITÉ PŘÍLOHY.....	51
7	PŘÍLOHY.....	53

1 Úvod

Formy inteligentního života vyskytující se v románu *V horách šílenství* je vcelku úzce vymezené téma představující pouze nepatrnou část z jinak rozsáhlého universa. Přesto si pro úplnost nelze zcela odpustit alespoň stručné faktografické představení Howarda Phillipse Lovecrafta, resp. literárního subžánru weird fiction. Toto označení vymyslel a poprvé použil roku 1927 ve své eseji *Supernatural Horror in Literature*¹ jako termín označující typ spekulativní literatury, která se zjevně lišila od tradičního hororu nebo nadpřirozené literatury. Termín o šest let později, tedy v roce 1933, reevaluoval v jiné eseji nazvané *Notes on Writing Weird Fiction*² a definoval weird fiction jako „snahu dosáhnout na okamžik iluze jakéhosi podivného pozastavení nebo porušení drásavých omezení času, prostoru a přírodních zákonů" (Joshi, Schultz, 2001). Této iluze je dosahováno užitím zejména netradičních a obtížně vysvětlitelných prvků. Jde o sloučení fantasy, nadpřirození fikce a hororu.

Konkrétní podoby této „fúze“ se v jednotlivých dílech amerického literáta pochopitelně liší. Text *V horách šílenství* ji prezentuje především skrze atmosféru strachu a nejistoty, když postavy zkoumají neznámo a setkávají se s podivnými a děsivými tvory (případně se setkávají pouze s náznaky a jsou posléze obětmi vlastní fantazie). Román sleduje skupinu vědců, kteří cestují do Antarktidy, aby zde prováděli geologická a paleontologická zkoumání, a při své práci narazí na starobylé ruiny mimozemské civilizace. Při jejich průzkumu zjistí, že v nich mimozemský život v jisté podobě stále existuje a představuje hrozbu pro lidstvo. Užitím specifických literárních technik dochází k vytvoření pocitu nadpozemské hrůzy a napětí. Lovecraft pomocí živých popisů mimozemských ruin a tvorů, kteří je obývají, zprostředkovává pocit neznámého a podivného. Využívá také vypravěčské techniky, jako je střídání perspektiv a nelineární vyprávění, aby ve čtenáři vyvolal pocit dezorientace a zmatku.

V celém románu se zdůrazňuje bezvýznamnost lidstva tváří v tvář obrovským a nepochopitelným silám vesmíru. Onen pocit kosmické hrůzy je charakteristickým znakem weird fiction a je tématem, které se často vyskytuje i v dalších Lovecraftových dílech. Celkově je román *V horách šílenství* klasickým příkladem využití weird fiction k vyvolání

¹ Vybrané původní anglické názvy Lovecraftových děl jsou zde i na jiných místech této práce ponechány pro nejednotnost českých překladů, či dokonce úplnou absenci.

² Viz poznámka 1.

pocitu strachu a znepokojení ve čtenáři. Principy tohoto mechanismu se pokusíme přiblížit a osvětlit na následujících stranách.

2 Charakteristiky forem inteligentního života

2.1 Vymezení

V této části jsou předloženy charakteristiky rozličných forem inteligentního života vyskytujících se v románu *V horách šílenství*. Pozornost bude věnována především jejich fyzickým vlastnostem, jejich společenskému uspořádání, motivacím a jejich vzájemným vztahům a interakcím s lidskými hrdiny. Je ovšem nutné podotknout, že ono typické „lovecraftovské neznámo“ má vždy potenciál ukrývat v sobě dosud neodhalené hrůzy. V zájmu ucelenosti textu tedy budeme operovat pouze s několika vybranými entitami, které zasahují do děje nejsignifikantněji. Pořadí, ve kterém jsou popisovány, se sestupně odvíjí od celkového významu pro příběh a množství známých detailů, jež Lovecraft ve svém díle poskytl.

2.2 Příběh

Než přistoupíme k samotným charakteristikám jednotlivých aktérů, tak je na místě alespoň rámcově představit příběh celého románu. Tento krok sice neposkytuje mnoho prostoru k projevům akademické originality, avšak napomůže nám k lepšímu pochopení děje a rolím, které v něm lidští protagonisté i inteligentní entity hrají.

V horách šílenství je směsicí sci-fi a hororu, která zkoumá hloubku lidské zvědavosti a důsledky posouvání hranic vědeckého poznání spojené s nebezpečnou manipulací dosud nepochopenými silami. Příběh sleduje skupinu vědců, kteří se vydávají na expedici do odlehlých a tajemných hor Antarktidy, kde narazí na řadu starobyklých ruin, ve kterých následně nacházejí prapodivné symboly a znaky. Rovněž během svého putování narážejí na kuriózní biologické pozůstatky. Soubor těchto objevů naznačuje mrazivou pravdu o nekonečné rozlehlosti vesmíru a formách života zde existujících.

Román je vyprávěn z pohledu vedoucího výpravy Williama Dyera, který líčí události, jež vedly k odkrytí zmíněných ruin a děsivých tvorů, kteří je obývají. Čím hlouběji do hor se skupina badatelů noří, tím častěji naráží na řadu bizarních a nadpozemských artefaktů, kupříkladu groteskně vypadající sochy a řezby či technologické relikty, naznačujících existenci dávné civilizace, která předcházela lidstvo.

Jejich vzrušení se postupně přeměňuje v děs a strach. Nejprve jde pouze o pachové signály, posléze však odhalí přímé důkazy o děsivých experimentech prováděných mimozemskými entitami, jako například vypreparované části člověka a psa. Nejen z této evidence si posléze vcelku snadno domýšlí potenciální nebezpečí, které lidstvu ze strany technologicky (i jinak) zcela superiorních bytostí hrozí. Celková atmosféra se postupně stává tíživější. Děj graduje zběsilým úprkem Dyera a jeho doprovodu, studenta Danfortha, před kosmickými, cize vyhlížejícími bytostmi, na které při dalším průzkumu narazí.

Lovecraftovy živé popisy a sugestivní obrazy vytvářejí v celém románu pocity plíživé hrůzy, které postupně nabývají na intenzitě a ústí v napínavé a děsivé vyvrcholení. Zatímco výprava bojuje o přežití tváří v tvář nepředstavitelné hrozbě, Dyer pochopí skutečné důsledky svého objevu a uvědomí si, že cena za vědecký pokrok může být příliš vysoká (Lovecraft, 2013).

2.3 Formy života přímo se vyskytující

V následujících podkapitolách budou představeni protagonisté, kteří do příběhu románu zasahují přímo. Nejprve bude popsána jejich role *V horách šílenství*. Tyto deskripce posléze doplní zmínky o konkrétních aktérech z jiných Lovecraftových děl.

2.3.1 Lidé

Pokud se chceme vyvarovat faktografických chyb při pojednání o lidských protagonistech v Lovecraftových příbězích, tak musíme odolat pokušení jednoduchých, příliš obecných definic. Odrazovým můstkem by mohla být ta, kterou nabízí Thacker (2010) ve svém textu *After Life*:

Lovecraftovi hrdinové nejsou šílení – ve skutečnosti je zdrojem jejich hrůzy vědomí, že nemají halucinace ani netrpí „nervovým vyčerpáním“. Lovecraftovi hrdinové často – náležitě melodramaticky – vyjadřují přání, aby jen halucinovali nebo snili, protože pak by mohli to, s čím se setkávají, odmítnout jako pouhý subjektivní dojem a dichotomie „já-svět“ by zůstala nedotčená.

Avšak je potřeba být obšírnější. Musíme rozlišovat mezi hrdiny ranějších Lovecraftových příběhů, jako je kupříkladu *Hudba Ericha Zanna* nebo *Slavnost*, kteří zjevně psychicky labilní jsou, a hrdiny příběhů pozdějších, kteří jsou obvykle psychicky stabilní a racionálně založení.

Jak již bylo předesláno: právě tito vesměs racionální jedinci jsou hlavní hrdinové *V horách šílenství*. Na tyto „svobodné lidi“ můžeme pohlížet jako na „věrohodné svědky“ jinak nepopsatelných hrůz, které v arktické pustině přebývají. Vypravěčem, který nás celým příběhem provází, je vůdce expedice William Dyer, profesor geologie na Miskatonické univerzitě³. Můžeme ho považovat za jakéhosi „reprezentanta rozumu a opatrnosti“, neboť se mu v celém románu daří udržovat hladinu racionality na poměrně dobré úrovni. Nové objevy se samozřejmě nakonec nevyhnutelně podepíší i na něm, avšak v menší míře, než u jeho méně šťastných kolegů (Lovecraft, 2013).

Díličími výjimkami jsou profesor Lake a v závěrečné části románu i student Danforth, kteří představují pomyslný Dyerův protipól. Lake, profesor biologie a Dyerův univerzitní kolega, se odlišuje především svým zájmem o obskurnosti a „znepokojivě radikální odvahou“. Tato fascinace v kombinaci s až iracionálním odhodláním ho vedou k přinejmenším pochybným rozhodnutím, která jsou v přímém rozporu s doporučeními a varováními jeho kolegů v čele s Dyerem, což eventuálně vede ke zkáze celé výpravy (ibid.). S určitým nadhledem však lze usuzovat, že Lovecraft skrze tuto postavu popisuje lidskou touhu po nebezpečí a odhalování neznámého.

Danforth je postgraduálním studentem, který (obdobně jako Lake) projevuje nezanedbatelnou míru zájmu o okultní vědění. Je o něm totiž „známo, že je jedním z několika, kteří se kdy odvážili pročíst celý moly prožraný exemplář *Necronomiconu*, uložený pod zámkem v univerzitní knihovně“ (ibid.). Tyto a jiné „tajemné“ vědomosti se naplno projeví zejména v závěru románu. *V horách šílenství* doprovází průzkum profesora Dyera. Čtenáři je vykreslen jako statečný a loajální společník, který hluboce obdivuje vedení a intelekt svého „nadřízeného“. Svému mládí a nedostatku zkušeností navzdory se ukáže být cenným členem týmu, zejména díky své schopnosti zvládat drsné antarktické podmínky. Jde tedy o poměrně spolehlivou postavu. Stejně jako ostatní členové týmu, čelí v průběhu děje jak fyzicky, tak především psychicky náročným výzvám. Ačkoliv je

³ Fiktivní prestižní univerzita, která se vyskytuje v několika dalších Lovecraftových dílech, mimo *V horách šílenství* i ve *Stínu z času* či v *Šepotu v temnotách* a dalších. Nachází se v rovněž fiktivním městě Arkham a je proslulá svou sbírkou vzácných i zakázaných textů, včetně například latinského vydání *Necronomiconu* (Joshi, 2013). Často tak reprezentuje centrum okultních věd a esoterického výzkumu.

vykreslen jako silná a odolná osobnost, není imunní vůči oslabujícím účinkům chladu, izolace a strachu, které výpravu prostupují. Čím dále od svého tábora se expedice dostává a s čím kurióznějšími nálezy přichází do styku, tím více se student proměňuje. Jeho počáteční odvaha a sebedůvěra stále více ustupují hrůze a šílenství. Jako „bod zlomu“, který odstartuje jeho zrychlující se mentální kolaps, bychom mohli označit setkání s Prastarými. Přeměna nadějného intelektuála v „šílence“ je postupně dokonána. Evidencí je závěr románu, kde Dyer a Danforth prchají z prastarého města, přičemž profesor se snaží pilotovat letadlo, zatímco student dokázal pouze „opakovat šílené slovo, jehož původ byl až příliš zřejmý: „Tekeli-li! Tekeli-li!“⁴ (ibid.).

I přes tradici komplexních a propojených univers můžeme o opětovném výskytu explicitně hovořit pouze v případě profesora Williama Dyera. Ten se dále objeví v novele *Stín z času*⁵. Zde vystupuje jako vědec a badatel posedlý myslí mimozemské bytosti z dávné minulosti⁶, které slouží jako schránka pro vzpomínky a vědomosti:

Jejich nezměrné stáří profesora Dyera doslova vyděsilo a Freeborn zase odhalil v jejich výzdobě nejasné stopy symbolů, které mají návaznost na některé pradávné legendy Papuánců a Polynésanů (ibid.).

Této entitě nakonec obětuje vlastní přičetnost a identitu výměnou za poznání tajemství vesmíru. Díky tomu jej můžeme považovat za postavu heroickou i tragickou zároveň (ibid.). Danforth ani Lake se v jiných dílech nevyskytují.

2.3.2 Prastaří

Prastaří jsou mimozemskou rasou, která má vskutku jedinečnou biologii a kulturu. Jejich přirozenost bychom mohli označit jako „smíšenou“, neboť jsou to (funkčně vzato)

⁴ Zmíněné „šílené slovo“, potažmo celý román, zcela zjevně odkazují (či navazují) na román *Příběhy Arthura Gordona Pyma z Nantucketu* od Edgara Allana Poa – původ tohoto výrazu tedy hledejme primárně zde. K tomuto příběhu, resp. k tematice polárních expedic a enigmatických konců, ostatně choval Lovecraft značný obdiv (Joshi, 2013). Za hypotetický etymologický základ „tekeli-li“ lze také považovat jazyk Prastarých, který měl posléze vliv i na dorozumívání Shoggothů – ti se objevují ve „strhujícím závěru s vynořením se shoggotha“ (ibid.).

⁵ Existují čtenářské hypotézy o Dyerově výskytu i v kratších příbězích, jimiž jsou *Sny v čarodějnickém domě* a *Přízrak temnoty*.

⁶ Jde o stvoření, která Lovecraft označuje jako tzv. „Great Race“.

živočichové, ale zároveň jsou v něčem blízcí rostlinám. Ve prospěch oné živočišné podobnosti hovoří stavba těla s mnoha končetinami a křídly, stejně tak dovednost komunikovat a formovat složité společenské struktury. Na druhou stranu disponují fotosyntetickými schopnostmi a v jejich tkáních se vyskytuje speciální zelená látka. Taková kombinace přispívá k jejich nadpozemské, znepokojivé povaze (Lovecraft, 2013). Lovecraft je nehledě na jejich kosmickou cizost popisuje velice sugestivně:

Byli to růžoví tvorové dlouzí asi pět stop, s korýšovitým tělem s obrovskými páry hřbetních ploutví nebo blanitých křídel a několika páry článkovaných končetin, s jakousi stočenou elipsou, pokrytou množstvím velmi krátkých tykadel, kde by obvykle byla hlava. Ze zadní části těla vyrůstalo pět velkých tubic pseudopodů, které se podobaly vějíři na zádi, a na předním konci bylo dalších pět tubic, které tvořily jakýsi pohybový systém vlnících se ploutví nebo blanitých křídel. Dlouhá, chvějící se válcovitá chapadla po stranách těla fungovala jako paže (Lovecraft, 2011).

Jsou též známí svou mimořádnou inteligencí a technologickou zdatností, neboť před miliony let vybudovali v arktické oblasti obrovská města, která sice posléze opustili, avšak stále slouží jako evidence jejich pokročilosti.

Navzdory své vyspělé inteligenci nejsou bez chyb. Jsou popisováni jako lhostejní k utrpení jiných bytostí, což dokládá jejich využívání otroků právě při stavbě těchto monumentů. Detaily naznačují, že šlo o poměrně krátkou a jednostrannou interakci. Podle knihy tyto bytosti „zotročily a vyšlechtily populaci primitivních organismů, aby pro ně stavěly jejich města" (ibid.).

Toto zotročení svědčilo o jejich obecném postoji k ostatním formám života, které považovali především za nástroje, jež mají využívat pro své vlastní účely. K poslední fázi historie města se vztahují sochy primitivního nemotorného savce, využívaného suchozemskými obyvateli občas jako potrava, občas jako zdroj zábavy, u něhož byly nepřiliš zřetelně patrné i náznaky pozdějšího opičího a lidského vývoje.

Nicméně díky jejich bizarní biologické konstituci, složitému společenskému uspořádání a pochybným morálním hodnotám reprezentují značné množství témat a motivů charakteristických pro lovecraftovskou literaturu kosmického hororu. Je značně

nejasné, zda náznaky vyskytující se napříč dalšími povídkami (mimo románu *V horách šílenství*), lze považovat za doplňující informace o Prastarých, či nikoliv. Lovecraft (2013) ve *Stínu z času* podhaluje detaily o jejich válce s rasou Velkých, která je (hvězdohlavé Prastaré) zahrnala do podzemních jeskyní:

Když tato cizí jsoucna přišla na Zemi, vystavěla mohutná čedičová města a věže bez oken, a lovila a požírala bytosti, které tu našla. Tak vypadala situace, když se myslí Velkých vydaly na pouť kosmem z onoho temného transgalaktického světa, který je ze znepokojivých a diskutabilních Eltdownských zlomků znám pod jménem Yith. S přístroji, které si vytvořili, nebylo nově příchozím za těžko dravé a kruté hvězdohlavé tvory přemoci a zahrnat do podzemních jeskyní, které si tito vyhloubili pod svými příbytky a začali také obývat.⁷

2.3.3 Shoggothové

Shoggothové jsou vykresleni jako amorfní tvorové měnící podobu, kteří byli stvořeni Prastarými, aby jim sloužili jako živé stroje. Jsou popisováni jako „masy beztvaré protoplazmy“, které jsou schopny na sebe vzít jakýkoli tvar nebo formu, jakou si jejich pánové přejí (Lovecraft, 2011). Také disponují jakýmsi kolektivním vědomím, přičemž každý jednotlivý tvor je propojen s větší, jemu nadřazenější inteligencí.

Román však naznačuje, že byli příliš neukázněni a obtížně ovladatelní, což vedlo k jejich násilné vzpouře proti jejich stvořitelům, kteří je primárně využívali pro stavbu měst na Antarktidě. Tato „revoluce“ byla sice eventuálně potlačena, avšak Shoggothové dokázali „zabít mnoho prastarých, než byli podrobeni“ (Lovecraft, 2014). Vzpouře Shoggothů měla pro Prastaré významné a dlouhodobé důsledky, neboť je donutila opustit antarktická města a stáhnout se do jiných částí světa. Lze soudit, že toto povstání bylo důsledkem rostoucí inteligence a samostatnosti Shoggothů, díky kterým mohli dojít k jakémusi sebeuvědomění a odmítnutí role pouhých „nástrojů pro Prastaré“ (ibid.). Tento „odboj“ můžeme rovněž chápat jako subtilní náznak problematiky nebezpečných vědeckých pokusů o zkrocení lidskému pochopení nedostižitelných sil, kterým se Lovecraft více věnuje v jiných dílech (například *Případ Charlese Dextera Warda*).

⁷ Zdrojem možných „názvoslovných“ nesrovnalostí jsou nevyhnutelné překladatelské nuance pramenící z četných reedic.

O přesné formě jejich motivací a vzájemných vztahů mnoho nevíme, neboť jsou vyliční jako do značné míry nevyzpytatelné a enigmatické bytosti. Jak bylo již řečeno, tak tyto tvorové fungují na úrovni kolektivního vědomí, která se vymyká lidskému chápání a umožňuje jim dosahovat úrovní organizace, „která byla lidskému myšlení naprosto cizí“ (Lovecraft, 2011). Jejich primárním cílem je s největší pravděpodobností hlavně sebezáchova a přežití. Jakoukoliv potenciální hrozbu se snaží odpudit, popřípadě odrazit svou silou a vzhledem. Opět tedy jde o případ Lovecraftovy fascinace neznámem, spojené s obavou z něj.

Mimo román *V horách šílenství* se o Shoggothech dozvídáme poměrně slušné množství informací z již dříve zmíněné novele *Stín z času*. Tak například:

Byly to záznamy o podivných druzích bytostí, které obývaly svět v zapomenutém dávnověku, a hrůzné kroniky inteligentních bizarních tělesných tvarů, které zabydlí svět miliony let po smrti posledního člověka (Lovecraft, 2013).

Další, vesměs podobné, avšak méně obsáhlé, popisy a reference lze nalézt kupříkladu v povídkách *Hrůza v Dunwichi* i *Věc na prahu*, či ve sbírce sonetů *Houby z Yuggothu*.

2.4 Formy života pouze naznačené

Následující podkapitoly popisují formy života, které do příběhu aktivně nezasahují, resp. jejichž existence je *V horách šílenství* pouze zmíněna, naznačena či je na ně pouze odkazováno. Obdobně jako u předchozího oddílu bude popsána jejich role *V horách šílenství* a doplněna o poznatky z dalších povídek amerického spisovatele.

2.4.1 Mi-Go

Zmínky o nich bychom *V horách šílenství* mohli napočítat v podstatě na prstech ruky:

Znovu jsem si připomínal tajemné pradávné mýty, jež mě tak vytrvale pronásledovaly od chvíle, kdy jsem na tento mrtvý antarktický svět prvně pohlédl – myslel jsem na d'ábelskou planinu Leng⁸, na obávané himálajské sněžné muže Mi-Go... (Lovecraft, 2013).

O několik stránek dále popis pokračuje:

Na výjevech z bitev jsme si povšimli ještě jedné podivné okolnosti: připadalo nám, že zplození Cthulhu i tvorové Mi-Go byli zřejmě utvářeni z mnohem cizejší látky, než jaká podle našich znalostí tvořila tělesné schránky Starců⁹. Dokázali se všelijak proměňovat a přeskupovat způsobem, jaký byl pro jejich protivníky zcela nemožným, a usoudili jsme, že museli původně pocházet z ještě odlehlejších hlubin kosmického prostoru. Starci byli přes nesmírnou odolnost a zvláštní schopnosti přísně hmotní a jejich rasa jistě pocházela z našeho časoprostorového kontinua; odkud se však v prvopočátku vzaly ty druhé bytosti, se lze jen se zatajeným dechem dohadovat (ibid.).

Zatím víme o pravděpodobném místě výskytu a o jejich, pro lidskou mysl nebohých arktických průzkumníků, zcela neuchopitelné tělesné stavbě. Pro více charakteristik těchto tvorů jsme nuceni k bádání v jiných dílech, jimiž jsou *Sny v čarodějnickém domě*, *Šepot v temnotách* a *Stín z času*. Zde je vhodné podotknout, že i v těchto či dalších Lovecraftových textech však není možné výklad považovat za dostatečný, či snad dokonce vyčerpávající, čemuž ovšem lze rozumět jako literátovu záměru umocnit pocit neznáma.

Ve *Snech v čarodějnickém domě* jsou Mi-Go možná součástí rozsáhlých halucinací protagonisty příběhu, studenta Gilmana, ve kterých vystupují rozličné entity. Znovu jsou primárně předkládány argumenty pro zmíněnou těžko uvěřitelnou tělesnou stavbu:

Všechny objekty – organické i neorganické – byly naprosto nepopsatelným ba nepochopitelným (...) Všechno, co viděl, bylo nevýslovně hrozné a děsivé, a kdykoli se

⁸ Rozsáhlá a pustá, nadpozemská krajina, která se přímo vyskytuje či na ní je alespoň odkazováno napříč mnoha Lovecraftovými texty – mimo *V horách šílenství* například v *Šepotu v temnotách* či ve *Snovém putování k neznámému Kadathu*. Rovněž jde o jeden z projevů Lovecraftovy fascinace obrazy ruského malíře, archeologa a filosofa Nikolaje Konstantinoviče Řericha. Zejména těmi, na kterých jsou zachyceny Himálaje. V románu je na tohoto umělce odkazováno celkem šestkrát (Joshi, 2013).

⁹ Další z v překladatelských variant pojmenování Prastarých.

podle pohybů zdálo, že si ho některé z organických jsoucen všimlo, cítil pronikavý, ohavný děs, který jej obvykle ze spaní vytrhl (Lovecraft, 2013).

I ve *Stínu z času* jde pouze o jedny z mnoha „vedlejších postav“, s nimiž se Velká rasa Yith pravděpodobně (tím pádem nikoliv zcela jistě, tudíž má následující citace spíše spekulativní charakter¹⁰) setkala na svých cestách časem a prostorem:

A později, až se život Země nachýlí ke konci, tyto přemístěné mysli se znovu přenesou časoprostorem na nová příhodná působiště – do těl hlízovitých, rostlinných entit na planetě Merkuru. Avšak i po jejich odchodu zůstanou na Zemi rasy dojemně se snažící udržet na chladné planetě, zarývající se stále hlouběji do zemské kůry, blíž k hrůzyplnému jádru, dokud nenastane definitivní konec (ibid.).

V této povídce lze nalézt i zmínky o „válce mimokosmických mozků s jinými smysly“ a „hlavních základnách bytostí v různých vesmírech“, což naznačuje hostilitu i jistou míru vyspělosti zde zkoumaného druhu.

V *Šepotu v temnotách* představují entity Mi-Go významného antagonistu příběhu. V tomto příběhu nejsou jen klasickým tajemným jsoucnem, ale aktivně se zapojují do děje a představují hmatatelnou hrozbu pro profesora folkloristiky Alberta Wilmartha¹¹ a ostatní lidi. Příběh dále odhaluje, že provádějí experimenty na lidech a vyvinuli pokročilou technologii pro dopravu a komunikaci, což z nich činí hrozivého protivníka. Kromě jejich přítomnosti ve Vermontu vyprávění také naznačuje, že mohou mít širší dosah a vliv, což naznačuje rozsáhlé vesmírné spiknutí.

Na jiných místech se dočítáme, že je jde o tvory mající „houbovitě tělo“ s „četnými křídly“ a „párem lesklých, blanitých a naprosto cizích očí“ (Lovecraft, 2001). Tato křídla vydávají specifický bzučivý zvuk, který je „pro lidské uši nenávistný“. Jejich společenská struktura je poměrně zřetelně organizována, s jasnou hierarchií a dělbou práce. Mají silný

¹⁰ Nabízí se protiargument, že v této zmínce se nejedná o rasu Mi-Go, nýbrž o jiné bytosti (zejména kvůli diskrepancím v obvyklém chování, výskytu), na druhou stranu je nutné pamatovat na Lovecraftovu střídmost v poskytování detailů ohledně těchto stvoření a zcela nezamítat hypotézy, resp. interpretace tohoto typu.

¹¹ Jehož polem zájmu je v tomto případě výzkum podivných událostí na vermontském venkově. Již v úvodní části poznamenává: „Zbytečně jsem poukazoval na to, že ještě pozoruhodnější shoda tu panuje s vírou nepálských horských kmenů v obávané tvory Mi-Go či ohyzdné snědé muže, kteří číhají mezi ledovci a horskými vrcholy Himálají.“ (Lovecraft, 2012).

smysl pro cíl a motivaci, což dokazují svou ochotou vynaložit velké úsilí na to, aby získali vzorky pro své experimenty (ibid.). Pod tím si můžeme představit zejména provádění složitých operací a transplantací (například transplantace mozku), díky kterým jsou schopni „vytvářet“ všelijaké hybridní tvory. Tyto úkony jim umožňuje zejména jejich značné technologické zázemí, v němž lze nalézt i zařízení k manipulaci lidské mysli či zbraně fungující na principu vyzařování smrtících paprsků. Vyspělé technologie a pokročilé vědecké znalosti lze tedy považovat za distinktivní znaky těchto tvorů. Jejich vzájemné vztahy dotváří obraz, alespoň co se weird fiction týče, kooperativní a efektivní společnosti, v níž má každý jedinec své místo, roli a plní své přidělené úkoly. Zároveň se však prezentují jako bezohlední v honbě za poznáním, ochotní v případě potřeby obětovat i svůj vlastní druh. K lidské rase mají zcela lhostejný vztah a pohlíží na ně pouze jako na potenciální vzorky pro jejich již zmíněné experimenty (ibid.).

Kromě toho se předpokládá, že Mi-Go jsou (mimo jiné) spojeni s tajemnou planetou Yuggoth (později identifikována jako Pluto), která je údajně jejich domovskou základnou. Je o nich známo, že mají složitou a starobylou historii, a někteří se domnívají, že se možná dokonce podíleli na vzniku a vývoji života na Zemi (ibid.).

V horách šílenství se vedle lovecraftovsky typické cizosti a nadpозemskosti stejnou měrou zdůrazňuje i jejich vědecká zvědavost a honba za novými objevy. Přičtěme jejich „nezájem“ o lidský život a s trochou nadsázky můžeme pozorovat paralelu s Prastarými a Shoggothy.

2.4.2 Cthulhu

V horách šílenství se dočítáme o těchto specifických inteligentních formách, resp. o „plemeni Cthulhu“ toto:

Brzy poté začal k Zemi z nekonečného kosmu pronikat suchozemský rod bytostí, které se podobaly hlavonožcům – a k nimž se pravděpodobně váže mýtus o bájném předlidském plemeni Cthulhu. Rozzuřila se strašlivé válka, která na čas zahrála Starce¹² zpátky do moře, což pro ně byla krutá rána, neboť tou dobou stále rychleji osídlovali souš. Později mezi sebou obě plemena uzavřela mír a nové pevniny připadly zploucům Cthulhu,

¹² Viz poznámka 9.

zatímco Starci si podrželi moře a starší země. Na souši byla založena nová města – největší z nich v Antarktidě, jelikož tu oblast, místo svého příchodu na Zemi, uctívali jako posvátnou. Jako dříve byla i pak Antarktida nadále srdcem jejich civilizace a všechna města, která si tam vystavěli zplozenci Cthulhu a která objevili, Starci zahladili (Lovecraft, 2013).

Tato zjištění v kombinaci s dalšími tématy a obrazy, které jsou v příběhu přítomny, jsou silně spojeny s širším lovecraftovským mýtem, na nějž v románu nalezneme mnoho odkazů a narážek, kupříkladu městu, které expedice prozkoumává, je připisována „kyklopská architektura“ (ibid.), nebo Shoggothové – jejich fyzický vzhled, podřízenost pánům a následná vzpoura. Díky dostatku evidence tak lze hovořit o silném a konkrétním otisku Cthulhu i v tomto textu.

V závěrečné části románu je Danforth svědkem něčeho, co jím otřese až do morku kostí. Přesněji řečeno se mu na malý okamžik naskytne „démonický pohled na to, co se nachází za těmi druhými, fialovými horami na západě, kterým se Starci¹³ s obavou vyhýbali“ (ibid.), což u něj následně vyvolá patřičnou reakci, která je tak intenzivní, že ohrozí oba „pasažéry“ letadla:

A tehdy, právě když jsem se pokoušel bezpečně proletět průsmykem, ze sebe vyrazil tak šílený výkřik, že jsme se málem zřítily, protože mě vytrhl ze soustředění a já chvilíčku bezmocně zápasil s pákami. V příští vteřině jsem znovu získal vládu nad sebou i nad strojem a bezpečně jsme prolétli – jen se bojím, že Danforth už nikdy nebude stejný jako dřív (ibid.).

Lovecraft neposkytuje jasnou odpověď na otázku, co konkrétně nebohý postgraduální student spatřil. Svému kolegovi i přes četné dotazy totiž „odmítl povědět, co strašlivého nakonec uviděl“ (ibid.) a místo toho se vzdává pouze na vágní náznaky. V této vyhýbavé snaze se dokonce odvolává na „fata morgána“, se kterou se již v předchozích dnech expedice setkala. To je zřejmě maximum podrobností, které jsou profesoru Dyerovi i čtenáři románu poskytnuty. Pouze ojedinele se Danforth šeptem zmiňuje:

¹³ Viz poznámka 9.

...o „černé jámě“, o „tesaném okraji“, o „proto-shoggootech“¹⁴, o „pevných hmotách bez oken, které mají pět dimenzí“, o „bezejmenném válci“, o „starším pharosu“, o „Yog-Sothothovi“, o „prvotním bílém rosolu“, o „barvě z vnějšího kosmu“, o „křídlech“, o „očích ve tmě“, o „měsíčním žebří“, o „tom původním, věčném, neumírajícím“ a jiných bizarních věcech... (ibid.)

Definitivní řešení hádanky přesné podoby entity „za fialovými horami na západě“ je předmětem diskusí prakticky od prvního vydání románu dodnes. Danforthův závěrečný kritický stav, resp. jeho nesrozumitelné halucinogenní výpovědi, nicméně poskytují určitý prostor pro představy o tom, jak dlouze by tento děsivý „seznam“ mohl pokračovat – alespoň hypoteticky je tedy možné předpokládat výskyt bytosti Cthulhu (či Prastarého) i zde.

Cthulhu je jedním z nejpopulárnějších výplodů Lovecraftovy fantazie. I proto se hojně vyskytuje nejen v soudobé popkultuře, ale rovněž napříč celou řadou jeho ostatních děl. Kompletní výčet by vydal na samostatné pojednání, a proto zde ve zkratce zmiňme jen některé¹⁵ – *Volání Cthulhu*, *Hrůza v Dunwichi* a *Stín nad Innsmouthem*.

Ve *Volání Cthulhu* se příběh odehrává okolo tajemného kultu, který se snaží o návrat Cthulhu na Zemi. Příběh je vyprávěn prostřednictvím řady vzájemně propojených příběhů, z nichž každý zkoumá různé aspekty tohoto kultu a jeho činnosti. Hlavní hrdina se dozvídá o jeho historii a snahách o vyvolání, které vyvrcholí dramatickou konfrontací se samotnou bytostí. Cthulhu zde představuje existenční hrozbu pro lidstvo:

Hvězdy znovu zaujaly příhodné postavení, a v čem selhal k tomu záměru určený a po celé věky ve skrytu udržovaný kult, to dokázala čirou náhodou skupina prostých námořníků.

¹⁴ Lze si povšimnout chybějícího písmena *h* v názvu, nejedná se však o chybu, nýbrž o překladatelskou nuanci.

¹⁵ Zde se nejedná se o harmonický, jednotný výklad rozsáhlého příběhu o mýtu Cthulhu, viz diskrepance mezi texty *Volání Cthulhu* a *Hrůza v Dunwichi*, ve kterých je Veliký Cthulhu pouze jeden a *V horách šílenství*, kde se mluví o celém plemeni. Intertextové odkazy slouží spíše k obohacení, popřípadě doplnění.

Veliký Cthulhu byl po centilionech let opět na svobodě a toužil po potěšení¹⁶ (Lovecraft, *Sebrané spisy*¹⁷, 2011).

V *Hrůze v Dunwichi* se vyprávění se soustředí na události ve venkovském městečku Dunwich, kde se rodina spjatá s prastarými nadpozemskými entitami snaží přivést na svět obludnou bytost známou jako Yog-Sothoth, spolu s níž mají dorazit i „The Old Ones“¹⁸. Cthulhu je v tomto příběhu zmíněn a uveden do vztahu k jeho antagonistům. Z tohoto srovnání vyplývá, že v hlubinách vesmíru existují tvorové, například zde zmiňovaný Yog-Sothoth, kteří mohou být ještě více „cizejší“ a vzdálenější než Cthulhu:

Veliký Cthulhu je Jejich bratrancem, a přec i on Je zahlédá toliko nejasně. Iä! Shub-Niggurath! A vy Je poznáte jen jako smrdutý van. Jejich ruka je na vašich hrdlech, avšak vy ji nevidíte; a Jejich obydlí je přímo za vaším pečlivě střeženým prahem. Yog-Sothoth je klíčem k bráně, v níž se setkávají světy (Lovecraft, 2012).

Ve *Stínu nad Innsmouthem* Cthulhu vystupuje obdobným způsobem jako v *Hrůze v Dunwichi*. Děj se točí okolo muže jménem Robert Olmstead¹⁹, který odhaluje temná tajemství města Innsmouth, jehož obyvatelé jsou kříženci lidí a hlubokomořských bytostí. Čtenáři je naznačeno, že tito „hybridi“ a jejich uctívání Cthulhu mohou představovat pouhou součást většího plánu na svržení lidstva a nastolení nového světového řádu (Lovecraft, 2013).

¹⁶ Na tomto místě je nutné doplnit, že se zřejmě jednalo o pouhé nahodilé probuzení, které nevedlo ke skutečnému osvobození Cthulhu a jeho chráněnců. V opačném případě by totiž šlo o naplnění zmíněné existenční hrozby, což by eventuálně znamenalo i konec lidstva a jeho světa v podobě, v jaké ho známe. Hovoříme tedy o jednom z tradičních Lovecraftových motivů.

¹⁷ Citováno tímto způsobem pro lepší odlišení mezi zdroji se shodným rokem publikování.

¹⁸ Pojmenování ponecháno v originálním jazyce pro zřetelnější odlišení, resp. jde o zcela jiné bytosti, než jaké pod obdobným názvem vystupují v *horách šílenství* (viz Prastaří).

¹⁹ Jméno se v novele na žádném místě nevyskytuje. Tato postava zde figuruje pouze v pozici vypravěče a jako jeden z příkladů Lovecraftových „rodokmenových“, dědických motivů – Robert Olmstead je členem širší Marshovy rodiny (viz lodní kapitán Obed Marsh, který už explicitně zmíněn je). O této tematice se lze více dozvědět například v Joshiho (2016) obsáhlé studii Lovecraftova díla *H. P. Lovecraft: The Decline of the West* (Morales, 2021).

3 Mýtus kosmicismu

3.1 Vymezení

Tento segment je věnován zkoumání mýtu kosmicismu. Nejprve bude vymezen, definován a budou předloženy možné způsoby jeho chápání. Především se ale kapitola zaměří na alteraci tohoto mýtu v románu *V horách šilenství*. Bude vysvětleno, proč se vlastně jedná o modifikaci, což je v konkrétních případech dále doloženo na citacích z originálního textu a okomentováno. Součástí je i stručný exkurz prezentující vybrané příklady toho, jak se tento specifický žánr promítá do soudobé akademické i neakademické tvorby. V prvním případě jsou pro ilustraci užity příklady literární, ve druhém pak filmové, seriálové, videoherní i komiksové.

3.2 Definice

Termín „kosmicismus“ je dominantním teoretickým kontextem Lovecraftovy tvorby²⁰. Úvodem je ovšem nutné podotknout, že tato dominance není „úplná“, neboť Lovecraft je autorem i textů nekosmicistních, odchylojících se od tradičních témat tohoto specifického žánru. V takovém případě hovoříme o příbězích většinou zaměřených spíše na samotné lidské (či jiné) protagonisty než na jejich vesmírnou insignifikanci. Jde například o příběhy *Ultharské kočky* či *Herbert West – reanimátor*.

Nyní už ke kosmicismu samotnému. Obecně ho lze definovat jako filosofický a literární směr, s lehkou nadsázkou lze hovořit i o světonázoru, který se začíná objevovat v počátcích 20. století. Klade „důraz na pesimistický vesmír zbavený smyslu, v němž jsou lidské bytosti bezvýznamné“ (Newell, 2020). V tomto deterministickém vesmíru je člověk vykreslován jako bytost v podstatě bezmocná, zcela podřízená rozmarům nekonečného, nedokonalou a ohraničenou lidskou myslí těžko plně pochopitelného, vesmíru. S tímto všeobecným vymezením si však samozřejmě nevystačíme, chceme-li problematice porozumět hlouběji.

²⁰ Prvky kosmicismu ovšem nalezneme již u „starších“ autorů jako jsou například William Hope Hodgson či Algernon Blackwood, které rovněž můžeme chápat jako součást „delší weird tradice zasvěcené spekulacím o ne-lidském světě na jeho nejbazálnější úrovni“ (Newell, 2020). Oba se věnovali tvorbě především krátkých hororových příběhů.

Nejprve ve zkratce vysvětleme důvod, proč je vlastně užíváno označení „mýtus“. Pokud pomineme řeckou nábožensko-spirituální charakteristiku a spolu s ní i dichotomií mythos-logos (Hoyt, 2009), můžeme říci, že jde o jednu ze „složek“ literárního subžánru weird fiction. Ten v sobě kombinuje mytologické (resp. mýtické) prvky s již známými fikčními a hororovými motivy jako jsou například „šílení vědci i invaze mimozemšťanů“ (Thacker, 2010). Toto označení tedy, stejně jako mýty tradiční, pracuje s archetypálními postavami, symboly, obrazy a tématy, pomocí kterých se snaží o vyjádření filosofických i psychologických tezí. Díky tomu je dosaženo svým způsobem nadčasového a univerzálního vyznění, v důsledku čehož dokáže překračovat tradiční rysy kultury či doby, v jejichž kontextu to či ono kosmicistické dílo vzniklo.

Zmíněná odolnost vůči toku času i úzkému zařazení se následně projevuje v až interdisciplinární povaze zde zkoumaného směru. Mimo literaturu a filosofii (myšlena zejména existenciální a nihilistická filosofie) se s kosmicismem či jeho dílčími prvky setkáváme i v dalších oblastech. Uveďme dva příklady z exaktních věd. Prvním jest astronomie, konkrétně Hubbleův vesmírný dalekohled či Vesmírný dalekohled Jamese Webba, resp. jejich snímky zachycující nespočet galaxií a dalších vesmírných objektů ležících daleko za horizontem dosud možného lidského poznání (Sohn, 2023). Druhým jsou fyzikální teorie či spekulace o tepelné smrti vesmíru nebo rozpínání časoprostoru. Za projev mezioborovosti bychom dále mohli považovat i zkoumání extrémofilů²¹ (biologie) anebo tzv. „terror management theory“²² (psychologie). V tomto výčtu bychom mohli dále pokračovat, avšak již nyní lze opatrně hovořit o (na sobě nezávislých) důkazech, které v menší či větší míře potvrzují a umocňují celkovou „nedůležitost“ a „malost“ lidstva v porovnání s nekonečným kosmosem, případně na toto postavení alespoň upozorňují.

Tato „neukotvenost“ se také projevuje existencí široké palety způsobů, kterými lze kosmicistní tvorbu, resp. Lovecraftovo dílo, v němž má kosmicismus ono „určující“ postavení, interpretovat. Uveďme například „mechanisticko-materialistický“ výklad. Ten lze v obecné rovině stručně představit jako součást filosofického materialismu (či fyzikalismu), který pohlíží na veškeré dění jako na „kausálně závislé na fyzikálních procesech, či dokonce na ně redukovatelné“ (Smart, 2023). Mechanický materialismus je pak – zjednodušeně řečeno – jiným pojmenováním pro „teorii, podle níž se svět skládá

²¹ Organismy schopné přežít i ve velice nehostinných podmínkách. Představují evidenci skutečnosti, že život jako takový se může uchovávat i ve zcela hostilním prostředí, což svým způsobem podporuje tezi o existenci extraterestriálního života i mimo rámec Lovecraftových textů.

²² Psychologická teorie pojednávající o tom, jak se lidé vyrovnávají s vnitřním konfliktem mezi vlastní smrtelností a vrozeným pudem sebezáchovy.

výhradně z tvrdých, hmotných objektů, které jsou sice možná nepostřehnutelně malé, ale jinak se podobají například kamenům“, čímž je popřena existence nehmotných věcí, například mysli či duše (ibid.). Alternativou jest kupříkladu Newellova (2020) kritika, která naopak tvrdí, že čistě materialistická interpretace uznává existenci jevů mimo lidské porozumění, avšak už nezvládá „domýšlet“ logicky vyvstávající filosofické důsledky této teze.

Prezentované způsoby výkladu doposud neumožňují dostatečně důkladný průzkum Lovecraftových textů. Jeho díla, potažmo kosmicismus samotný, přesahují oblast science fiction. Naopak se zaměřují na fenomény, které běžné lidské zakoušení ani vědecký přístup nedokáží plně pochopit – neznámé a nepochopitelné existence, které navždy unikají lidskému porozumění (ibid.).

3.3 Modifikace v románu V horách šílenství

V románu se objevují hned na několika místech. V následujících podkapitolách budou popsány konkrétní příklady a patřičně komentovány, případně doplněny přímými citacemi z primárních pramenů. Je však nutné upozornit, že se nejedná o jisté stanovení konkrétních „záchytných bodů“ románu, u kterých jde zcela nepochybně o modifikaci. Vždy záleží na subjektivním čtenářském prožitku, potažmo na individuálním rozumění kosmické tematiky.

3.3.1 Nehostinné prostředí

Dějištěm příběhu je Antarktida, která je nehostinná, izolovaná a v podstatě ji lze považovat za ne-lidskou bezmála stejně, jako je sám vesmír. Jako příklad poslouží následující popis fiktivního místa v Antarktídě, kde děsivost tamní přírody umocňuje existence extrémně vysokého pohoří a kolosálních pozůstatků pravěkého města:

Nebylo pochyb, že jsme se octli na jednom z nejodcizenějších a nejstrašlivějších míst na zeměkouli. Bylo nekonečně starobylejší než všechny ostatní země světa a v nás postupně narůstalo přesvědčení, že tato ohavná planina musí být dozajista ona bájná, strašidelná

náhorní plošina Leng, o níž se zdráhal hovořit i sám šílený autor *Necronomiconu*²³. Pásmo obřích hor bylo neuvěřitelně dlouhé... (Lovecraft, 2013).

V tomto „mrazivém pekle“ probíhá pomyslný zápas mezi lidskými protagonisty a krutou přírodou, popřípadě cizími formami života, na které zde naráží. To jenom dále podporuje „kosmicistické teze“ o bezvýznamnosti člověka v porovnání s lhostejným vesmírem. Jak však již bylo zmíněno, ona lhostejnost je v tomto Lovecraftově románu do jisté míry pozměněna.

Již na prvních stranách *V horách šílenství* je nám předloženo jedno z četných svědectví o tomto „souboji s přírodou“:

Proti nám dále mluví okolnost, že nejsme v nejpřísnějším slova smyslu slova odborníky v oblastech, jichž se to týká především. V úloze geologa pověřeného vedením expedice Miskatonické univerzity jsem měl jediný cíl: opatřit hlubinné vzorky hornin a půdy z různých částí antarktické pevniny za pomoci pozoruhodné vrtné soupravy, kterou vymyslel profesor Frank H. Pabodie²⁴ z našeho technického oddělení. Nijak jsem netoužil stát se průkopníkem na nějakém dalším poli než na tomto; doufal jsem ovšem, že s využitím tohoto unikátního zařízení budeme schopni na různých místech podél již dříve probádaných tras vynést na světlo takové materiály, které se dosavadními metodami nepodařilo získat (ibid.).

Tento úryvek můžeme chápat jako zdůraznění skutečnosti, že hlavním cílem výpravy bylo sesbírání co největšího množství geologických vzorků pomocí nových vědeckých postupů, nikoliv objevování mimozemských bytostí či dokonce komunikace s nimi. Jde o poněkud diferencovaný pohled na postavení lidstva ve vesmíru. Spíše, než zdůrazňování insignifikantního údělu člověka je věnována větší pozornost obavám z technologického pokroku.

²³ Arab Abdul Alhazred (také přezdívaný jako „Šílený Arab“) je fiktivní postavou, které je přičítáno autorství této tajemné knihy. Odkazy na něj, potažmo na *Necronomicon*, se hojně objevují napříč celým Lovecraftovým dílem.

²⁴ Profesor inženýrství na Miskatonické univerzitě. Rovněž vůdcem neúspěšné „Pabodieho expedice“ z let 1930 až 1931, kterou můžeme chápat jako předzvěst kontaktu hlavních hrdinů románu s mimozemskými entitami. V příběhu má spíše vedlejší roli (ibid.).

3.3.2 Transformace Prastarých

Za modifikaci lze považovat i Lovecraftovo líčení Prastarých. Takové tvrzení sice může působit jako protimluv, zejména vzhledem k jejich dříve popsanému lhostejnému vztahu k ostatním formám života, avšak je nutné podívat se na tyto skutečnosti s určitým odstupem. Nejde totiž o bytosti z kosmu, které jsou ve všech ohledech zcela superiorními a zároveň apriorně zlými či zcela nepochopitelnými. I ony, stejně jako lidé, mají vlastní složitou historii a kulturu:

Náměty reliéfů očividně pocházely ze života v dávno zaniklé epoše, v níž byly vytvořeny, a ve velké míře zřejmě zachycovaly historii její civilizace. Právě tato zarážející historická sebereflexe pradávné rasy – fakt, který shodou okolností zázračně zapůsobil v náš prospěch – učinila pro nás reliéfy tak úžasně poučnými, že jsme se jejich fotodokumentaci a přepisům věnovali na úkor všeho ostatního (ibid.).

3.3.3 Trosky a nánosy

Průběh a výsledek jednoho z odvážných průzkumů je zaznamenán následovně:

Jak už jsem uvedl, z místností bylo odstraněno veškeré zařízením nábytek a předměty, reliéfy nám však poskytly jasnou představu o podivných vymoženostech, jimiž byly ty mrtvou ozvěnou se rozléhající komnaty kdysi zaplněny. Nad úrovní zalednění byly podlahy sálů vesměs poseté troskami, sutí a nánosy, ale hlouběji to vypadalo úplně jinak. V některých nižších patrech nebylo na chodbách a v místnostech téměř nic než hrubý prach a prastaré usazeniny... (ibid.).

Tuto část příběhu, ve které hlavní hrdinové prozkoumávají starobylé ruiny, lze rovněž chápat jako další z příkladů transformace mýtu. Trosky a nánosy, prázdné komnaty a prach – to vše evokuje pocity pomíjivosti. Je zdůrazněno, že ani Prastaří, jinak velice mocné a vyspělé entity, nejsou zcela imunní vůči silám vesmíru, resp. i oni jsou pod neustálou hrozbou cizích forem inteligence a toku času, obdobně jako lidé. Tradiční rozpor kosmicismu „slabý člověk vs. lhostejný vesmír“ zde tedy neplatí absolutně.

3.3.4 Dyerova proměna

V rámci zkoumání modifikací *V horách šílenství* je nutné neopomenout profesora Williama Dyera a jeho vnímání Prastarých, které v průběhu románu zaznamená signifikantní posun. Spíše než o explicitní „modifikaci kosmicismu“ v tomto případě hovoříme o „modifikaci lidské mysli“. Zpočátku na něj tyto tvorové působí „standardním“ znepokojujícím, hrůzu vyvolávajícím dojmem – ať už se jedná o jejich nezvyklou, bizarní fyziologii či nekonečně starodávný původ:

Tvorové, kteří v éře dinosaurů vztyčili a obývali ty strašné zdi, měli k dinosaurům daleko, ale byli cosi nesrovnatelně strašlivějšího. Obyčejní dinosauri byli jen nový živočišný druh tvorů s nepatrnými mozky – ale stavitelé města byli moudří a staří a zanechali ve skalách jisté stopy, které tam již tenkrát odpočívaly skoro miliardu let – byly tam už předtím, než život na Zemi pokročil od tvárných shluků buněk – byly tam už předtím, než na Zemi vůbec život vznikl (ibid.).

Čím více se však příběh rozvíjí a čím více se Dyerovi poodhaluje historie a kultura těchto inteligentních entit, tím silněji je začíná vnímat ve zcela jiném světle. Díky zkoumání architektonických pozůstatků, hieroglyfických nápisů a dalších relikvií se mu Prastaří stále více jeví jako nepochopená, vyspělá civilizace. Ke konci se původní strach mění téměř v obdiv, Prastaří jsou pro něj již „lidmi“:

Nebyli dokonce ani suroví – vždyť co vlastně provedli? Jak strašlivé muselo být probuzení uprostřed chladu v neznámé epoše – vtom snad na ně zaútočili chlupatí, zuřivě štěkající čtvernožci²⁵ a oni se jim zmámeně bránili, stejně jako zuřivým bílým opicím v divných návlecích a s divnými předměty²⁶... ubohý Lake, ubohý Gedney... a ubozí Starci!²⁷ Až doposledka zůstali badateli – co udělali jiného, než co bychom na jejich místě udělali my? Bože, jaká inteligence a vytrvalost! Jak se dovedli postavit tváří v tvář neuvěřitelnému,

²⁵ Na tomto místě Lovecraft pravděpodobně odkazuje na konflikt mezi Prastarými a původními arktickými formami života, které zde přebývali před dávnou dobou.

²⁶ Lovecraftova „subtilní“ metafora pro vědeckou expedici. „Zuřivost“ naznačuje celkovou necitlivost vědeckých postupů, „divné předměty“ pak výzkumníky užívané technologie.

²⁷ Viz poznámka 9.

stejně jako jejich předkové a příbuzní z reliéfů dovedli čelit jiným, jen o málo uvěřitelnějším záhadám! Co na tom, že byli hvězdovití, rostlinní, obludní, že to byli zplození hvězd – at' byli, jací chtěli, byli to lidé (ibid.)!

3.4 Kosmicismus v soudobé tvorbě

V současné době se kosmicismus (a Lovecraftovo dílo) těší značné oblibě, dokonce můžeme tvrdit, že prožívá jistou renesanci (Barnett, 2013) v podobě obnoveného zájmu soudobých literárních i jiných odborníků, ale i široké veřejnosti. Zkoumáním moderní tvorby kosmicismu lze mimo jiné nalézt možné odpovědi na to, z čeho pramení stále častější úzkostné stavy člověka v dnešním světě.

3.4.1 Akademický zájem

Z odborné sféry zmiňme badatele Isabellu van Elferen, Grahama Harmana, Sunanda Tryambaka Joshiho, Jonathana Newella a Eugene Thackera²⁸. První jmenovaná je profesorkou muzikologie, Harman působí jako profesor filosofie, Joshi je americkým literárním kritikem, Newell zaměřující se na tvorbu i analýzy textů majících charakter spekulativní a metafyzické filosofie a konečně Thacker, který je předním odborníkem v oblasti komparativní literatury. Toto oborové „rozpětí“ lze interpretovat jako důkaz, že kosmicismus, resp. Lovecraftovu tvorbu, nelze redukovat na úzce vymezené a definitivně prozkoumané fenomény. Zároveň však nelze očekávat, že by někdo z vybraných odborníků mohl přijít s nějakým převratným objevem, spíše se jedná o možné interpretační rámce.

Van Elferen, jakožto „spekulativní realista“, nabízí výklad Lovecraftových povídek jakožto „hyperkakofonií podobných s hyper-chaosem Meillassouxovým“²⁹, či jako tvorby poskytující „průzor do absolutna, velkého venku, věčného v sobě, jehož bytí je lhostejné, zda je myšleno, či nikoli“ (Newell, 2020). Jinými slovy tato autorka specifickým způsobem popisuje již známé pravdy: Lovecrafta ve svém díle snažícího se zprostředkovat poznání přesahující lidskou zkušenost. Jeho díla tak nejsou pouhými fikcemi, ale spíše

²⁸ Není možné bezpečně určit několik „největších“ odborníků či osobností oboru. Jde tedy především o výběr autora této práce odvozený z jeho osobních preferencí.

²⁹ Zde odkazováno na Quentin Meillassoux, soudobého francouzského filosofa.

nabízejí pohled na něco většího a hlubšího (skoro by se chtělo říci kosmického), ležícího mimo obvyklý rámec představivosti.

Harman „popisuje Lovecraftovu metafyziku především s odkazem na Kanta, Husserla a Heideggera a zkoumá Lovecraftovy monstrózní kreace a další fikční prvky jako objekty podléhající analýze pomocí Harmanovy vlastní specifické varianty spekulativního realismu, objektově orientované ontologie.“ (ibid.). Tyto obory a jejich koncepty jsou pro zkoumání Lovecraftova kosmicismu relevantní, neboť každý z nich nabízí možnost polemizovat s hranicemi lidského poznání, zkušenosti a existence samotné – to ve svých důsledcích přispívá k „boření“ už tak nejasných hranic. Zmiňme také jeho pohled na lidskou vesmírnou indiferenci prismaem povídky *Barva z kosmu*:

...v souladu se svým objektově orientovaným přístupem vnímá barvu především jako objekt vyvracející Humovy teorie³⁰, a poznamenává, že text naznačuje, abychom „přesunuli svou pozornost od tohoto jediného renegátského objektu a zaměřili se místo toho na děsivé nadkosmické prostředí“. *Barva z kosmu* je víc než jediný anomální fenomén: ve své mlhavé, subjekt-dezintegrující ne-lidskosti evokuje metafyzickou sílu, která se stává zásadní výzvou antropocentrické ontologii (ibid.).

Zde zmiňovaná „vesmírná barva“ je příkladným zhmotněním kosmických hrůz, zpochybňujících postavení člověka ve vesmíru, resp. jeho tradičního antropocentrického vnímání světa, tzn. takového, ve kterém je člověk „středem vesmíru“.

Joshi je nejen literárním kritikem a odborníkem na samotnou lovecraftovskou tvorbu, ale obecně jej lze považovat za jednoho z nejpovolanějších odborníků v oblasti weird literatury, neboť disponuje schopností orientovat se v Lovecraftových myšlenkových a tvůrčích pochodech i v ne vždy zcela logicky uspořádaném propojení žánrů hororu a sci-fi (či fantasy):

...vzhledem k tomu, že život přináší mnohem více bolesti než potěšení, je pro někoho jako Lovecraft, který nepije a nemůže přijmout opíat náboženství, možností psát právě weird

³⁰ Těmito teoriemi se s největší pravděpodobností rozumějí empirické teze vysvětlující „nemožnost lidstva diktovat budoucí události, protože myšlenky na minulost jsou ve srovnání s možnostmi budoucnosti omezené“ (Morris, Brown, 2019).

fikci. Tento druh cynického kosmicismu byl zajímavým estetickým argumentem jak napsal Edwinu Bairdovi v roce 1923: „Jen cynik dokáže vytvořit hrůzu – za každým takovým mistrovským dílem se totiž musí skrývat démonická síla, která pohrdá lidskou rasou a jejími iluzemi a touží je roztrhat na kusy a zesměšnit.“ (...) Když už nic jiného, Lovecraft dokázal svou misantropii vyjádřit velmi pikantně: „Upřímně řečeno, moje nenávisť k lidskému druhu [the human animal] roste tím víc, čím víc té mizerné havěti vidím.“ (Joshi, 2016).

Díky svému rozsáhlému dílu se etabloval jako nenahraditelná vědecká persona, zároveň však lze jeho tvorbu vnímat jako popularizační a je třeba ocenit jeho schopnost náležitě vysvětlit složitější motivy Lovecraftova díla snadno „stravitelným“ způsobem i pro nadšence a obecně méně náročné literární konzumenty. Často esotericky vyznívající lovecraftovské texty se tak zpřístupnily širšímu publiku. Díky Joshiho poznámkám a komentářům mohou čtenáři lépe porozumět kulturním, historickým a literárním souvislostem, které zmíněné texty ovlivnily, což následně umožňuje hlubší pochopení Lovecraftova místa v americké literatuře a jeho významné role v rámci hororu a weird fiction. Ačkoli existuje i kritika Joshiho konzervativního výkladu, zůstává zejména v akademické obci respektovaným expertem.

Newell možná nepatří mezi široce populární a ve velkých nákladech prodávané autory, avšak jeho poznatky ze zkoumání světa weird fiction se ukazují být nepostradatelnými – ostatně v této práci samotné je na ně hojně odkazováno – a proto bychom se u tohoto jména měli alespoň na malý okamžik pozastavit. Tento badatel totiž správně upozorňuje a mnoha argumenty dokazuje, že weird fiction nelze vedle literárního automaticky považovat i za směr filosofický, i když se nám tak může na první pohled jevit. Naopak je to právě „její fiktivnost, její estetická povaha, která jí umožňuje sdělovat myšlenky, jež filosofie pouze abstraktně popisuje“ (Newell, 2020).

Jeho výzkum je v širším slova smyslu zaměřený na estetično a metafyziku – zejména v textech weird fikce, ale i hororu a obecně goticky laděných počinech. Skrze nové kritické způsoby možné interpretace zvolené problematiky je nám tak nabídnuta unikátní a neotřelá rovina výkladu jak Lovecraftova díla, tak i některých jiných, „dramaticky nedocenených autorů, jako kupříkladu Williama Hope Hodgsona“ (ibid.).

Pětici vybraných badatelů uzavírá Thacker, uznávaný americký básník a především filosof, který významně přispěl ke studiu nihilistického a existenciálního myšlení. Skrze spekulativní badatelské otázky – inspirované pesimistickou filosofií a využívající motivy hrůzy a vznešenosti – zkoumá problematiku hranic lidského poznání, ba samotné existence lidstva jako takového. Často se inspiruje weird fiction literaturou, díky čemuž jeho texty zpochybňují konvenční myšlenkové pochody a jejich čtenář je tak nevyhnutelně vyzván k tomu, aby se sám postavil čelem k nejistotě vlastní existence. Interdisciplinární povaha Thackerovy tvorby, obohacující nás o lepší pochopení lidského údělu na tomto světě, z něj činí jednu ze významných postav soudobého filosofického diskursu.

Dodejme, že nadcházející porovnávací kapitola (viz kapitola 4) této práce je mimo jiné částečně inspirována právě Thackerovými pracemi z „jeho“ oboru, tj. komparativní literaturou. Jako příklad této tvůrčí pobídky uveďme jeho srovnávání lovecraftovské weird fiction a díla *The Night Land* pocházející z pera Williama Hopea Hodgsona:

Kniha *The Night Land*, kterou chválili například Lovecraft nebo Clark Ashton Smith, je zvláštní směsicí pokleslého žánru – zčásti temná fantasy, zčásti science fiction, zčásti romance. *The Night Land*, která vyšla v roce 1912, je koncepčně novátorská a její četba je obtížná – a to je jistě součástí jejího kouzla. Je psána stylem, který evokuje romantičnost Blakeových prorocství, ale bez jeho úsporné prózy a hutné symboliky. Má jen kostrbatou zápletku – týká se hledání a cesty – která se sama rozplývá na pozadí nekonečných popisů samotné *The Night Land* (přes 400 stran ve dvou svazcích paperbackového vydání Ballantine). Popisuje blížící se konec – zánik člověka a možná i samotného myšlení –, který nikdy nedojde skutečného konce, ale místo toho se prostě vleče. Co však postrádá na stylu nebo kompozici, to vynahrazuje na konceptualizaci. *The Night Land* je dokonalou alegorií „hrůzy myšlení“, kterou implicitně připomíná Kant a explicitně rozvádí Bataille (Thacker, 2010).

3.4.2 Neakademický zájem

Na druhou stranu můžeme pozorovat průnik kosmicismu i do současné popkulturní tvorby v mnoha oblastech, pro celistvost a kompaktnost textu ovšem zmiňme pouze vybrané příklady.

Z filmové tvorby jmenujme počín *Color Out of Space* z roku 2019, který i přes poměrně nelichotivá hodnocení napříč recenzními platformami³¹ nabízí nikoliv zcela věrnou, i přes to ovšem pozoruhodnou adaptaci jedné z nejslavnějších Lovecraftových povídek. Hlavní zásluhu na tom má režisér Richard Stanley, kterému se podařilo zachovat ono „děsivé lovecraftovské neurčito“, fungující primárně v knižní podobě, i na filmovém plátně (Sobczynski, 2020).

Za zmínku též stojí starší snímek natočený v roce 1997 režisérem Paulem W. Andersonem jménem *Event Horizon*, který lze označit za doslovný kosmický horor. Ačkoliv film není přímou adaptací žádného z Lovecraftových děl, tak jej lze považovat za zdařilé převedení základních prvků mýtu na filmové plátno – cizí, zlověstné a hostilní prostředí, přítomnost zlovlných sil z jiné dimenze a postupný psychologický (místy i fyzický) rozklad hlavních aktérů příběhu. To v kombinaci s přízračnou atmosférou oběžné dráhy planety Neptun, která slouží jako hlavní kulisa děje, následně v divákovi evokuje již známé znepokojivé pocity lovecraftovské fantastiky (Taylor, 2022).

Vedle filmů přirozeně vznikají i díla určená pro televizní, resp. dnes již spíše streamovací, platformy. Jedním z nich je i desetidílný projekt *Lovecraft Country* byl natočen v produkci stanice HBO roku 2020. Od jiných seriálů čerpajících z již popisovaných motivů se odlišuje především snahou o vystihnoutí Lovecraftova poněkud bigotního světonázoru, resp. poukazuje na jeho problematický odkaz (mimo literární tvorbu). Kosmicismus samotný je zde do jisté míry upozaděn, vesmírné hrůzy slouží spíše jako „rekvizity“ pro zkoumání rasových a diskriminačních otázek v Americe (Jones, 2020).

O necelé dva roky později, tedy roku 2022, se „výroby“ obdobně temně laděného seriálu ujal další streamovací gigant a pod křídly Netflixu vyšla minisérie zvaná *Archive 81*. V ní se sice nepracuje s explicitními odkazy na amerického spisovatele (výskyt všemožných chapadlových a jinak hrůzných vesmírných entit tedy neočekávejme), nicméně již od prvního dílu až po ten poslední jsou zde znatelné „lovecraftovské podtóny“, které potěší právě znalce Lovecraftova díla. Ty zároveň chytře dokreslují celkovou atmosféru okolo bytového komplexu, v němž byla natočen znepokojivý kamerový záznam, jehož tajemství hlavní hrdina příběhu (restaurátor starých videokopíí) pomalu rozkrývá. Tyto „relikvie“ zde zároveň slouží jako prostředek k uskutečnění snových výprav do

³¹ Pouhých 56 % viz <https://www.csfd.cz/film/732144-barva-z-vesmiru/prehled/>.

minulosti, resp. do doby, kdy byl onen záznam pořízen – v čemž lze s jistou dávkou fantazie pozorovat narativní podobnosti zpodobněných ve vlivu snů, což můžeme vnímat jako referenci na *Volání Cthulhu*. Dílo Rebeci Sonnenshine si užijí především žánrový nadšenci, ale poslouží i jako „vstupní brána“ pro fanoušky, kterým se doposud tato tematika zdála divácky nepřístupná (Newman, 2022).

Z videoherního průmyslu uveďme dva příklady. Prvním je hra, která vyšla v roce 2018, nazývajícím se *Call of Cthulhu*. Je vystavěna okolo prvků kosmického hororu, potažmo okolo stejnojmenné povídky *Volání Cthulhu*³². Ve hře se výrazně projevují známé impulsy strachu z nepochopených vesmírných sil skrze postavu detektiva, který zkoumá tajná spiknutí a kultury v ponurém, téměř surrealisticky vykresleném prostředí (Bell, 2018). Její hlavní přínos tedy spočívá v tom, že nutí jejího hráče, nadneseně řečeno, „zpochybňovat realitu“, obdobně jako to dělal Lovecraft ve svých textech.

Druhým příkladem je *Bloodborne*, původně z roku 2015. Hra od studia FromSoftware je zejména jejími fanoušky (ale i kritiky) považována spíše za umělecké dílo, silně čerpající z Lovecraftových vizí, které paradoxně velice živě převedla na monitory a televize milionů hráčů po celém světě. V žádném případě nejde jen o pouhý produkt zábavního průmyslu. Její příběh, celková atmosféra a užívané tematické prvky se silně inspirovaly kosmickým hororem a vykreslují jej ve fiktivním herním světě zvaném Yharnam³³: motivy opuštěnosti, existenciálního strachu, akutní bezvýznamnosti a hrozbou temných, groteskních nadpřirozených sil přesahujících lidské možnosti chápání. Rovněž zde nechybí tradiční problematika „zakázaného“ poznání a odkrývání potenciálních nebezpečí přílišné dychtivosti po poznání nepoznatelného. Celkově lze obě hry považovat za další z řady důkazů neutuchajícího Lovecraftova vlivu a zároveň za jakýsi projev hlubokého uznání jeho osobnosti v jednom, resp. v mnoha interaktivních vyprávěních (Roxl, 2022).

Nelze opomenout ani komiksovou tvorbu, chcete-li tvorbu grafických románů. *Providence*, bez přehánění mistrovský opus Alana Moora, spolu se skvělými ilustracemi Jacena Burrowse, reprezentují jeden z nejodvážnějších a nejlépe vydařených interpretačních pokusů o zhmotnění Lovecraftova kosmicismu. Skrze postavu Roberta Blacka a jeho cesty do krajiny Nové Anglie dílo zkoumá složitost rozlišování mezi

³² Jde pouze o volnou inspiraci. Zpracování je místy více či méně povrchní, nejedná se o věrnou „kopii“ originálního příběhu.

³³ Již tento název lze považovat za příklad inspirace Lovecraftem, resp. jeho oblibou obtížně vyslovitelných názvů, které mají za úkol evokovat pocity absolutní cizosti.

lidským a kosmickým světem. Hlavní hrdina i vedlejší postavy zde neustále bilancují na velice nejasné hranici mezi těmito dvěma oblastmi. I přes to, že se nejedná o tradiční literární kousek, tak ho lze chápat jako solidní důkaz Lovecraftova vlivu i na soudobou uměleckou tvorbu (Tantimedh, 2020).

Zmiňované autorské duo má na svém tvůrčím kontě též komiksovou novelu *Neonomicon*. Celý děj se zde točí okolo agentů FBI, Merrila Brearse a Gordona Lampera, kteří ve velmi explicitním, postupně gradujícím a spletitém psychologickém thrilleru vyšetřují sérii brutálních vražd. Spíše, než součást mýtu Cthulhu toto dílo funguje jako „jakýsi posmrtný spletenec některých nesourodých příběhů“ a zároveň jako odvážná pocta Lovecraftovi samotnému (Callahan, 2013).

4 Komparace

4.1 Vymezení

V této části práce bude porovnán román *V horách šílenství* s jinými texty Howarda Phillipse Lovecrafta. Právě *V horách šílenství* je líčení starobylé cizí civilizace provedeno na mistrné úrovni a právem je tak vnímáno jako jeden z nejlepších autorových počinů, který se dodnes těší zájmu v mnoha podobách, od audioknih až po komiksy (Lehoczky, 2019). Díky tomuto prvenství je tudíž vhodné věnovat alespoň několik stran porovnávání a pokusit se o identifikaci konkrétních motivů, zmapování jejich vývoje, resp. Lovecraftova stylu psaní a vypravěčských postupů, díky čemuž je možné hlouběji pochopit jeho vliv na tvorbu minulých, současných i budoucích spisovatelů a jiných umělců. Dále se kapitola zaměří na charakteristické rysy „raných“³⁴ Lovecraftových textů a zároveň i na rysy děl pozdějších. Posléze budou vybrané úryvky konkrétních děl porovnány, zasazeny do širšího kontextu a doplněny komentářem.

4.2 Výběr

Zvolená díla na navazujících stranách jsou z pestré palety možností selektována zejména díky tomu, že v nich lze nalézat podobná témata, ale zároveň jsou „chronologicky“ rozprostřena napříč Lovecraftovým tvůrčím obdobím³⁵.

Předložený pomyslný pořadník³⁶ začíná rokem 1926 a *Voláním Cthulhu*. V této době měl Lovecraft za sebou již množství napsaných děl, ale lze tvrdit, že právě po sepsání a následném vydání tohoto textu o dva roky později v pulpovém magazínu *Weird Tales*³⁷ (Thacker, 2010) jeho jméno získalo na popularitě. Poté přišla další díla jako *Barva z kosmu* (1927), *Hrůza v Dunwichi* (1928), *Šepot v temnotách*³⁸ (1930) a konečně *Stín z času* (přelom let 1934 a 1935). Do zmíněného „námetového průniku“ řadíme především

³⁴ Toto označení je užíváno pro účely práce. Samozřejmě existují mnohem starší texty jako například *Dagon*, *Vzpomínání na dr. Samuela Johnsona* či *Jak bylo zahlazeno město Sarnath*.

³⁵ Nikoliv však kompletně, nejranější díla jako například *The Little Glass Bottle*, *The Secret Cave or John Lees Adventure* či *The Mystery of the Grave-Yard* nejsou zohledněny. K anglickým názvům viz poznámka 1.

³⁶ Jde převážně o roky, ve kterých byly texty napsány a tím pádem se nemusí vždy shodovat s rokem vydání pro širokou veřejnost.

³⁷ Česky též „rodokaps“. Typ literatury, který se těšil značné oblibě zejména ve 20. letech 20. století (ibid.). Charakteristickým rysem je užívání levného typu papíru z dřevěné hmoty, tzv. „pulp“.

³⁸ K tomuto příběhu později vznikne známý doslov *Podivný pán z Providence* od česko-kanadského překladatele, spisovatele a nakladatele Josefa Škvoreckého.

existenci mocných prastarých entit, kosmickou hrůzu a zranitelnost lidstva tváří v tvář neznámým a nadpozemským silám – tedy jakýsi „sujetový materiál“ lovecraftovského kánonu. V těchto pěti textech je navíc částečně nebo zcela přítomen kosmický mýtus nabízející ucelený průzkum vesmíru a „v něm“ opakujících se problematik. Ačkoli existuje řada dalších povídek, které by mohly být zahrnuty do srovnávací analýzy s románem *V horách šílenství*, tato pětice byla vybrána pro jejich atmosférické sladění a také proto, že je lze považovat za „stěžejní“ díla v rámci tvůrčova repertoáru.

V horách šílenství vyšlo v roce 1931. Tento rok a i několik let následujících je mnohými soudobými odborníky považováno za období, ve kterém vytvořil některé ze svých nejpozoruhodnějších děl, jimiž jsou například novela *Stín nad Innsmouthem* (1931), *Sny v čarodějnickém domě* (1932) či *Věc na prahu* (1933) – v kontrastu s tím neopomeňme redaktory tehdejších časopisů, kteří měli Lovecraftovy příběhy zpracovávat, ale nevěděli, co si s jeho dlouhými texty počít, z čehož mohla pramenit přinejmenším jistá rozpačitost (Joshi, 2013). Obecně se tato kreativní etapa³⁹ vyznačuje Lovecraftovým pokračujícím zkoumáním a s tím souvisejícím zdokonalováním témat (či jejich dílčích prvků), která se stala ústředními v jeho díle, jako jsou hrůza vesmíru, existence mocných a zlovolných bytostí a konečná nevyzpytatelnost vesmíru. Jedná se tak o dominantní příklad jeho novátorského přístupu k tematickým i stylistickým prvkům. Po právu mu je připisováno jakési výsadní postavení.

4.2.1 Volání Cthulhu

Lovecraft za svého života ve „svém“ specifickém žánru nebyl osamocen, samozřejmě existovala celá řada kolegů-spisovatelů, kupříkladu August Derleth či Donald Wandrei. Tito lidé se „mužem z Providence“ nechali silně inspirovat, čímž napomohli k vybudování silnějších základů fenoménu, který je dnes označován jakožto „mýtus Cthulhu“ (Joshi, 2013). Prastará nestvůra s hlavonožcovitou hlavou a dračími křídly, po které je toto „hnutí“ pojmenováno je ve *Volání Cthulhu* vykreslováno, resp. zpodobňováno poměrně obrazným stylem:

³⁹ Je vhodné připomenout, že vedle Lovecraftova tvůrčího „zrání“ neutuchal ani jeho zájem o psaní poezie, který ho provázel prakticky celý život. Obdobně jako Edgar Allan Poe se v určitém období dokonce cítil být více básníkem než spisovatelem. Z tohoto období pocházejí kupříkladu texty *To a Young Poet in Dunedin* a *On an Unspoiled Rural Prospect* (Loucks, 2011). K „nepřeložitelnosti“ těchto názvů viz poznámka 1.

Tvor, jenž se zdál vyjadřovat jakousi strašlivou a nepřirozenou zhoubu, byl celý poněkud napučený a zduřelý a zlověstně dřepěl na hranatém masivu či podstavci, pokrytém nerozlišitelnými znaky. Špičkami křídel se dotýkal zadní hrany kvádra, zadní polovinou těla zabíral jeho střed a dlouhé zahnuté drápy pokrčených zadních nohou zatínal do přední hrany a zasahoval jimi až do čtvrtiny výšky piedestalu (...) Staří artefaktu bylo nepochybně obrovské, děsivé a nezměrné... (Lovecraft, 2011).

Onen prastarý artefakt v tomto vyprávění plní vícero funkcí najednou. Primárně jej vnímáme jako fyzickou, hmatatelnou reprezentaci nadpřirozených a děsivých sil. Sekundární význam je naopak symbolický. Jde o hypotetický průsečík dvou od sebe zcela odlišných světů – totiž světu cizích, rozum popírajících bytostí se světem lidským. K tomu přispívá zmiňovaný „napučený a zduřelý“ vzhled, což vyvolává pocity minimálně znepokojení, které se dále mohou měnit až ve znechucení z vlastní malosti a smrtelnosti. V opačném případě v hlubokou úctu k prapůvodním entitám, což v krajním případě může hraničit až s fanatismem.⁴⁰

I obecně lze říci, že v Lovecraftových pracích hrají artefakty významnou roli. Jejich nejčastějším způsobem využití bývá komunikace – různé sochy, relikvie či dokonce texty slouží jako dorozumívací kanály, brány do jiných dimenzí a odlehlých částí vesmíru, nebo jako úložiště nezměrných vědomostí (viz *Necronomicon*). Tyto předměty obvykle v menší či větší míře, avšak nevyhnutelně, zasahují do vyprávění, v nichž se objeví. Typickými příklady jsou protagonisté snažící se získat specifické informace, případně prvotně nezajímaví jedinci, kteří s konkrétním artefaktem omylem přijdou do styku a jejich následná neopatrná a nepoučená manipulace s ním obvykle ústí v nechtěné osvobození, případně přivolání vesmírných hrůz. Tento motiv je dále s různou intenzitou užíván napříč mnoha Lovecraftovými texty – ať už v samotném *Volání Cthulhu*, tak i v *Hrůze v Dunwichi*, *Stínu nad Innsmouthem*, *V horách šílenství*, či v *Barvě z kosmu*. K ní (Barvě) Newell (2020) dodává:

Od počátku se rozvíjí dvouúrovňová ontologie – známý svět lidského vnímání a pod ním svět přesahující hranice empirického poznání. Zeměměřičův počáteční popis oblastí kolem „prokletého úhoru“ mu propůjčuje jakousi umělost, která podtrhuje jeho status smyslového

⁴⁰ Například kult uctívající Dagona, obrovského „rybího boha“ (Lovecraft, 2010). Lovecraft o něm pojednává v kratší, stejnojmenné povídce.

artefaktu – příkladu toho, co by Schopenhauer nazval „vnější stránkou“ světa, pouhou reprezentací.

V horách šilenství rovněž slouží artefakty jako silný vypravěčský nástroj:

Prostíral se tam obrovský kruh – musel mít v průměru dobrých dvě stě stop –, byl posetý troskami a ústilo do něj množství zasypaných průchodů stejných jako ten, jímž jsme se právě chystali projít. Všude, kde se dalo, byly stěny směle sochařsky ozdobeny spirálovitým pásem heroických rozměrů, a přestože otevřená stavba byla silně poškozená vlivy počasí, pyšnil se před námi umělecký skvost vysoce překonávající vše, co jsme doposud spatřili (Lovecraft, 2013).

V tomto vcelku detailním popisu lze pozorovat jakousi „metamorfózu“ obecného narativu. Tradiční vyobrazení artefaktů jako jednotlivých předmětů menších (nebo alespoň umožňujících lidskou manipulaci) rozměrů je nahrazeno celými městy, resp. jejich rozvalinami. V těchto troskách nalezené „umělecké skvosty“ v protagonistech příběhu vyvolávají rozličné dojmy, převažují však pocity respektu a obdivu směrem k prastaré civilizaci. Jde tak o druhý z dříve popsanych „typů“, z čehož lze vyvozovat, že v případě *Volání Cthulhu* a *V horách šilenství* se jedná o významovou dichotomii vyobrazených artefaktů.

4.2.2 Barva z kosmu

Kosmické hrůzy jsou obvykle spojovány s nepředstavitelnými vesmírnými dálkami. Prosté rurální prostředí, v němž se příběh odehrává, je postupně „infiltrováno“ jakousi zlovolnou silou právě z těchto dálek – na malebnou vesničku a na její nic netušící obyvatelstvo se snáší ona „barva z kosmu“, což se posléze nevyhnutelně projeví:

Nepřišel z žádné z těch nebeských soustav, jejichž pohyby a velikost naši astronomové měří či je pro jejich nesmírnost ani měřit nesvedou. Byla to prostě barva z vnějšího kosmu – děsivý posel z neuspořádaných říší nekonečna, jež se vymykají veškerému našemu

poznání, z říší, jejichž pouhá existence nám brání v myšlení a ochromuje náš rozum, kdykoli se ty černé hlubiny za hranicemi našeho vesmíru pootevřou před našima hrůzou vytřeštěnýma očima (Lovecraft, 2012).

Citovaný odstavec dobře ilustruje zmiňovanou lidskou neschopnost poznání či pochopení entit pocházejících z „vnějšího kosmu“. V tomto případě je k vykreslení použita nepopsatelná, kvalitativně zcela cizí barva. Její zdroj pravděpodobně nepochází z námi dosud prozkoumaných částí nebes, či přesněji oblastí vyskytujících se za ozonovou vrstvou. Skrze „děsivého posla“ přispívajícího ke graduálně se zhoršujícímu mentálnímu stavu protagonistů je tak vcelku silně poukazováno na omezenost lidského poznání v konfrontaci s nekonečnými dálkami vesmírného neznáma.

Působení těchto jen obtížně, či vůbec neuchopitelných fenoménů na člověka má silný efekt – je však obtížné určit, zdali je pozitivní, nebo negativní. Na jednu stranu může vyvolávat pocity údivu, hraničící až s jakýmsi duševním povznesením:

V „*Barvě z kosmu*“ neobdivujeme jen nějakou vzdálenou nesmírnost, jako v díle vznešeném, a neuvažujeme o rozlehlosti a rozsahu vesmíru nebo o síle lidského vědomí. Vznešenost přetváří nepříjemný afekt v částečně příjemný, dává vzniknout estetickému požitku a přináší s sebou klíčový vhled do podstaty věcí, uchopený „s hmatatelnou somatickou rezonancí“. V „*Barvě z kosmu*“ se toto pochopení týká jednak nelidské povahy světa, jeho lhostejnosti k našim lidským touhám, jednak toho, že navzdory zdánlivým hranicím lidského já nejsou lidská těla od vůle k životu oddělena o nic víc než rostliny, zvířata nebo architektura (Newell, 2020).

Současně s tím ovšem dochází deterioraci duševního zdraví, posléze vedoucí ke kolapsu roky budovaného obrazu světa, v němž většina věcí dává smysl. To je i případ průzkumníků *V horách šílenství*, což lze ilustrovat na metaforické destrukci výsadního postavení Himálají jakožto dosud nejvyššího pohoří světa a jejich postupné vystřídání štíty arktickými:

To si prostě nedokážete představit. Nejvyšší štíty musejí sahat výš než pětatřicet tisíc stop. Kam se na ně hrabe Everest. Zatímco budeme s Carollem nahoře, Atwood to přeměří teodolitem (...) Podivné úkazy na obzoru – segmenty pravidelných krychlí, přilepené k nejvyšším štítům. Divukrásná podívaná, v rudozlatém světle nízko stojícího slunce. Jako tajemná snová země, anebo jako brána do zapovězeného světa neznámých zázraků (Lovecraft, 2013).

Tato ohraničenost lidského ducha může být označena jako jeden z hlavních, často opakujících se lovecraftovských motivů. Svým způsobem přesahuje i do kosmicismu, resp. omezenost člověka může zdůrazňovat jeho celkovou „vesmírnou“ bezvýznamnost v porovnání s formami života, které se zcela vymykají rozumovým kapacitám lidského rozumu.

4.2.3 Hrůza v Dunwichi

Tato povídka svým způsobem stála za vznikem „zbytku mýtu Cthulhu“ (Joshi, 2013). Rovněž její melodramatické vyznění klasického souboje „dobro vs. zlo“⁴¹ později ovlivnilo a inspirovalo mnoho dalších spisovatelů (ibid.). Pomiňme však na okamžik hlavní premisu a místo toho se zaměříme následující pasáž nacházející se zhruba v polovině vyprávění:

Na starém kancelářském stole byl nalezen téměř nekonečný rukopis, zapsaný podivnými znaky v obrovské účetní knize – soudě podle členění, střídání inkoustů a proměny rukopisu se zřejmě jednalo o jakýsi deník a tento nález představoval skutečnou záhadu. Po týdenním dohadování jej poslali na Miskatonickou univerzitu spolu s celou sbírkou zvláštních knih po mrtvém a s žádostí o prostudování a případný překlad, avšak i ti nejlepší jazykovědci brzy pochopili, že nebude snadné deník rozluštit (Lovecraft, 2012).

Rukopisy⁴² a Miskatonická univerzita zde hrají důležitou roli. Onen rukopisný nález v „obrovské účetní knize“ vyvolává ve čtenářích i hlavních hrdinech příběhu pocity nejistoty

⁴¹ Existovali však i kritici, kteří spekulovali, zda se nejedná pouze o pokus o parodii této už od nepaměti užívané dichotomie (ibid.).

⁴² Dodejme, že v rovině reálného světa se také jedná o nemalou součást Lovecraftovi pozůstalosti. Zejména pak rukopisy nepublikované či nedochované (Joshi, 2013).

a zvědavosti ohledně jeho původu, případně účelu. Celková mysterijní povaha plynoucí z „členění, střídání inkoustů a proměny rukopisu“ dále tyto dojmy jenom umocňuje. Zřejmě z tohoto důvodu je v dobré naději odeslán, spolu s celou knihovnou, ke zkoumání na příslušné akademické půdě. Lingvističtí odborníci se tedy ujímají nelehkého úkolu přeložení a porozumění obsahu tohoto materiálu. Jak se dočítáme, i jejich obsáhlé znalosti zde pravděpodobně nebudou stačit – to svým způsobem odráží konkrétní (v rámci povídky) i všeobecnou neuchopitelnost nastoleného „typografického diskursu“.

Důležitost těchto písemností se samozřejmě projevuje i v jiných textech, ať už Lovecraftových, tak i z pera dalších spisovatelů, Newell (2020) v této souvislosti hovoří například o Hodgsonově *Domu na rozhraní*:

...bizarní hororový román *Dům na rozhraní* se skládá z řady vyprávění o nálezů rozpadajícího se rukopisu v odlehlém koutě Irska, poblíž izolované vesnice Kraithon, která „zcela unikla pozorování“ a nelze ji najít na mapách. Text, který Lovecraft označil za „nejlepší ze všech Hodgsonových děl“ a který svědčí o „autorově schopnosti naznačit nejasné, přepadávající hrůzy v přírodních scénériích“, je poněkud rozvláchným vyprávěním o putování tajemného a nejmenovaného poutníka prostorem a časem. Ústřední rukopis je psán postarším poustevníkem...

Velmi zjednodušeně a s jistou mírou nadsázky lze jejich funkci shrnout jako specifická úložiště pradávných, esoterických vědomostí, rituálních postupů i jiných skutečností, které by z rozličných důvodů nikdy neměly být odhaleny⁴³. Jejich prostudováním se protagonista zpravidla „teleportuje“ – ať už fyzicky, či pouze mentálně – do neznámých a tajemných vesmírných končin, resp. je mu odhalena alespoň jejich nepatrná část, což následně vyvolává pozitivní i negativní emoce, které jsou však v téměř každém případě intenzivní. Sókratovské „vím, že nic nevím“ nevyhnutelně dostává zcela nový rozměr. Tuto „proměnu“ lze pozorovat i *V horách šílenství*:

⁴³ Fascinaci samotnou možností existence informačních zdrojů podobného ražení můžeme pochopitelně zaznamenat i mimo literární fantazie. Například tzv. Voynichův rukopis, jehož obsah dodnes nebyl dostatečně rozluštěn. Dle četných a nanejvýš pozoruhodných ilustrací se s největší pravděpodobností jedná o jakýsi vědecký herbář, avšak jeho tajemný ráz nechává prostor i pro odvážnější teorie o jeho původu – s ohledem na menší množství kreseb kosmologického charakteru, které v něm lze nalézt (Blumberg, 2023).

Hrstka odvážnějších mystiků přišla s tvrzením, že zlomky *Pnakotických rukopisů*⁴⁴ vznikly dávno před pleistocénem (...) Ať však Leng existoval v kterémkoli čase a prostoru, rozhodně to nebyla končina, v níž bych se toužil ocitnout nebo se k ní jen přiblížit, a stejně málo mě těšila skutečnost, že jsem se ocitl v blízkosti světa, který zplodil takové záhadné prahorní nestvůry, jaké nám Lake nedávno popisoval. V tu chvíli jsme hluboce zalitoval, že jsem kdy listoval v obávaném *Necronomiconu* a že jsem na univerzitě⁴⁵ tak často rozmlouval s oním nepříjemně vzdělaným folkloristou Wilmarthem (Lovecraft, 2013).

4.2.4 Šepot v temnotách

Rok 1930 pro Lovecrafta nebyl dobrým, resp. v této době žil v neveselé finanční situaci, i když nelze tvrdit, že by šlo o případ chudoby v pravém slova smyslu. Jisté zlepšení přišlo s publikací *Šepotu v temnotách* v rámci srpnového vydání *Weird Tales*, což jej v roce 1931 obohatilo o celých 350 dolarů. Takto velký obnos peněz za jedno dílo nikdy předtím, ale ani nikdy poté neobdržel (Joshi, 2013). Z toho mohl opět vyžít a dále tvořit následujícího téměř půl roku, neboť se již naučil (či k tomu byl životními okolnostmi donucen) žít velice skromným způsobem, za pouhých 15 dolarů týdně (ibid.). Jednu z možných příčin finančního úspěchu tohoto textu by šlo – alespoň hypoteticky – vidět v opakovaném výskytu tvorů a míst, které znali čtenáři již z předchozích děl a doufali, že s trochou štěstí se o nich na tomto místě dozvědí více. Příkladem jest vcelku deskriptivní snový výklad:

Tam, kde Akeley události prve jen obecně nastínil, nyní do detailů popisoval každický okamžik; přepisoval dlouhé záznamy slov, která v noci zaslechl (...) Zjistil jsem, že se znovu setkávám se jmény a názvy, která jsem už kdysi slyšel v těch nejhroživějších souvislostech – Yuggoth, Velký Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, jezero Hali, Bethmoora, Žluté znamení, L'mur-Kathulos, Bran či Magnum Innominandum⁴⁶; přenesl jsem se nepochopitelnými aeóny a nepředstavitelnými vzdálenostmi do světů starších, cizích bytostí, o nichž se i šílený autor *Necronomiconu* mohl toliko neurčitě dohadovat (Lovecraft, 2012).

⁴⁴ Další z řady Lovecraftových grimoárů, který byl údajně stvořen Velkou rasou Yith a je na něj odkazováno v celé řadě textů, obdobně jako na *Necronomicon*. I přes tuto hojnost se však o jejich obsahu neví mnoho detailnějších informací (Loucks, 2001). Zmínky o nich rovněž tvoří „explicitní vazby“ mezi jeho ostatními příběhy (Joshi, 2013).

⁴⁵ Zde odkazováno na Miskatonickou univerzitu. Jí podobné vzdělávací instituce se v Lovecraftových dílech víceméně nevyskytují.

⁴⁶ Vyjma Velkého Cthulhu a krajiny Leng nejsou v práci v zájmu zachování kompaktnosti výkladu ostatní bytosti a místa z tohoto výčtu detailněji prozkoumány.

V poznámce 16 (viz podkapitola 3.3.1) již bylo ve zkratce vysvětleno, kdo je onen „šílený autor“ i to, že spis *Necronomicon* není svázán pouze s jedním konkrétním dílem, ale naopak s celou řadou. Na tomto místě by rovněž bylo vhodné zamyslet se nad tím, co Lovecrafta mohlo vést k opakovanému používání této reference. Z citovaného odstavce z *Šepotu v temnotách* si lze povšimnout skutečnosti, že každý, kdo si touto „knihou“ zalistuje, tak narazí na nemalé množství poznatků o bizarních i zděšení vyvolávajících bytostech či místech. S tím nejspíše souvisí fakt, že Lovecraft stvořil samostatnou historii této „mytické knihy“, zejména proto, aby si udržoval přehled, resp. sumarizoval jím používané odkazy na ty či ony entity a oblasti na jednom místě (Joshi, 2013). I *V horách šílenství* je patrný jeho vliv:

Tyto shluky slizké hmoty byly bezpochyby titíž tvorové, o nichž se Abdul Alhazred s bázní zmiňoval ve svém obávaném *Necronomiconu* jako o „shoggotech“⁴⁷ – jenže ani šílení Arab si nedovolil naznačit, že by se na Zemi nějakí vyskytovali jinak než ve snech lidí, kteří žvýkali jistou bylinu obsahující alkaloidy. Jakmile si hvězdicovití Starci⁴⁸ na naší planetě syntetizovali jednoduché druhy potravy a vytvořili slušnou zásobu shoggotů, nechali ostatní shluky buněk, aby se volně vyvíjely... (Lovecraft, 2013).

V románu je spojen zejména s jednou z hlavních postav, totiž profesorem Lakem, „který četl *Necronomicon* a úsměvně se domnívá, že by mohlo jít o Prastaré nebo „The Old Ones“⁴⁹, o nichž se mluví v této knize i jinde a kteří „údajně stvořili všechn pozemský život jako žert nebo omyl.“ (Joshi, 2013). Není explicitně určeno, zda k jeho konečnému tragickému osudu přispěl griomoár samotný, nebo zda je na vině pouze jeho nebezpečně zvědavá povaha – pravděpodobně však šlo o kombinaci obojího. Jedno je však jisté, a totiž, že debatu o přesném účelu či významu *Necronomiconu*, potažmo o celkovém trendu opakovaného výskytu konkrétních položek mýtu, i dnes není možné považovat za zcela uzavřenou (ibid.).

⁴⁷ K chybějícímu písmenu *h* viz poznámka 14.

⁴⁸ Viz poznámka 9.

⁴⁹ K cizojazyčnému pojmenování viz poznámka 18.

V případě, že bychom se pokoušeli o obecnější srovnání *Šepotu v temnotách* i s něčím jiným, než je román *V horách šílenství*, tak se nám příhodně nabízí opět Joshi (ibid.), který velmi trefně vystihuje podobnosti i rozdíly mezi dalšími příběhy:

„*Šepot v temnotách*“ se více než „*Dunwichské hrůze*“ podobá „*Barvě z kosmu*“ svými dráždivými náznaky zázraků a hrůz, které nás přesahují, zejména v takových věcech, jako je útržkovitý přepis rituálu zaznamenaný Akeleyem, téměř sebezparodické shazování nesčetných „mýtických“ jmen a pojmů, jak je obsahuje jeden z Akeleyho dopisů, tlumená rozmluva, kterou na konci slyší Wilmarth (o níž sám poznamenává, že „i jejich děsivý účinek na mě byl spíše sugescí než zjevením“), a zejména to, co mu falešný Akeley říká o skryté povaze kosmu.

4.2.5 Stín z času

Pro kontext hned zkraje uvedme, že *Stín z času* vychází v červnovém čísle časopisu *Astounding* roku 1936, což je přibližně až rok poté, co byl dokončen. Pouze v rukopisné formě zůstával především z toho důvodu, že si Lovecraft nebyl jist jeho kvalitou a netušil, zdali jej má „napsat na stroji, nebo roztrhat“ (Joshi, 2013). Po nějakém čase a dohady s vydavatelem nakonec dochází k obratu, dokonce do té míry, že o něm jeho autor eventuálně prohlašuje, že „nevypadá ani zdaleka tak znetvořená jako Mts.“⁵⁰ (ibid.). Tato skutečnost souvisí i s tím, že se v jediném dochovaném výtisku jmenovaného časopisu objevilo pouze minimální množství úprav, což rozhodně nebylo zvykem (ibid.).

Nyní již k vlastní komparaci. Zaměříme se na oneirické vyznění určitých segmentů textu:

Ale v průběhu několika měsíců se prvek hrůzy stále víc prosazoval. Tehdy mé sny bez výjimky měly ráz vzpomínek a moje mysl je začala dávat do souvislostí s mými narůstajícími duševními poruchami – pocit potlačení vlastní paměti, podivný způsob hodnocení času, dojem výměny mé osobnosti za druhotnou v letech 1908–1913 a posléze, hodně později, nevysvětlitelný odpor vůči své osobě (Lovecraft, 2013).

⁵⁰ S největší pravděpodobností je zde odkazováno na román *V horách šílenství* [mountains].

Sny ve *Stínu z času* mají proměnlivý charakter. Nejdříve mají pouhý „ráz vzpomínek“, ale s postupně intenzivnějšími „duševními poruchami“ a prožitky hrůzy se stávají hlavním činitelem rozkladu mysli hlavního hrdiny – jeho osobnost v rámci pouhých pěti let projde zásadní transformací. Tyto oneirické kanály pohrávající si s podvědomím nebohého vypravěče jsou hlavním zdrojem stále silnějšího rozplývání se dříve tak jasných hranic mezi realitou a fikcí, což nevyhnutelně ústí v dezorientaci a psychické nepohodě.

Lovecraft využívá sny jako silné narativní nástroje, díky kterým lze překlenout zdánlivě nepřekonatelné propasti mezi vědomím a nevědomím, mezi hranicemi možného a zdánlivě nepředstavitelného, k ještě intenzivnějšímu rozostření hranic mezi realitou a nejzazšími kouty lidské představivosti. Snové „krajiny“ jsou vividními vizemi, které často přinutí jejich „tvůrce“ ke zpochybňování vlastního místa v čase a prostoru⁵¹. Lze je přiřadit k dlouhé řadě rozmanitých vypravěčských pomůcek, jimiž Lovecraft transformuje (a zároveň zpochybňuje) meze uskutečnitelného poznání.

Tato inklinace k využívání snů či prvků snové povahy, které na jejich „konzumenta“ působí velice reálně a může mít mnoho teoretických původců. Jedním z nich mohli být i Lovecraftovi sousedi syrského původu, kteří ve svém obydlí hráli velice prapodivnou hudbu, což se dříve či později promítlo – vcelku paradoxně spíše k jeho vlastní nelibosti – i do procesu snění, což ostatně spisovatel sám popisuje následovně (Joshi, 2013):

Jednou měl vedle mého pokoje pokoj Syřan a hrál znepokojivé a skučivé monotóny na podivné dudy, které mě nutily snít strašidelné a neuvěřitelné věci o kryptách pod Bagdádem a nekonečných chodbách Eblisu pod měsíčními prokletými ruinami Istacharu (ibid.).

Co se týče zlověstných zjevení vyskytující se *V horách šílenství* a jejich celkový význam pro děj románu byly do jisté míry projednány již v dřívějších kapitolách této práce. Pro úplnost však uveďme jeden z jejich příkladů z úvodních stránek příběhu:

⁵¹ Kupříkladu *Snové putování k neznámému Kadathu* (1927), jeden z nejslavnějších Lovecraftových počinů, je v podstatě celý vystavěný na tomto principu.

Jak jsme tak letěli nad tou nehostinnou spleť titánských věží, má obraznost chvílemi překračovala všechny meze a bezcílně se toulala říšemi fantastických asociací – a dokonce splétala nitky souvislostí mezi tímto ztraceným světem a některými z mých nejdivočejších dohadů [wildest dreams] ohledně hrůzného řádění v táboře (Lovecraft, 2013).

V tomto úryvku jde o pozorujeme subtilnější vliv snů, resp. „dohadů“, než v případě *Stínu z času*. I přes to je můžeme interpretovat jako svědectví „hrůzného řádění“, se kterým se (předchozí) expedice polárníků musela potýkat a zároveň jako předzvěst děsivého a chaotického vyústění celého vyprávění. V obou příkladech se tedy potvrzuje nezanedbatelný vliv snění v rámci lovecraftovských textů.

4.3 Shrnutí

Potvrdilo se, že v rozličných dílech pozorujeme množství opakujících se prvků: prapodivné artefakty, sochy, neblahé předtuchy, dimenze a v nich přebývající cizí entity, zcela vymykající se možnostem racionálního porozumění. To potvrzuje například Newell (2020) při analýze *Barvu z kosmu*:

Tvrdím, že nechutná kontaminace, která prostupuje „*Barvu z kosmu*“, vytrhává čtenáře a postavy z antropocentrických iluzí světa reprezentací a nutí je přemýšlet o strašlivé podstatě existence, děsivé ve své cizí násilnosti. Stejně jako mlhavé obludy v divokých povídkách Algernona Blackwooda, i mimozemská barva násilně převrací metanarativy lidského panství a antropocentrické epistemologie. Ale tam, kde u Blackwooda toto převrácení vede k mystickému poznání panpsychické jednoty imanentní celé přírodě, které se však „civilizovaná“ společnost zříká, vede u Lovecrafta mimozemská kontaminace pouze k odporu zkáze, která je projevem kosmického pesimismu odpovídajícího Schopenhauerovu zhoubnému vesmíru.

Další zajímavé, i když tematicky nepatrně odlišné, pojetí nabízí Thacker (2010), když se pokouší o interpretaci „konceptu života“ v současnosti na příkladu *V horách šílenství* a prvků zde se vyskytujících:

Tato třetí forma života, „bezejmenná věc“, tak často popisovaná Lovecraftem, je paradigmatickým pro dnešní pojetí života. Pojem života zahrnuje tolik věcí, od nejreduktivnějšího biologického pohledu až po nejotevřenější etický či existenciální pohled. Pokud jsou uvedeny definice nebo kritéria života, i ty podléhají přeměně a revizi. V jistém smyslu se hlavní problém týkající se života netýká jeho definice a toho, zda je taková definice možná, ale samotné plasticity života, proměnlivosti tvaru, která se projevuje ve všech různých způsobech, jimiž tento pojem používáme pro korelaci s různými jevy, které jsou považovány za živé – plasticita všech různých způsobů, jimiž je život myšlen a utvářen, všech nesčetných způsobů, jimiž život reflektuje sám sebe a utváří se, všech forem existence, odporu a naléhání, jimiž život je.

Tato rekapitulace je z povahy selektivního výběru logicky pouze částečná, i tak lze ovšem opatrně tvrdit, že výše popsané fenomény umocňují celkové kosmické vyznění (nejen) zde probíraných textů a zároveň tím čtenáře nabádají k hlubšímu zamyšlení a umožňují alespoň teoretickou orientaci v občas ne zcela jasně vytyčených vypravěčských hranicích, čehož Lovecraft v závislosti na konkrétním díle v menší či větší míře obratně využívá.

Záměrně užívaný vypravěčský styl často ponechává určité detaily stranou, volně otevřené interpretacím všeho druhu, čímž se může každý – od laické a široké veřejnosti, přes skalní fanoušky žánru, až po odborníky na slovo vzaté – sám zapojit a přispět k průzkumu předkládaných, značně rozličných témat. V tomto kontextu se čtenář svým způsobem stává aktivním účastníkem děje jednotlivých příběhů a je poháněn touhou alespoň trochu poodkrýt tajemství, která Lovecraft skryl uvnitř svých hororových řádků.

Tato „kosmická“ kontemplace nabízí těm, kteří ji věnují dostatečné množství času a úsilí, jedinečnou příležitost pro to, aby si nenávratně rozšířili, resp. upravili způsob, kterým až doposud nahlíželi na svět – zejména skrze zkušenost s nezodpověditelnými otázkami existenciálního, pesimistického, až nihilistického rázu. To při troše štěstí může vyústit k určitému prozření a smířlivému přijetí vlastního místa v nekonečně rozlehlém kosmu, včetně pocitů nejistoty i okouzlení, které jsou s tímto osudem spojeny. Lovecraftovy texty tím pádem můžeme směle označit za čtenářskou bránu, po jejímž projití již nebude běžný, ohraničený způsob vnímání reality nikdy možný.

5 Závěr

Předložená, primárně teoreticky laděná, práce pojednávala o formách inteligentního života vyskytujících se zejména v Lovecraftově díle *V horách šílenství*. Tento výklad lze rozdělit na tři celky. Tím prvním je charakteristika zmíněných forem včetně popisu jejich konfrontace s lidskými protagonisty příběhu. Druhým je popis modifikace mýtu kosmicismu v románu i jinde se vyskytující. Třetí a poslední se věnuje komparaci s jinými lovecraftovskými texty.

V kapitole „Charakteristiky forem inteligentního života“ byl nejprve stručně nastíněn děj celého románu. Následně bylo rozlišeno mezi inteligentními formami, které se *V horách šílenství* přímo vyskytují a aktivně do něj zasahují a na formy, které jsou v díle jenom naznačené.

Prvními z „aktivních“ jsou lidé, resp., odvážní výzkumníci, o nichž lze tvrdit, že se nevymykají výchozí hypotéze o jejich racionalitě. Zároveň je ovšem nutné nezapomínat na osobnostní rysy každé z postav – jsou zde patrné „rozpory“, jako například Dyerův racionalismus proti Lakeovu a Danforthovu „okultismu“. Potvrdilo se, že hlavní hrdiny Lovecraftových děl nelze bezmyšlenkovitě označit za „posedlé šilence“, ale je nutné pečlivě rozlišovat dle toho, z jakého tvůrčího období to či ono dílo pochází.

Zbýlé zde zkoumané formy „aktivních“ Prastarých a Shoggothů a „neaktivních“ Mi-Go a Cthulhu poukazují na fakt, že Howard Phillips Lovecraft ve svém díle „stvořil“ řadu různých mimozemských entit, odlišných v míře a kvalitě jinakosti. To lze pozorovat na řadě příkladů. Zmíněné bytosti Mi-Go a jejich celková enigmatičnost v příbězích *Sny v čarodějnickém domě* či *Šepot v temnotách*. Civilizace Cthulhu, která je *V horách šílenství* pouze zmíněna, není zcela stejným exemplářem jako ve *Volání Cthulhu* či *V hrůze v Dunwichi*.

Za tvory, kterým v této práci nebyl věnován prostor, zmiňme postavu Azathotha – ten je v některých textech prezentován jako démonická (až temně božská) síla, v jiných jako fyzikální chaos v jádru naší galaxie. Ve výčtu těchto rozporů bychom mohli pokračovat dlouho, avšak i z oněch několika výše popsanych v kombinaci s ostatními poznatky z tohoto úseku práce vyplývá skutečnost, že americký literát nestvořil nějaké koherentní universum – jak mohou některé převážně soudobé diskursy mylně a nepřesně

naznačovat – v mnoha případech je tomu spíše naopak. V souvislosti s těmito zjištěními se nám zároveň nabízí odpověď na dosud nevyřešenou otázku: proč mají čtenáři sklon rozumět celku Lovecraftova díla jako ucelenému metatextu (a v tomto smyslu mytologii, resp. universu)?

Zřejmě se tak děje kvůli souběžné existenci jednotlivých literárních fenoménů. Převládající problematika nedůležitosti lidstva, vesmírných hrůz a překračování hranic možného poznání tvoří svým způsobem „iluzorně jednotný“ tematický rámec, rovnoměrně se vyskytující napříč signifikantní částí literátových textů. „Vedlejším produktem“ této skutečnosti je nikým nekorigovaný vznik teoretického panteonu vesmírných a jiných entit, které spolu s dalšími často opakujícími se prvky (například tajemný *Necronomicon*) ve čtenářích lovecraftovských textů posilují mylný pocit důmyslně propojeného a jednotného světa.

Oddíl „Mýtus kosmicismu“ přinesl hned několik pozoruhodných poznatků. Úvodem byl termín samotný definován a poté byly rozebrány důvody, kvůli nimž v případě tohoto směru (či světónázoru), který zdůrazňuje bezvýznamnost člověka v porovnání s nezměrnými kosmickými silami, hovoříme o „mýtu“. Dále se tento oddíl práce věnoval románu *V horách šílenství*, resp. modifikacím kosmicismu, které se v tomto vyprávění vyskytují.

Ukázalo se, že v tomto románu jsou tradiční prvky zpochybňovány hned několika způsoby. Pradávné a cizí mimozemské bytosti v jistých pasážích „vystupují z role“ a jsou líčeny téměř jako sympatické entity – což je ostatně popsáno na příkladu proměny Dyerova vztahu k rase Prastarých. Dohromady se tak celý příběh stává složitějším oproti jiným Lovecraftovým textům. Rovněž byl věnován prostor přetrvávajícímu, potažmo „znovunalezenému“, vlivu kosmicismu v současných akademických i ne odborných, populárních kruzích.

Je zřejmé, že kosmicismus, či spíše celá lovecraftovská tvorba, vytrvale uchvacují badatele zejména z filosofické a literární sféry, zároveň ovšem můžeme pozorovat i přesah do jiných a oborově vzdálenějších oblastí, jakou je například muzikologie. Závěrečná část tohoto úseku práce je věnována neakademické sféře, z níž se řada umělců či jiných tvůrců a skupin svým způsobem snaží Lovecraftovi „vzdát hold“ prostřednictvím svých děl – od filmů po videohry – v nichž se snaží o navození pocitů nejen kosmické hrůzy a nejistoty.

Souhrnně lze tvrdit, že zde provedené zkoumání kosmicismu poskytuje i přes svou stručnost cenné vědomosti o lidském vnímání vesmíru, zpochybňuje konvenční představy o lidském významu a do jisté míry i vybízí k zamyšlení se nad celkovým údělem lidí v dnešním i budoucím světě.

V uzavírací komparační část práce (viz kapitola „Komparace“) bylo na příkladu konkrétních textů a v nich užitých narativních postupů poukázáno na časté motivy, jejich transformaci, čímž byl posléze alespoň částečně nastíněn vývoj Lovecraftova specifického autorského stylu. Ten čtenáři umožňuje se ponořit hluboko do subjektivních prožitků jednotlivých aktérů (což může být v konkrétních případech ještě více umocněno užitím výpravy v první osobě), kteří obvykle zakoušejí všechny možné druhy nedobrych, zdraví neprospěšných pocitů. Časté využívání rukopisů, deníků, dopisů a jiných tiskovin příběhům dodává určité množství věrohodnosti, což umožňuje ještě ostřejší pohled – lovecraftovsky řečeno – za pomyslnou „hranu spánku“.

Díky srovnání způsobů využívání atmosférických a detailních popisů vyvolávajících znepokojivé pocity tak můžeme nastínit alespoň hrubé obrysy „tvůrčí trajektorie“: od raných gotických, makabrozních obrazů, přes pečlivě vybudované a fantaskní snové krajiny až po stav tvůrčí vytříbenosti a vyváženosti. V tomto „závěrečném stadiu“ se na pozadí bohatě zdobné prózy mísí již zmiňovaná tematika, čímž vzniká vyvážený mix odrážející komplexní a nadčasovou povahu této specifické literatury, která výrazně přispěla ke všeobecnému rozmachu tvůrčího psaní. Její vliv ve formě stabilně rostoucí popularity u odborné i laické veřejnosti sledujeme dodnes.

Můžeme pouze spekulovat, zda k této oblibě nějakým způsobem přispívá i charakter lovecraftovských textů, které svým vyzněním zachycují obvyklé lidské obavy a úzkosti o povaze bytí, což (nejen soudobé) společnosti, která ze své podstaty nikdy nebude zcela uspokojená, může přinášet alespoň částečné uklidnění. Toho je dosaženo připomenutím, že za velké množství hrůz, které se na Zemi odehrály, odehrávají a budou se nepochybně i nadále odehrávat, je zodpovědný zejména člověk sám a má tedy přeci jen (i když spíše pouze hypotetickou) možnost rozhodovat o svém osudu – toto sebevědomí se ovšem rozpadá při pomýšlení na možnou existenci k životu lhostejných vesmírných entit, mnohem strašlivějších než lidstvo, díky čemuž čtenář kosmicistních textů může upadat do podivným způsobem příjemných, od „pozemských starostí“ osvobozujících, stavů letargie či apatie.

Poslední řádky této práce bych rád věnoval přemítání nad tím, čím mě její tvorba obohatila, neboť nejen román *V horách šílenství*, ale i ostatní díla i život amerického literáta reprezentují téměř nevyčerpatelnou studnici materiálů, která ani po desetiletích a nespočtu interpretacích zcela „nevyschla“ a svým způsobem nás tak víceméně nabádá k jejímu dalšímu „prohlubování“. Jako (osobně) nejvíce přínosný hodnotím, v rámci možností vymezeného prostoru, místy až encyklopedický charakter deskripce jednotlivých inteligentních forem života nejen v již zmiňovaném románu, ale i v dalších textech. Díky tomu jsem mohl ještě více ocenit spisovatelovo mistrovství v budování tísnivé atmosféry a využívání barvitého popisného jazyka, což ve mně, stejně jako před lety, když jsem se s jeho texty setkal poprvé, vyvolávalo patřičné čtenářské dojmy. S tím souvisí i lepší porozumění některým filosofickým, v tomto případě převážně existenciálně laděným, diskursům.

Ano, bezpochyby lze namítnout, že takové závěry se jeví být příliš obecnými či neurčitými, avšak jedno je i nyní nad míru jasné – Lovecraft byl, je a s největší pravděpodobností ještě dlouho zůstane etalonem tak specifického literárního subžánru, kterým weird fiction bezpochyby je. Zůstane autorem, který se výrazně zasloužil o proměnu nahlížení na svět a na úděl člověka v něm.

6 Seznam použitých zdrojů

6.1 Primární literatura

[1] JOSHI, Sunand Tryambak; SCHULTZ, David E. *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*. Westport: Greenwood Publishing Group, 2001. ISBN 0-313-31578-7.

[2] JOSHI, Sunand Tryambak. *I am Providence – The Life and Times of H. P. Lovecraft*. New York: Hippocampus Press, 2013. ISBN 978-1-61498-077-3.

[3] JOSHI, Sunand Tryambak. *The Evolution of the Weird Tale*. New York: Hippocampus Press, 2016. ISBN 978-1-61498-160-2.

[4] LOVECRAFT, Howard Phillips; WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (introduction). *At the Mountains of Madness and Other Novels*. New York: Barnes & Noble Books, 2011. ISBN 978-1-4114-3403-5.

[5] LOVECRAFT, Howard Phillips. *Hrobka – Sebrané spisy, svazek I*. Praha: Plus, 2010. ISBN 978-80-259-0051-2.

[6] LOVECRAFT, Howard Phillips. *Stín z času – Sebrané spisy, svazek IV*. Praha: Plus, 2013. ISBN 978-80-259-0130-4.

[7] LOVECRAFT, Howard Phillips. *The new annotated H. P. Lovecraft*. New York: W.W. Norton & Company, 2014. ISBN 978-1-63149-055-2.

[8] LOVECRAFT, Howard Phillips. *The Thing on the Doorstep and Other Weird Stories*. London: Penguin, 2001. ISBN 978-1-101-15721-3.

[9] LOVECRAFT, Howard Phillips. *Volání Cthulhu – Sebrané spisy, svazek III/2*. Praha: Plus, 2012. ISBN 978-80-259-0115-1.

[10] LOVECRAFT, Howard Phillips. *Volání Cthulhu – Sebrané spisy, svazek III/1*. Praha: Plus, 2011. ISBN 978-80-259-0114-4.

[11] NEWELL, Jonathan. *A Century of Weird Fiction. 1832-1937. Disgust, Metaphysic and the Aesthetic of Cosmic Horror*. Cardiff: University of Wales Press, 2020. ISBN 978-1-78683-544-4.

[12] THACKER, Eugene. *After Life*. Chicago – London: The University of Chicago Press, 2010. ISBN 978-0-226-79371-9.

6.2 Sekundární literatura

[1] BARNETT, David. *HP Lovecraft: the writer out of time* [online]. Montreal, Kanada: The Guardian, 3. června 2013 [cit. 2023-04-05]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2013/jun/03/hp-lovecraft-writer-out-time>.

[2] BELL, Alice. *Wot I Think: Call of Cthulhu* [online]. Toronto, Kanada: Rock Paper Shotgun, 29. října 2018 [cit. 2023-02-05]. Dostupné z: <https://www.rockpapershotgun.com/call-of-cthulhu-review>.

[3] BLUMBERG, Naomi. *Voynich manuscript*. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Londýn, Velká Británie: Encyclopædia Britannica, 11. května 2023 [cit. 2023-10-06]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Voynich-manuscript>.

[4] CALLAHAN, Tim. *The Great Alan Moore Reread: Neonomicon* [online]. Newark, New Jersey: Tor.com, 7. ledna 2013 [cit. 2023-19-05]. Dostupné z: <https://www.tor.com/2013/01/07/the-great-alan-moore-reread-neonomicon/>.

[5] HOYT, Randy. *Mythos & Logos: Two Ways of Explaining the World* [online]. Dallas, Texas: Journey to the Sea, 1. března 2009 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: <http://journeytothesea.com/mythos-logos/>.

[6] JONES, Ellen E. *Lovecraft Country review – are people scarier than monsters?* [online]. Montreal, Kanada: The Guardian, 17. srpna 2020 [cit. 2023-02-05]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/aug/17/lovecraft-country-review-are-people-scarier-than-monsters>.

[7] JOSHI, Sunand Tryambak. *H. P. Lovecraft: The Decline of the West*. Rockville: Wildside Press, 2016. ISBN 978-1587150685.

[8] LEHOCZKY, Etelka. *'At The Mountains Of Madness,' Spheroid Space Monsters Are Just Like Us* [online]. Newark, New Jersey: NPR, 5. prosince 2019 [cit. 2023-10-05]. Dostupné z <https://www.npr.org/2019/12/05/784829291/at-the-mountains-of-madness-spheroid-space-monsters-are-just-like-us>.

[9] LOUCKS, Donovan. *Lovecraft's Creations*. In: *The H. P. Lovecraft Archive* [online]. Garland, Texas: The H. P. Lovecraft Archive, 10. března 2001 [cit. 2023-31-05]. Dostupné z: <https://www.hplovecraft.com/creation/>.

[10] LOUCKS, Donovan. *Lovecraft's Poetry*. In: *The H. P. Lovecraft Archive* [online]. Garland, Texas: The H. P. Lovecraft Archive, 12. října 2011 [cit. 2023-18-05]. Dostupné z: <https://www.hplovecraft.com/writings/poetry/>.

[11] MORALES, Joseph. *The Descent of Robert Olmstead* [online]. Provo, Utah: Cthulhu Files [cit. 2023-13-05]. Dostupné z: <http://www.cthulhufiles.com/olmstead.htm>.

[12] MORRIS, William Edward; BROWN, R. Charlotte; ZALTA, N. Edward (ed.). *David Hume*. In: *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2022 Edition) [online]. Stanford, Kalifornie: Stanford Encyclopedia of Philosophy, 26. února 2001, 17. dubna 2019 [cit. 2023-03-05]. Dostupné z: <https://plato.stanford.edu/entries/hume/>.

[13] NEWMAN, Nicholas. *The Lovecraft of Archive 81: Explained* [online]. New York, New York State: Signal Horizon, 1. února 2022 [cit. 2023-10-06]. Dostupné z: <https://signalhorizon.com/the-lovecraft-of-archive-81-explained/>.

[14] ROXL, Rhett. *Bloodborne: Things In The Video Game That Only Make Sense If You Read Lovecraft* [online]. Ashburn, Virginie: The Gamer, 12. května 2022 [cit. 2023-19-05]. Dostupné z <https://www.thegamer.com/bloodborne-lovecraft-references/-the-surreal-nature-of-the-game>.

[15] SMART, John Jamieson Carswell. *Materialism*. In: *Encyclopædia Britannica* [online]. Londýn, Velká Británie: Encyclopædia Britannica, 20. dubna 2023 [cit. 2023-14-06]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/materialism-philosophy>.

[16] SOBCZYNSKI, Peter. *Color Out of Space* [online]. Ashburn, Virginie: RogerEbert.com, 23. ledna 2020 [cit. 2023-01-05]. Dostupné z: <https://www.rogerebert.com/reviews/color-out-of-space-movie-review-2020>.

[17] SOHN, Rebecca. *12 amazing James Webb Space Telescope discoveries across the universe* [online]. Montreal, Kanada: Space.com, 9. února 2023 [cit. 2023-12-06]. Dostupné z: <https://www.space.com/james-webb-space-telescope-12-amazing-discoveries>.

[18] TANTIMEDH, Adi. *Providence: A Look Back at Alan Moore's Ultimate Lovecraft Story* [online]. Homewood, Alabama: BleedingCool.com, 5. listopadu 2020, 6. listopadu 2020 [cit. 2023-02-05]. Dostupné z: <https://bleedingcool.com/comics/providence-a-look-back-at-alan-moores-ultimate-lovecraft-story/>.

[19] TAYLOR, Andrew. *Horror in Space: 'Event Horizon' Is Still a Bloody Good Time* [online]. Ashburn, Virginie: Collider, 15. srpna 2022 [cit. 2023-19-05]. Dostupné z: <https://collider.com/event-horizon-horror-in-space-still-bloody-good-time/>.

6.3 Použité přílohy

[1] DAINCHE, Alexandre. *Postgraduální student Danforth*. In: *Best-Laid Plans: The Crew of the Theodosia* [online]. Německo: AncientEvils.com, 5. května 2022 [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://derbk.com/ancientevils/best-laid-plans-the-crew-of-the-theodosia/>.

[2] HILL, Yuri. *Hory šílenství*. In: *At the Mountains of Madness* [online]. Kyjev, Ukrajina: ArtStation, 2019 [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/XBOryR>.

[3] *Mi-Go*. In: *Mi-go* [online]. San Francisco, Kalifornie: The H. P. Lovecraft Wiki [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://lovecraft.fandom.com/wiki/Mi-go>.

[4] *Prastaří*. In: *Elder Thing* [online]. San Francisco, Kalifornie: The H. P. Lovecraft Wiki [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: https://lovecraft.fandom.com/wiki/Elder_Thing.

[5] *Profesor Lake*. In: *Lake* [online]. San Francisco, Kalifornie: The H. P. Lovecraft Wiki [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://lovecraft.fandom.com/wiki/Lake>.

[6] *Profesor William Dyer*. In: *William Dyer* [online]. San Francisco, Kalifornie: The H. P. Lovecraft Wiki [cit. 2023-27-04]. Dostupné z: https://lovecraft.fandom.com/wiki/William_Dyer.

[7] *Shoggothové*. In: *Shoggoth* [online]. San Francisco, Kalifornie: The H. P. Lovecraft Wiki [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://lovecraft.fandom.com/wiki/Shoggoth>.

[8] WALLIN, Adrée. *Cthulhu*. In: *The Best Cthulhu Art from the Lovecraft Mythos* [online]. Frankfurt nad Mohanem, Německo: MegaPencil.co, 5. července 2021, 29. listopadu 2022 [cit. 2023-28-04]. Dostupné z: <https://megapencil.co/the-best-cthulhu-art-from-the-lovecraft-mythos/>.

7 Přílohy

Příloha 1 – Profesor William Dyer

Příloha 2 – Profesor Lake

Příloha 3 – Postgraduální student Danforth

Příloha 4 – Prastaří

Příloha 5 – Shoggothové

Příloha 6 – Mi-Go

Příloha 7 – Cthulhu

Příloha 8 – Hory šílenství

Příloha 1 – Profesor William Dyer



Zdroj: Autor neznámý, The H. P. Lovecraft Wiki

Příloha 2 – Profesor Lake



Zdroj: Autor neznámý, The H. P. Lovecraft Wiki

Příloha 3 – Postgraduální student Danforth



Zdroj: Alexandre Dainche, AncientEvils.com

Příloha 4 – Prastaří



Zdroj: Autor neznámý, The H. P. Lovecraft Wiki

Příloha 5 – Shoggothové



Zdroj: Autor neznámý, The H. P. Lovecraft Wiki

Příloha 6 – Mi-Go



Zdroj: Autor neznámý, The H. P. Lovecraft Wiki

Příloha 7 – Cthulhu



Zdroj: Andrée Wallin, MegaPencil.co

Příloha 8 – V horách šílenství



Zdroj: Yuri Hill, ArtStation.com