

TEKSTURA
Rocznik Filologiczno-Kulturoznawczy
tom 1 (5) 2014

<http://dx.doi.org/10.12775/Tek.2014.011>

Aldona Kobus (UMK)

lobogirl@wp.pl



DYSFUNKCYJNA KOSMOLOGIA

SACRUM W TWÓRCZOŚCI HOWARDA PHILLIPSA LOVECRAFTA

Zajmując się zagadnieniem *sacrum* w literaturze grozy, czy nawet szerzej – w literaturze fantastycznej – na samym wstępie staje się przed koniecznością wyboru pomiędzy fikcją spekulatywną¹, w której przedstawiona w dziele tematyka i problematyka religijna opiera się (mniej lub bardziej ściśle) na istniejących w rzeczywistości religiach i mitologiach², co stanowi najpowszechniejszy zabieg i według wielu opinii także samo sedno *fantasy* jako gatunku, lub fikcją spekulatywną, w której przedstawiona w utworze religia i powiązane z nią próby kreacji *sacrum* są wymysłem autorskim. Oczywiście żaden autor nie żyje w kulturowej próżni i każdej wykreowanej w całości religii w dziele literackim można przypisać sieć powiązań i odniesień do religii istniejących rzeczywistości, chociażby nawet na zasadzie całkowitej negacji. Czym innym jest jednak odniesienie, a czym innym przeniesienie – transpozycja istniejącego systemu religijnego w obręb fikcyjnej rzeczywistości. Bazując na tym schemacie, można wskazać równie wiele przypadków skraj-

¹ Termin zbiorczy na określenie *fantasy*, *science fiction* i horroru, wskazujący na ich jednorodność gatunkową, funkcjonujący głównie w anglosaskiej refleksji teoretycznej.

² Przykładowe powieści z gatunku *fantasy* eksploatujące wątki mitologii nordyckiej: Poul Anderson *Hrolf Kraki's saga* i *Zakłęty miecz*; Linda Evans *Sleipnir*; Michael Jan Friedman cykl *Vidar*; Nigel Firth *Asgard*; Diana L. Paxon cykl *Wodan's Children*; Mickey Zucker Reichert cykl *Bifrost Guardians*, trylogie *The last of the Renshai* i *Kroniki Renshai*; Allan Scott *The dragon in the stone*; Lars Walker *The Year of the warrior* i *Wolf time*.

nych, co sytuacji granicznych (choćby Lew Aslan ze słynnych *Opowieści z Narnii* C.S. Lewisa, będący, jak wiadomo, celowo wykreowaną przez autora metaforą Chrystusa). Niektóre przypadki „fikcyjnych”³ religii są jednak na tyle jasne i klarowne, że powyższy schemat może znaleźć zastosowanie praktyczne. I takim właśnie przypadkiem bez wątpienia jest Yog-Sothotheria (mitologia Wielkich Przedwiecznych, panteon z R’lyeh) Howarda Phillipsa Lovecrafta, nazywanego przez fanów pieszczotliwie HPL-em lub, z atencją, Samotnikiem z Providence. Relacje pomiędzy istniejącymi systemami religijno-mitologicznymi i ich fantastycznymi przekształceniami doczekały się już sporej bibliografii⁴ i chociaż wciąż bywają kłopotliwe, nie wydają się tak interesujące (przede wszystkim z teoretycznoliterackiego punktu widzenia, odnośnie do teorii odbioru i interpretacji, ale też na płaszczyźnie psychologicznej), jak konstrukcje religijne niereferencyjne względem rzeczywistości pozatekstowej – szczególnie po „fanowskiej obróbce” fikcyjnych systemów religijnych w maszynierii kultury popularnej, o czym szerzej poniżej. W wypadku wymyślonego przez autora systemu religijnego, będącego całkowitą fikcją i pozbawionego oczywistych odniesień do rzeczywistości, nasuwa się pierwsze pytanie, czy w ogóle dopuszcza się tu mówienie o *sacrum*, czy też brak referencyjności automatycznie usuwa tę kategorię z obszaru rozważań. Zawieszając jednak pytanie, czy *sacrum* istnieje obiektywnie czy też jest subiektywnym przedmiotem doświadczenia religijnego, niejako niweluje się tę wątpliwość, przesuując akcent z tematyki religijnej dzieła literackiego na jego religijną problematykę – występowanie w utworze wartości sakralnej⁵. Czy można więc wykreować na całkowicie fikcyjnej podstawie doświadczenie *sacrum* w dziele literackim? Czy *sacrum* może się przejawiać w odniesieniu do niewerestycznego świata przedstawionego? Rozważmy to na konkretnym przykładzie.

Warto wstępnie przemyśleć specyfikę *sacrum* w kontekście literatury grozy. Oboma zagadnieniami zajmował się Roger Caillois, a dokładniej – okre-

³ Oczywiście należy także zauważyć, że zasadniczo nie istnieją religie nie-fikcyjne, obywatujące się bez mitologii, w związku z czym spłot fikcji i *sacrum* staje się znacznie bardziej skomplikowanym zagadnieniem niż początkowo można by wności. Szczególnym przypadkiem byłaby scjentologia, pozostająca w ścisłych związkach z literaturą typu *science fiction*.

⁴ Przede wszystkim można by wymienić *Imiona Boga. Motywy metafizyczne w fantastyce drugiej połowy XX wieku* Dominiki Oramus.

⁵ S. Sawicki, *Sacrum w literaturze*, [w:] *Sacrum w literaturze*, red. J. Gotfryd, M. Jasińska-Wojtkowska, S. Sawicki, Lublin 1983, s. 14.

ślenie stosunku pomiędzy *sacrum* a fantastycznością w jego teorii mogłoby być fascynującym tematem badań. Ze względu na klarowność wyводу pozwolę sobie jedynie pobieżnie naszkicować podstawowe elementy jego myśli: Caillois określił *sacrum* jako „sferę, gdzie trwoga i nadzieja na przemian go [człowieka – przyp. A.K.] paraliżują, gdzie tak, jak na skraju przepaści najmniejsze odchylenie pojawiające się w najmniejszym gościu nieodwołalnie może go zgubić”⁶. Dla Cailloisa *sacrum* łączy się nieodwołalnie z lękiem i przerażeniem, „poczuciem głębokiej zależności”⁷, jest nieodmiennie obłożone tabu, „stanowi zarazem najwyższą pokusę i największe niebezpieczeństwo”⁸. W podobnym tonie tworzy definicję fantastyczności, co do której można mieć wiele zarzutów, nie sprawdza się ona bowiem w odniesieniu do fikcji spekulatywnej jako całości, doskonale jednak określa specyfikę literatury grozy⁹. W jego mniemaniu istota fantastyki to zakłócenie porządku wszechświata przez Nadprzyrodzone, to wtargnięcie Niemożliwego w uporządkowaną, zrjonalizowaną strukturę wykluczającą możliwość cudu, podważenie stabilności świata przez Nieznane i Niewytłumaczalne; „wydarzenia nadzwyczajne przerazić nas bowiem mogą tylko wtedy, gdy przerywają i podważają jakiś niewzruszony porządek rzeczy, którego nic w żadnym wypadku nie może odmienić, tak zgodny z naszym poczuciem rzeczywistości i z naszym rozumem”¹⁰. W obu przypadkach powtarza się kategoria lęku. O ile jednak *sacrum* wywołuje lęk autentyczny, fantastykę Caillois nazywa „grą ze strachem”, lękiem udawanym, pozorowanym. Można by stąd wyprowadzić tezę o *quasi*-sakralnym charakterze horroru, który z samej swojej istoty dąży do skonfrontowania czytelnika z Nieznanim, co stanowi podstawowy mechanizm wywoływania wrażenia grozy. Biorąc jednak pod uwagę funkcję, jaką owo Niewypowiedziane pełni w literaturze grozy (w kategoriach psychoanalitycznych z gruntu perwersyjną), można też wysnuć wniosek o odwrotności *sacrum*, *sacrum* wypaczonym, antysakralności horroru.

⁶ R. Caillois, *Człowiek i sacrum*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1995, s. 19.

⁷ Tamże.

⁸ Tamże, s. 23.

⁹ Także Lovecraft postulował już na początku lat 30., by *fantasy*, *science fiction* i horroru nie traktować jako odmian tego samego gatunku, lecz zachować podejście separatystyczne, doszukując się dla każdego z nich właściwej im specyfiki. Współcześnie, ze względu na rozmycie się granic gatunkowych w tym obszarze, rozróżnienie to staje się niepraktyczne.

¹⁰ R. Caillois, *Od baśni do science fiction*, przeł. J. Lisowski, [w:] tenże, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wyb. M. Żurowski, Warszawa 1967, s. 33–34.

Sprawdźmy, jakie efekty daje przyłożenie tych kategorii do prozy Lovecrafta. Samotnik z Providence sam również wypowiadał się o naturalnych, jego zdaniem, związkach religii i grozy:

Najstarszym i najsilniejszym uczuciem rodzaju ludzkiego jest strach, natomiast jego najstarszą i najsilniejszą odmianą – strach przed nieznanym zagrożeniem [...]. Nieodzowne dla naszego umysłu psychologiczne wzorce, powstałe równocześnie z tradycją religijną, są zbyt głęboko osadzone w pamięci ludzkości i zbyt głęboko powiązane z wieloma aspektami naszego biologicznego dziedzictwa¹¹.

Pamiętając o całkowitym materializmie i ateizmie autora – istotnych elementach jego światopoglądu, można domniemywać, że właściwą religią Lovecrafta był właśnie strach, najbliższy dostępny mu ekwiwalent doświadczenia *sacrum*. Dlatego być może zaproponowana w ramach jego fikcyjnej mitologii kosmologia budowana jest na zasadzie narastającej grozy. I dlatego całe pokolenia czytelników uczył, jak się bać, traktując przeżywanie strachu niczym modlitwę.

Mitologia Cthulhu jest jednak przypadkiem o tyle szczególnym, że w odniesieniu do niej nie zawsze należy ujmować słowo „kult” w cudzysłów. Lovecraft, wraz ze swoją własną legendą Samotnika z Providence i jednego z twórców gatunku amerykańskiej powieści grozy, a także literackie płody jego wyobraźni, stanowią obiekt kultu w obrębie kultury popularnej. Jego twórczość inspirowała, zarówno za życia, jak i wiele lat po śmierci autora, takich pisarzy jak: Clive Barker, Robert Bloch, Ramsey Campbell, Lin Carter, August Derleth, Neil Gaiman, Robert E. Howard, Henry Kuttner, Brian Lumley, Graham Masterton, E. Hoffmann Price, Clark Ashton Smith, Colin Wilson. Wielu z nich współtworzyło i kontynuowało mitologię R'lyeh jeszcze po śmierci pisarza w 1937 roku. To, jak prezentuje się ona obecnie, stanowi efekt wysiłku zbiorowej wyobraźni, zapłodnionej plugawym nasieniem bezbożnego umysłu pisarza. Już samo życie wykreowanej przez niego księgi *Necronomiconu* w popkulturze stanowi temat na osobny artykuł. W skróto- wym przeglądzie, tylko aby zilustrować zasięg oddziaływania tej fikcyjnej księgi, *Necronomicon* pojawia się w utworze Roberta Sheckleya *Królestwo bogów* jako *Necrotelecomunicon* – księga zawierająca zbiór zaklęć do kontaktów z bogami; w *Trylogii husyckiej* Andrzeja Sapkowskiego pojawiają się

¹¹ H. P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw, Ł. M. Pogoda, R. Lipski, Warszawa 2008, s. 8–9.

wzmianki o *Necronomiconie* jako księdze czarnoksięskiej, podobnie w opowiadaniu tego samego autora *Tandaradei!*, gdzie jej tytuł w polskim przekładzie brzmi *Żwercyadło Maggi Czarney Bissurmańskiej*, zaś jako jej autor wymieniony został niejaki Abdul z Hazredu; u Jacka Piekary w *Arivaldzie z Wybrzeża* występuje parodia *Necronomiconu* – *Necromanticon*; podobnie parodia u Terry’ego Pratchetta – *Necrotelicomnicon*; u Andrzeja Pilipiuka *Necronomicon* stanowi źródło wiedzy o wampirach; Stephen King wspomina o nim w opowiadaniu *Wiem, czego ci potrzeba*, a graffiti na ścianie w *Sklepiku z marzeniami* głosi: YOG-SOTHOTH WŁADA; w opowiadaniu Joanne Harris *Gastronomikon* bohaterka dostaje od swojej teściowej rodzinną pamiętkę – książkę kucharską, w której zapisane są przepisy wywołujące podczas gotowania różne dziwne efekty oraz istoty – kolejna parodia; w słynnej serii *Nocnego Patrołu* Siergieja Łukjanienki, Ciemny Mag Edgar szuka informacji na temat nekromancji w *Necronomiconie*; Patricio Sturlese napisał powieść *Inkwizytor* o poszukiwaniach *Necronomiconu* przez Świętą Inkwizycję, członków masonerii oraz mrocznej sekty czcicieli Szatana.

Omawiana książka pojawia się również w filmach: *Necronomicon* (1994) przedstawia Lovecrafta poszukującego tytułowej księgi; w kultowych seriach, np. *Martwe zło*; w *Nawiedzonym pałacu* (Beaumont, 1963) na podstawie opowiadania Edgara Allana Poe pod tym samym tytułem oraz opowiadania Lovecrafta *Przypadek Charlesa Dextera Warda*; w *Kostnicy* Tobe’a Hoopera, w dziewiątej części popularnej serii *Piątek Trzynastego*; w jednym z odcinków serialu *Dr House* (6x18 – *Knight’s Fall*) Trzynastka i Chase przeszukujący dom pacjenta znajdują w jego domu księgę, na okładce której jest napis NECRONOMICON i piktogram gwiazdy pięcioramiennej w okręgu; parodia widoczna jest w serialu *Simpsonowie*, w odcinku *Brawl in the Family* Bob Dole czyta fragment *Necronomiconu* podczas zebrania partii republikańskiej; w 316. odcinku *Świata według Kiepskich*; w 14-tym sezonie serialu animowanego *South Park* z dna oceanu powstaje Wielki Cthulhu... Przykłady można mnożyć, gdyż oprócz wyżej wymienionych *Necronomicon* pojawia się w całej serii komiksów, gier, tekstów piosenek; R. H. Giger nadał taki tytuł serii swoich prac¹². Poza samą księgą inne liczne elementy mitologii Cthulhu przeniknęły w głąb popkultury, pojawiając się w setkach tytułów. Oczywiście powstały też fałszywe wersje samego *Necronomiconu*, prezentujące wy-

¹² Co jest o tyle interesujące, że Giger zaprojektował też wygląd obcego z *Ósmego pasażera Nostromo*, filmu uchodzącego za arcydzieło *space horroru*, gatunku stworzonego przez Lovecrafta.

myślone rytuały zaczerpnięte z twórczości Lovecrafta i jego kontynuatorów. Co najciekawsze jednak – mitologia Cthulhu już dawno temu wyrwała się z ram „kultu” rozumianego jako „fanowskie uwielbienie” i stała się przedmiotem prawdziwej czci. Nie jest to całkowicie wyjątkowe wśród odbiorców fikcji spekulatywnej – wyznawcy tzw. religii Jedi (*Gwiezdne Wojny*) stanowią 1% populacji Wielkiej Brytanii i Australii. Prócz tego zdarzają się przypadki deklarowania wiary w systemy religijne wykreowane w powieściach Franka Herberta (kult Mahdiego z cyklu *Diuny*), Kurta Vonneguta (bokononizm z *Kociej kołyski*) i wielu innych. Oczywiście pytanie o religijne zaangażowanie wyznawców tego rodzaju pozostaje kwestią otwartą i, niestety, wciąż nie zostało opracowane należycie. Dobrą ilustracją dla kultu Cthulhu (już bez cudzysłowu) jest działalność Phila Hine’a, znanego okultysty, teoretyka Magii Chaosu, w znacznej mierze bazującego w swoich pracach na twórczości Lovecrafta¹³. Jak sam pisze na wstępie do swojego *Pseudonomiconu*:

Czemu wybrałem akurat Wielkiego Cthulhu, Arcykapłana Wielkich Starożytnych, śniącego w zatopionym mieście, pod pokładami czasu i wody, jako obiekt swojej magicznej praktyki? Odpowiedź zrazu wydaje się prosta: Wybrałem go, ponieważ usłyszałem jego „zew”¹⁴.

Zew Cthulhu to tytuł najslawniejszego z opowiadań Lovecrafta. Typowe elementy jego poetyki to sprawozdawczy charakter, pozorny realizm budowany przez łączenie faktów historycznych (lub na takie upozorowanych) i całkowitej fikcji, posiłkowanie się „urealnijającymi” zabiegami, takimi jak artykuły i naukowe opracowania funkcjonujące w obrębie świata przedstawionego, odwoływanie się do antropologii i językoznawstwa, aby w efekcie wykazać istnienie prawidłowości w strukturze wszechświata, zazwyczaj o apokaliptycznym wydźwięku, co stwarza paranoiczną atmosferę narastającej grozy. Robert Bloch zauważył, że sekretem prozy *Samotnika z Providence* jest „zdolność do tworzenia absolutnego prawdopodobieństwa, czynienie nieprawdopodobnego – prawdopodobnym”¹⁵. Niezwykle istotne jest też

¹³ Jego sytuacja jest o tyle ciekawa (i schizofreniczna), że jednocześnie otwarcie uznaje dokonania pisarza za wymysł literacki, co nie przeszkadza mu opierać na nich swojego systemu religijno-magicznego.

¹⁴ P. Hine, *Pseudonomicon*, przeł. D. Misiuna, Warszawa 2006, s. 9.

¹⁵ R. Bloch, *Wprowadzenie. List otwarty do H.P. Lovecrafta*, przeł. S. Studniarz, [w:] *Dziedzictwo Lovecrafta. W hołdzie twórcom horroru*, red. R. E. Weinberg, M.H. Greenberg, Poznań 1992, s. 12.

zastosowanie do analizy twórczości Lovecrafta kategorii matematycznych: kreślone przez niego w ramach kreacji własnej kosmologii poczucie lęku i *sacrum* to kwestia zastosowania proporcji, dla których człowiek nie jest miarą wszechrzeczy. Całkowita rezygnacja z antropocentryzmu na rzecz kosmicznej perspektywy podana zostaje z chirurgiczną wręcz precyzją. Lovecraft konsekwentnie i z upodobaniem posługuje się nieludzkimi kategoriami w opisie czasu i przestrzeni, struktury wszechświata i natury swoich bóstw. Jego mitologia posiada wyłącznie materialny wymiar, pozbawiona jest metafizyki. Panteon z R'lyeh jest czysto fizyczny, chociaż ich amorficzne, hybrydalne postacie nie składają się z ciała i krwi. Ich opis jednocześnie odwołuje się do znanej filogenezy powstającego w bezmiarze wód życia, jak i umiejscawia je poza wszelkimi znanymi kategoriami. Ich rzekoma potworność jest całkowicie subiektywna, jest taką wyłącznie z ludzkiej, a więc nikłej, pozbawionej znaczenia perspektywy. Mierzący Wielkich Przedwiecznych ludzką skalą umysł zawodzi, popada w obłąd wobec ich obcości i nieskończoności.

Istotna jest również specyficznie Lovecraftowska maniera językowa, pozostająca w ścisłym związku ze strukturą grozy w jego twórczości. Nikt inny nie (nad)używa z równym wdziękiem takich przymiotników, jak „plugawy”, „bezbożny”, „heretycki”. Wypadałoby bowiem wspomnieć, z całą estymą od danego fana, że Lovecraft jest genialnym, ale w dalszym ciągu grafomanem (bywa nazywany „Poe i Kafką naszych czasów”, co jednak jest wyrazem bardziej fanowskiego afektu niż artyzmu jego utworów). Na potrzeby swojej mitologii projektuje własny język, stanowiący z jednej strony przekształcenie (podejmowane z zaciętością filologa-amatora) znanych struktur językowych, z drugiej – zbiór niemożliwych do artykulacji przez ludzkie narządy mowy głosek przedstawionych w uproszczonym zapisie. Potworne dźwięki opisujące potworność jako pozaludzką i pozarozumową kategorię bytowania: *Ph'n-glui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wгах'nagl fhtagh*¹⁶. Wielcy Przedwieczni nie mieszczą się w języku, pozostającym wytworem człowieka, bowiem są z natury nieopisywalni, są więc rzeczywiście bluźnierstwem – nie tyle w sensie religijnym, co dyskursywnym, są abominacją języka i myśli, której się wymykają, która nie znajduje dla nich skali, nie wspominając nawet o jednostce opisu.

Ostatnim ważnym elementem historii *Necronomiconu* i całej mitologii R'lyeh jest ich zbiorczy charakter. Niewiele danych na temat samej księgi

¹⁶ H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, przeł. M. Płaza, [w:] tenże, *Zgroza w Dunwich*, Poznań 2012, s. 615.

i opisanych w niej Wielkich Przedwiecznych wyszło spod pióra samego Lovecrafta, znacznie więcej zostało dopisanych przez jego korespondencyjnych przyjaciół i kontynuatorów. Marek Wydmuch charakteryzował prozę Lovecrafta, pisząc o niej:

Przerażenie jest tu uczuciem wszechwładnym, wszechobecnym, gaszącym wszystko inne [...] Ma się wrażenie, jakby kierował on [Lovecraft – przyp. A.K.] snop ostrego światła na ten czy inny niesamowity fenomen, **przypadkowo** wybrany z tysięcy innych, od jakich roi się w półcieniu i ciemności. To pierwszy z zastosowanych chwytów: wytworzenie atmosfery strachu tak gęstej i zarazem rozciągającej się tak szeroko, że czytelnik nie może od niej uciec, że jest horrorem osaczony, napotykając go wszędzie, gdziekolwiek zwróci wzrok, nowy okropny obraz [...]. To druga ingrediencja w Lovecraftowskiej receptce: stworzenie wrażenia, jakby ludzkość żyła na wulkanie, który w każdej chwili może zniszczyć ją bez śladu¹⁷.

Kończąc omawianie Lovecraftowskiej prozy, należy jeszcze wspomnieć o plastyczności i sile opisu autora, w pełni świadomie operującego najbardziej przerażającym chwytem z arsenału literatury grozy – niedopowiedzeniem. Lovecraft pozostawia wiele miejsca na działanie czytelniczej wyobraźni, słusznie mniemając, że to, czego nie widzimy i nie wiemy, przeraża nas bardziej niż najbardziej detaliczne opisy krwiożerczych bestii. W tych rzadkich przypadkach, gdy jednak pozwala sobie na szczegółowe przedstawienia istot związanych z panteonem R'lyeh, popada najczęściej w groteskę i niszczy budowany wcześniej klimat. Największy sukces (mierzony przerażeniem i fascynacją czytelnika) Lovecraft osiąga, stawiając nas wobec Tajemnicy, którą ujawnia i której nie wyjaśnia – tak, na Ziemi istnieją potwory, o jakich śniło nam się tylko w najgorszych koszmarach, sprawują one nad nami władzę i pewnego dnia powrócą, by zniewolić i zniszczyć rodzaj ludzki, są niepowstrzymane, a zagłada nieuchronna i coraz bliższa. Czym są Wielcy Przedwieczni? Z braku innego terminu nazywamy ich bogami, co jednak nie wyjaśnia ich amorficznej, nadprzyrodzonej, niepojętej dla ludzkiego umysłu natury. Są zagadką – wszechobecni, groźni, niepokonani, Nieznani i Niepojmowalni. Stosunek ludzi do nich opisywać można tylko w kategoriach czci, co stanowi wynik matematycznej kalkulacji, stosunku proporcji pomie-

¹⁷ M. Wydmuch, *Gra ze strachem*, Warszawa 1975, s. 130–133 [podkreślenie autora].

dzy ludzką znikomością i wszechogromem Istot Spoza Sfer. Wydmuch cytuje wypowiedź Frédérica Armanda:

Wszystkie opowiadania Lovecrafta [...] traktują o tym samym: o groźbie i obłądnie, jakie spadają na ludzi, gdy natykają się oni na potwory spoza przestrzeni i czasu – śniącego złowrogie sny Cthulhu, pełzający chaos – Nyarlathotepa, Wielkie Stare Istoty, siejące śmierć Shoggoth – to znaczy, gdy muszą nagle uświadomić sobie własną znikomość i absurdalność ludzkich systemów wartości¹⁸.

Armand dotyka sedna egzystencjalnego lęku Lovecraftowskiego świata – umieszczenie człowieka na skali kosmicznej pokazuje jego bezwartościowość, bezsensowność, bezcelowość starań. Tym samym Lovecraft tworzy grozę na miarę mentalności XX wieku, wykwitającej na micie postępu. Co ciekawe, strukturę tego nowego modelu grozy opiera na *quasi*-religijnych przedstawieniach. U Lovecrafta religia (*quasi*-religijność) odbiera światu sens, zamiast go zapewniać – budowana przez niego kosmologia jest skrajnie dysfunkcyjna. Jak zauważa Leszek Kołakowski: „sacrum odsłania się w doświadczeniu naszego upadku. Religia jest świadomością ludzkiej niewystarczalności, przeżywanym uznaniem naszej słabości”¹⁹. Jednocześnie *sacrum*, doświadczenie religijne, stanowi też nadzieję na przezwyciężenie tej słabości w postaci zbawienia, pośmiertnego trwania, metafizycznej ciągłości. W kosmologii Lovecrafta aspekt soteriologiczny nie istnieje, nie ma zbawienia. Czy czci się Wielkich Przedwiecznych, czy się przed nimi ucieka, ścieżka jest tylko jedna – prosto w paszczę szaleństwa. Nie ma zasadniczej różnicy, czy akceptuje się zgotowany nam los czy też się mu przeciwstawia – walka z Wielkim Cthulhu jest nadaremna. Lovecraft konstruuje antymetafizykę i antysacrum. Stawia nas wobec Tajemnicy, każe drżeć ze zgrozy i pozbawia nadziei. I w tym tkwi siła jego wizji, jej moc perswazyjna, to, co uwodzi czytelnika. Za Nieznany kryje się tylko milcząca pustka wszechświata, obojętnego na nasz krzyk.

„Mitologia ateizmu” stanowi oczywiście pochodną światopoglądu samego Lovecrafta, który pisał:

Istnieje jednak jeszcze inny element kosmicznego fantasy (obejmujący, albo i nie, jawną Yog-Sothotherię), który jest solidniej ugruntowany niż zwyczajna

¹⁸ Tamże, s. 132.

¹⁹ L. Kołakowski, *Jeśli Boga nie ma...*, przeł. T. Baszniak, M. Panufnik, Londyn 1987, s. 132.

onejroskopia; elementem tym jest ograniczenie jednostki odczuwane przy **poczuciu obcości** pustki kosmosu. Chodzi mi o estetyczną krystalizację tego palącego, nieugaszonego uczucia przemieszania cudowności i przygnębienia, które odczuwają co wrażliwsze umysły przy porównaniu własnej małości i ograniczeń z ogromem wyzywającej otchłani nieznanego. Poczucie to stanowi dominujący element mej psychologii i choć oczywiście nie przejawia się zbyt wyraźnie w psychologii ogółu, jest jednak elementem mocno zakorzenionym w każdym z nas, od którego całkowicie wolnym jest naprawdę niewielu wrażliwych ludzi [...]. Większość religii stanowi dziecinne i zaledwie częściowe pseudozaspokojenie tego bezustannego parcia w stronę ostatecznej, nieograniczonej pustki²⁰.

Lovecraft jest w istocie pisarzem religijnym, traktującym wiarę jak umyślową dysfunkcję, niemożliwą do zniesienia dla jego racjonalnego, scjencyficznego światopoglądu. Jego kosmologia uniemożliwia metafizykę, rozumianą jako niezgoda na bezsensowność wszechświata, neguje zbawienie i nie tylko odmawia wartości prawdzie (każdorzazowo prowadzącej do obłędu i śmierci), ale wręcz przestrzega przed jej poznaniem. Można śmiało powiedzieć, że Samotnik z Providence wyprzedził swoje czasy, będąc prorokiem religii nowych czasów. Nie ogłosił jeszcze śmierci prawdy jako kategorii poznawczej, ale jasno osądził, że jest ona ponad siły ludzkiej kondycji, człowiek bowiem z trudem przyjmuje do wiadomości, że nie ma znaczenia zarówno w wymiarze indywidualnym, jak i gatunkowym, a pankosmiczne siły strzepną go z powierzchni Ziemi, jak my strzepujemy mrówki i ziarenka piasku z koca. Konsekwentnie budował swoją kosmologię jako strategię retoryczną w obrębie nie jednostkowego utworu, ale całej swojej twórczości, i być może właśnie w tym perswazyjnym elemencie, zmieniającym proces lektury w performatywny akt ustanawiania nowego porządku wszechświata, tkwi siła jego oddziaływania. To swego rodzaju dydaktyzm – Lovecraft przypomina nam o naszym miejscu w porządku wszechrzeczy, z całą brutalnością takiego przebudzenia (aczkolwiek nie bez finezji i złośliwej ironii), ustanawiając kontrapunkt dla rozbuchanego ludzkiego ego, co zapewne zjednało mu taką przychylność Michela Houellebecqua, który określił twórczość Lovecrafta mianem mitu założycielskiego²¹, kultywowanego przez całe pokolenia współtwórców mitologii R'lyeh. Jedynym porównywalnym fenomenem

²⁰ *Lovecraft na temat wierd fiction*, [za:] S. T. Joshi, *H. P. Lovecraft. Biografia*, przeł. M. Kopacz, Poznań 2010, s. 824–825 [podkreślenie autora].

²¹ M. Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007, s. 36.

w kulturze nowożytnej jest przypadek Sherlocka Holmesa, postaci, wokół której utworzył się pierwszy fandom (zorganizowana wspólnota fanów) we współczesnym rozumieniu, konsolidując się w akcie żałoby po śmierci swojego fikcyjnego herosa. Fikcja powoduje więc prawdziwe emocje, stanowiące o jej sile – żałobę po upadku herosa w Reichenbachu, religijną grozę w obliczu Cthulhu.

Być może właśnie w tej niezdolności człowieka do pogodzenia się z Lovecraftowską ewangelią grozy i znikomości leży źródło autentycznego kultu Wielkich Przedwiecznych. Samotnik z Providence odsłania przed nami Tajemnicę, wywołuje grozę o sakralnym charakterze, która nie może zostać zaakceptowana, o ile nie narusza struktur samej podmiotowości człowieka (co też tłumaczy jego zawrotną karierę w czasach „śmierci podmiotu”). Lovecraftowskie objawienie można odrzucić, ale nie można zadać mu kłamu ani znaleźć w nim błędu, rozrysowana przez niego skala proporcji ukryta za wyobrażeniami kosmicznej potworności jest przeraźliwie poprawna. Od niemal stu lat rozlega się więc nieustanny zew Cthulhu, śpiącego na dnie oceanu w R'lyeh, kuszący pełnymi grozy cudownościami miasta Cyklopów, rozlega się z kart książek, ekranów kinowych, zaklęty w grach, powtarzany, cytowany, trawestowany w setkach przekazów medialnych, rozlega się w zaciemnionych pokojach, gdzie za pośrednictwem własnej wyobraźni młodzi wyznawcy przemierzają Arkham i Innsmouth z kart podręcznika RPG, śląc na wpol świadome modły do Nyarlathotepa na granicy snu, na przejściu między sferami, rozlega się przez rysunki, ekranizacje i adaptacje, przez zaśpiew *Byakhee, Byakhee*, przez oddanie rzeszy fanów uparcie dążących przez ponure Miskatonic coraz bardziej w stronę morza, by powrócić do Ojca Dagona i Matki Hydry, z których wszyscy bierzemy początek, powtarzając nieprzerwanie *Iä R'lyeh! Cthulhu fhtagn! Iä! Iä!*²²

²² H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, przeł. M. Płaza, [w:] tenże, *Zgroza w Dunwich*, s. 649.

Bibliografia

Literatura podmiotu:

Lovecraft Howard Phillips, *Zgroza w Dunwich*, przeł. M. Płaza, Poznań 2012.

Literatura przedmiotu:

Bloch Robert, *Wprowadzenie. List otwarty do H.P. Lovecrafta*, przeł. S. Studniarz, [w:] *Dziedzictwo Lovecrafta. W hołdzie twórcy horroru*, red. R.E. Weinberg, M.H. Greenberg, Poznań 1992.

Caillois Roger, *Człowiek i sacrum*, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1995.

Caillois Roger, *Od baśni do science fiction*, przeł. J. Lisowski, [w:] R. Caillois, *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wyb. M. Żurowski, Warszawa 1967.

Hine Phil, *Pseudonomicon*, przeł. D. Misiuna, Warszawa 2006.

Houellebecq Michel, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007.

Joshi Sunand Tryambak, *H. P. Lovecraft. Biografia*, przeł. M. Kopacz, Poznań 2010.

Kołakowski Leszek, *Jeśli Boga nie ma...*, przeł. T. Baszniak, M. Panufnik, Londyn 1987.

Lovecraft Howard Phillips, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw, Ł. M. Pogoda, R. Lipski, Warszawa 2008.

Sawicki Stefan, *Sacrum w literaturze*, [w:] *Sacrum w literaturze*, red. J. Gotfryd, M. Jasińska-Wojtkowska, S. Sawicki, Lublin 1983.

Wydmuch Marek, *Gra ze strachem*, Warszawa 1975.

Streszczenie

Artykuł analizuje sposób konstruowania fikcyjnej mitologii w prozie Howarda Philipa Lovecrafta oraz kreowanego w niej doświadczenia *sacrum*. W pierwszym rzędzie egzaminuje możliwość wprowadzenia sakralności w obszar literatury fantastycznej i horroru oraz bada funkcje, jakie pełni fikcyjna mitologia w oparciu o paradygmat fantastyki Rogera Caillois. Uznając strach i lęk za kategorie wspólne sakralności i fantastyce grozy, dostrzegając odmienność funkcji strachu w obu tych przypadkach, wysuwa tezę o antysakralności horroru i dysfunkcyjnej mitologii zawartej w twórczości Lovecrafta jako zamykającej drogę do zbawienia, w której sam strach stanowi ekwiwalent *sacrum* wyrażający się w kosmicznej perspektywie *space horroru*, podważającej antropocentryzm. Tekst odnosi się do „kultowości” Lovecrafta i jego twórczości, wyjmując ten termin z cudzysłowu na podstawie deklaracji wiary jego zagorzałych wielbicieli i w związku z tym traktując kult pisarza jako przejaw postmodernistycznej interpretacji zaangażowania religijnego.

Słowa kluczowe

w języku polskim: Lovecraft, *space horror*, fantastyka, *sacrum*

w języku angielskim: Lovecraft, *space horror*, *speculative fiction*, *sacrum*