

LUBKIEWICZ TOMASZ

POSTAĆ INNEGO W TWÓRCZOŚCI LOVECRAFTA

Praca licencjacka

napisana pod kierunkiem

dr Kseni Olkusz

RACIBÓRZ 2010

LUBKIEWICZ TOMASZ

A CREATION OF THE OTHER IN LOVECRAFT'S WORKS

Diploma paper

written under the supervision of

Ksenia Olkusz, Ph.D.

RACIBÓRZ 2010

SPIS TREŚCI

WSTĘP	5
ROZDZIAŁ I	
1.1 INNY	9
1.2 GROZA	19
1.3 CIEŃ Z PROVIDENCE.....	28
ROZDZIAŁ II	
2.1 MOTYW PODWÓJNEJ EGZYSTENCJI	37
2.2 „INNY” BOHATEREM OPOWIEŚCI	49
2.3 „INNOŚĆ” UKAZANA W TYPOWYM MIEJSCU AKCJI.....	56
ROZDZIAŁ III	
3.1 INNOŚĆ ZEWNĘTRZNA	67
3.2 INNOŚĆ CIELESNA	79
3.3 INNOŚĆ PSYCHICZNA.....	91
3.4 INNOŚĆ WEWNĘTRZNA	101
ZAKOŃCZENIE	107
STRESZCZENIE	111
SUMMARY	115
BIBLIOGRAFIA	119

WSTĘP

Opowieści grozy należą do tego typu tekstów literackich, których istotą jest wprowadzenie w znany nam świat jakiegoś elementu irracjonalnego. Wszystko to, czego nie da się ogarnąć rozumem, wywołuje w poukładanym świecie chaos. Boimy się tego, co jest nam nieznanne, obce. Autorzy tekstów grozy, aby sprostać zadaniu, jakie im się stawia, burzą istniejący porządek świata przedstawionego przez wprowadzenie do niego pierwiastka „inności”.

„Inny” to pojęcie bardzo pojemne i płynne. Każdy może przypisać mu nieco odmienny obszar znaczeń. Stąd na początku pracy dokonany zostaje krótki przegląd stanowisk autorów, którzy zajęli się problematyką „inności”. Przywołane zostają poglądy tych osób, które związane są z różnymi dziedzinami nauki – z medycyną, psychiatrią, psychologią, filozofią. W ten sposób można spojrzeć na Innego z różnych perspektyw, a tym samym jego obraz staje się pełniejszy. Pojęcie „inności” nie jest obce również zwykłym ludziom, którzy zgodnie ze swoim subiektywnym odczuciem zazwyczaj utożsamiają je z tym, co obce.

Autorzy opowieści grozy, wprowadzając do swoich tekstów różne elementy obcości i inności, wywołują u czytelników lęk. Zdaniem Marka Wydmucha, między autorem a odbiorcą dochodzi wtedy do tak zwanej „gry ze strachem”. Wielu przeciwników tego gatunku literackiego taką zabawę uznaje za swego rodzaju wynaturzenie. Autorom zarzuca się okrucieństwo, a u czytelników doszukuje się swego rodzaju skrzywień psychicznych. Taka niechęć do *weird fiction* sprawia, że ten typ literatury po dzień dzisiejszy znajduje się na marginesie literatury popularnej. A to z kolei prowadzi do tego, iż tekstom tym poświęca się mało opracowań.

Przedmiotem pracy jest twórczość Howarda Phillipsa Lovecrafta. Jest to bardzo szczególna postać. Jego teksty zalicza się do klasyki grozy. To on uznawany jest za twórcę *weird fiction*. Mimo tego zarówno krytycy, jak i badacze literatury poświęcają bardzo mało uwagi jego osobie i opowiadaniom, które napisał. Tekstem w całości poświęconym Lovecraftowi jest książka krytyka współczesnej kultury, Michela Houellebecqa. Na jego twórczość zwracają też uwagę w swoich pracach między innymi Robert Bloch, Marek Wydmuch, Stephen King, Michał Kruszelnicki – nie są to jednak prace będące całościowym kompendium wiedzy o autorze i fenomenie jego talentu i twórczości.

Praca poświęcona postaci Innego w twórczości Lovecrafta została oparta na nielicznych publikacjach odnoszących się do samego autora i jego tekstów. Starano się więc dotrzeć do ogólnej wiedzy, mówiącej o instrumentach i mechanizmach tekstów grozy po to, by odnieść ją do twórczości Lovecrafta. Praca składa się z trzech rozdziałów. W rozdziale pierwszym zebrano materiał teoretyczno – naukowy dotyczący funkcjonowania i odbioru Innego w naszej cywilizacji. Zostały też omówione podstawy budowania atmosfery grozy w tekstach kultury. Tutaj szczególnie podkreślono, jak ważne są elementy „inności”, które są nieodzowne w budowaniu tego nastroju. Następnie została przedstawiona pokrótce postać samego Lovecrafta, jednocześnie zwrócono uwagę na jego „odmienność”. Rozdziały drugi i trzeci dotyczą rozważań na temat wybranych tekstów Lovecrafta. W części drugiej podjęto się próby określenia tego, w jaki sposób elementy „inności” funkcjonują w tekstach twórcy *weird fiction*. Tutaj szczególną uwagę zwrócono na trudny do zaakceptowania przez racjonalistów plan innej egzystencji. Zajęto się też takimi składnikami świata przedstawionego jak bohater, narrator, miejsce i wydarzenia. Oczywiście w twórczości Lovecrafta składniki te naznaczone są piętnem „odmienności” – i to właśnie ona stała się przedmiotem dociekań. Rozdział trzeci

został poświęcony zaś ukazaniu tego, jak ważną rolę w tworzeniu nastroju grozy przez Lovecrafta odgrywa odmienny wygląd, zachowanie, sposób bycia a także odmienne dążenia i moralność ludzka.

W niniejszej pracy starano się zwrócić uwagę na postać Innego funkcjonującą w tekstach Lovecrafta. Przeprowadzona tu analiza wybranych tekstów samotnika z Providence może stać się przyczynkiem do bardziej tolerancyjnego spojrzenia na opowieści grozy, jak również do dalszych badań nad twórczością Lovecrafta.

ROZDZIAŁ I

1.1 INNY

„Inny” to ktoś drugi, dalszy, różny, odmienny, nie taki, jak my, nie taki, jakiego chcielibyśmy widzieć. Bardzo często „inny” odbierany jest jak ktoś obcy – jak ktoś, kto nie zachowuje się, nie wygląda, nie mówi oraz nie myśli jak większość a przynajmniej jak dana grupa. Taki „inny” jest zwykle odtrącony, często staje się obiektem śmiechu, czasami strachu. Nie ma więc on możliwości współistnienia w środowisku. O „innym” można mówić w wielu kontekstach i na wiele sposobów. Inność jest tematem rozważanym między innymi w filozofii, psychologii, medycynie. Motyw „innego” podejmowany jest często przez twórców literatury. Ktoś odmienny, inny, obcy nierzadko pojawia się w naszej rzeczywistości. Inny intryguje, ciekawi, ale zarazem jest dla nas nieco podejrzany.

Jacek Filek, podejmując się rozważania problemu „bycia obcym” w paradygmacie „współczesności”, twierdzi, że obcość stanowi zawsze *pendant* do swojości, dlatego nie ma swojości bez obcości i nie ma obcości bez swojości. Według niego, obcość nie musi być przypisana Innemu, ponieważ Inny nie musi być dla nas obcym. To sposób pojmowania Innego czyni z niego obcego. Inny zawsze będzie niepokoił, bo zawsze będzie zagrażał koleinie, w której się ułożyliśmy. Zdaniem Filka, zawsze będziemy bali się tego, który żyje inaczej i tym samym kwestionuje nasz sposób życia. Oczywiście nie musi on mieć takich intencji, ale sama inność jego życia w pewien sposób kwestionuje nasze. Obce ciało to nie inne ciało, lecz ciało, które dokonuje inwazji w nasze ciało. Dlatego najbardziej obcy są dla nas ci, którzy wchodzą do naszej bezpiecznej kryjówki.

Ci, którzy nawiedzają nas w naszym domu, bardzo często są odbierani nie jako nasi goście, lecz jak zagrażający nam obcy. Często więc zatrzymujemy przed nimi drzwi. Boimy się ich, bo żyją inaczej niż my. Boimy się Innych, bo oni uświadamiają nam, że moglibyśmy żyć inaczej. Dlatego postrzegamy ich jako obcych. To obcy budzi nasze uśpione nieczyste sumienie, to on przerywa naszą „egzystencjalną drzemkę”. Z tego powodu sprzeciwiamy się obcym, nie chcemy ich. Filek wskazuje też na inną przyczynę obcości. Jest nią całkowita pewność, że to, jak żyjemy, jest najlepszym i jedynym sposobem istnienia. Inności nie wypada więc tolerować. Trzeba ją oswoić – namową, mieczem, przekupstwem, czymkolwiek. To nierzadko prowadzi do choroby zwanej totalitaryzmem. Obcość, jak twierdzi Filek, nie zawsze jest cechą obcego. Może też być obsesją niepewności do siebie i do sposobu swojego życia. Zdarza się też, że obsesja niepewności przyjmuje postać obsesji pewności. Przyglądając się mechanizmowi funkcjonowania obcości można zauważyć, że kwestionująca nas obcość Innego jest spokrewniona z naszą obcością dla nas samych. Swojskość, w której ułożyliśmy się, jest w gruncie rzeczy obca, na jej dnie bowiem czai się niepewność i ta obcość wobec siebie powoduje, że bardziej obawiamy się innych, dla których stajemy się obcy.

Obcość jest pojęciem, które nie jest do końca sprecyzowane. Jest to spowodowane tym, że wyraz ten zarówno w użyciu potocznym jak i akademickim posiada nieograniczony znaczeniowo zakres i pozwala na dużą swobodę interpretacji. Zdaniem Zygmunta Baumana, obcy należy do zjawisk kłopotliwych. Jest tak dlatego, że obcy to ktoś, kto pretenduje do miana wroga, dlatego należy zachować wobec niego dystans. Obcy to również niedoszły przyjaciel, a jemu winniśmy odpowiedzialność. Pojęcia obcość i inność są często używane zastępczo. Często więc obcy, jak i Inny wywołują w psychice i podświadomości ludzi obawy, uprzedzenia a nawet uczucie wstrętu. Bauman twierdzi, że obcość często pojmowana jest jako, dysharmonia, jakiś obślizły twór, który

nie poddaje się klasyfikacji. Obcy to nieuleczalna choroba, która burzy ład i porządek. W rozumieniu Baumana obcość staje się ciałem obcym, drzazgą, która przedostała się do organizmu swojskości. Jest ona uciążliwa, często nieusuwalna. W tym ujęciu obcy, w odróżnieniu od Innego, zagraża naszemu bezpieczeństwu i tożsamości, bo nie porzuca swojej inności w zamian za akceptację. Według Baumana, obcy burzy nasz spokój, ponieważ nie jest on ani przyjacielem, ani wrogiem. Jest „bytem niedecydowalnym”, jest niczym, może być i wszystkim. Obcy jest niebezpieczny, ponieważ podważa sens istnienia opozycji, które rządziły światem do czasu jego pojawienia się. Pojawienie się obcego w uporządkowanym świecie grozi chaosem i wywołuje strach, że otworzy się świat, którego nie znamy. Strach jest tym większy, że obcy przychodzi znikąd, więc nie można go odesłać do domu.

Obcy to pojęcie, które jest często stosowane wobec nieznanego wroga, odmiennego kulturowo i wobec tego, który nie należy do znanego nam kręgu osób. Helmut Plessner uważa, że obcy to kategoria myślenia o otaczającym świecie. Człowiek porządkuje świat, w którym żyje i zajmuje określone miejsce we wspólnocie. Pojawienie się kogoś spoza tego świata jest niebezpieczne. Obcy wywołuje strach, chociaż zdarza się, że jest źródłem zachwyty. Zdaniem Plessnera, człowiek jest zadomowiony, kiedy znajduje się w kulturowych ramach egzystencji. „Ale czym byłyby te ochronne ramy i utarte szlaki naszej egzystencji bez obcego świata, z którym nie łączą nas życiowe odniesienia, który stawia nas w nieprzewidywalnych sytuacjach, z którym ciągle musimy wchodzić w nowe i nietrwałe kompromisy?” (Plessner 1988:75–76).

Z psychologicznego punktu widzenia inne to nie obce, ale wyjątkowe. Inny nie jest obcy, ponieważ posiada cechy, które każdy może odkryć w sobie. Inny to nie tylko ktoś nieznan, to każdy człowiek, który staje wobec drugiego człowieka. Dlatego spo-

tkanie i dialog z Innym stwarza możliwość nie tylko złamania dystansu, ale nawet porozumienia.

Renate Schernus Bielefeld uważa, że nie można stać się człowiekiem bez ciągłego przyjmowania w siebie obcego, ale także bez postrzegania siebie jako czegoś swojego, własnego, innego od obcego. To, co nie jest obce, określane jest w psychiatrii mianem Ja. Jak twierdzi Bielefeld, niektórzy dawni badacze mózgu, czy różne prastare szkoły mistyczne i medytacyjne problem obcego i problem Ja uważają za iluzję. Współcześni badacze mózgu uważają, że nasza radość, cierpienia, wspomnienia i cele oraz zmysł wolności i własnej tożsamości to tylko zachowanie ogromnej ilości komórek nerwowych i odpowiednich molekuł. Autorka przywołuje prace Gerharda Rotha, według którego owa iluzja oparta jest na wierze, że 90% decyzji podejmujemy nieświadomie – a więc aż tak wiele dzieje się w nas, o czym nic nie wiemy. Naszym prymitywnym doświadczeniom przypisuje się tylko 10%. Bielefeld podkreśla, że człowiek poznaje siebie poprzez obce. Szczególną rolę w tym procesie odgrywa mowa. Autorka powołuje się na Lferinka, który uważa, że rozwój odbywa się poprzez wyobcowanie: dziecko odkrywa coraz szersze obszary obcego słowa i zamieniając je we własne terytorium zadomawia się w społeczeństwie. Można więc powiedzieć, że nasza tożsamość powstaje w dialogu pomiędzy obcym i własnym w języku. Są ludzie, dla których ten dialog wydaje się zbyt żmudny, a czasem nigdy sobie z nim nie radzą. I nie chodzi tutaj o niektóre formy obłądzenia, rozumianego jako próby całkowitego odseparowania się od obcego w sobie, a przez to stawanie się dopiero obcym, lecz o tych, którzy przejmują obce jeden od drugiego, czyli o tych, którzy są zidentyfikowanymi normopatami. Autorka rozważa także problem zła, odnosząc go do problemu obcości, która jest w nas. Uważa ona, że obce jest tym bardziej groźne, z im bliższej perspektywy nas dotyka. Skąd bierze się zdolność do odróżniania dobrego i złego? W tym względzie należy od-

wołać się do perspektywy socjologicznej i perspektywy międzyludzkiej. Perspektywa socjologiczna kieruje się racjonalnym i celowym wzorcem argumentacji, który nakierowany jest na interes społeczny. Natomiast relacje międzyludzkie oparte są na moralności, której korzenie sięgają głębiej niż porządek społeczny oraz formy władzy i kultury. Ludzie, którzy w okresie faszyzmu ukrywali prześladowanych, podążali za swoim sumieniem. Oni nie czytali rozpraw moralno-filozoficznych, oni po prostu musieli to zrobić. I właśnie tu spotyka się to, co absolutnie obce, z tym, co absolutnie własne. Bielefeld rozważa również związek między tym, co „obce i własne” a tym, co „chore i zdrowe”. Uważa ona, że do zdrowego ludzkiego rozwoju należy fakt, że nie możemy posiadać swojego czystego Ja bez śladów obcego. Nie możemy też być zdrowi bez jakiegokolwiek urazy, bez odrobiny choroby. Dialektyka między własnym a obcym może prowadzić zarówno do zdrowia psychicznego, jak i do choroby psychicznej. Poniżani i upokarzani w dzieciństwie ludzie często cierpią na tak zwany „paraliż duszy”, który polega na tym, że w relacjach międzyludzkich czują się mali, śmieszni i nic nie warcii. To właśnie w takich wypadkach obce staje się własnym nieposkromionym życiem duszy. Doznane zło staje się nie tylko obcym ciałem we własnym Ja, ale przede wszystkim kompanem dla dalszego orientowania się w obszarze międzyludzkim. Bielefeld uważa, że ludzie nie mogą być postrzegani jako pojedyncze egzemplarze, które same się tworzą i realizują, lecz od początku istnieją skrzyżowane z innym, obcym.

Poznanie samego siebie możliwe jest tylko wtedy, gdy zaakceptuje się otaczającą nas wszechobecność inności oraz gdy dojdzie do poszanowania innego, który jest w nas. Szacunek do siebie i do tego, co odmienne, inne to specyficzny rodzaj tolerancji. Patrycja Bobowska-Nastarzewska w pracy poświęconej filozofii Paula Ricoeura przedstawia jego stanowisko wobec inności. Autorka pisze, że w filozofii Ricoeura inność „ma wiele sensów, które nie mogą się do siebie redukować. Zależy to od tego, czy mó-

wi się o inności w sensie <<nowości, zmiany>> przynoszonej przez czas, czy o inności jako <<obcości>> świata, inności własnego ciała, inności drugiego człowieka. W tym ostatnim przypadku można wyróżnić inność konkretnego innego, czyli <<drugiego>> lub inność anonimowo<<każdego>>” (Bobowska – Nastarzewska 2008:232). Autorka przedstawia, w jaki sposób, zdaniem francuskiego myśliciela, przebiega poszanowanie siebie i innego. W tym względzie Ricoeur tworzy trzy figury. Pierwsza figura inności dotyczy ciała własnego. Zdaniem filozofa, ciało własne pozwala na obcowanie człowieka ze światem zewnętrznym. Dzięki ciału mamy możliwość działania. Jednak ciało to także źródło niemocy w przypadku cierpienia i choroby. Ciało jest także ograniczeniem, bo nie wybieramy go, ono jest nam podporządkowane i z niego oraz dzięki niemu poznajemy świat i działamy. Ciało jest dozowane biernie, dlatego jest czymś od nas obcym, innym. Ciało własne to opór, który można zwalczyć wysiłkiem, ciało własne jest pośrednikiem między „wewnętrznością ja” i „zewnętrznością świata”. Ricoeur odróżnia dwa pojęcia: „ciało żywe” i „ciało”. „Ciało żywe” to ciało własne. Posiada ono dwie cechy, które czynią z niego wzorzec inności: jest ono najbardziej pierwotne moje i ze wszystkich rzeczy mi najbliższe, jego zdolność odczuwania ujawnia się w dotyku. Pojęcie „ciała” odnosi się do wszystkich ciał fizycznych, które otaczają „ciało własne”. Druga figura inności to drugi człowiek, który jest niezbędnym elementem poznania samego siebie. To dzięki niemu tworzymy naszą tożsamość. Stąd pojęcie poszanowania siebie oraz innego, odmiennego niż my drugiego człowieka. Doświadczenie innego ma charakter wezwania. Ricoeur wskazuje na równowagę między momentem tożsamości i inności. Jego zdaniem, inny nie jest skazany na pozostanie obcym, lecz może stać się mnie podobnym (moim bliźnim). Na kształt bycia sobą wpływają jedynie relacje z innymi ludźmi i nie chodzi tu tylko o relację z innym jako drugim, ale również „trzecim”, „każdym”, czy chodzi o przodków, osoby nam współczesne czy potomków. Trzecią

figurą inności jest sumienie. Zdaniem Ricoeura, sumienie zmusza nas do poszanowania drugiego człowieka i jego inności oraz do odpowiedzialności nie tylko za siebie, ale także i przede wszystkim za drugiego człowieka. W tym przypadku sumienie nie jest związane z dobrem i złem, jest ono traktowane jako wezwanie do samego „ja”, jest ono intuicją sytuacji, w której „ja” słyszy siebie i konfrontuje się ze sobą. Sumienie to inność wewnętrzna w relacji tego, który jest sobą do niego samego.

Obcy to ktoś inny niż my, dlatego budzi w nas grozę, niechęć, wrogość, a nawet odrazę i potrzebę izolacji. Innowierca, Żyd, Cygan, homoseksualista, kaleka, chory – to obcy, bo inny. Dla wielu ludzi obcy nie jest w pełni człowiekiem, dlatego dyskryminuje się go. Magdalena Środa w tekście dotyczącym różnych postaw wobec obcości pisze, że dyskryminacja jest najtrwalszym elementem europejskiej kultury. Boimy się obcych, a więc eliminujemy ich z życia w ogóle, z życia społecznego lub zmniejszamy ich szanse życiowe, bądź ograniczamy dostęp do praw i różnych dóbr. „Cała nasza kultura generuje obcość jako niezbędny warunek <<swojości>>, jedności, siły, praw, dobrobytu, solidarności i braterstwa tych, którzy definiują się jako lepsi, bo są Grekami, chrześcijanami, białymi, istotami rozumnymi, obyczajnymi. Wreszcie – Europejczykami. Z drugiej jednak strony ta sama kultura generuje wiele postaw, które skłonność do dyskryminacji i wykluczenia innych mają przewyciężyć. Można wyróżnić co najmniej sześć takich postaw, czy mówiąc szerzej – tendencji duchowych Europy” (Środa 2008:256). Do tych postaw Środa zalicza :

1. Greckie prawo gościnności, które zostało odziedziczone po kulturze egejskiej: Grecy uznawali prawo kulturalnej integracji, które oparte było na szacunku dla inności, a nie prawo asymilacji, które nakazuje obcym podporządkować się zwyczajom kraju, który ich gości.

2. Chrześcijańska postawa miłości: w miłości chrześcijańskiej to, co szlachetne, zdrowe, bogate, piękne, dobre skłania się ku temu, co nieszlachetne, chore, ubogie, brzydkie złe.

3. Nowożytny racjonalizm oparty na otwartym podejściu do spraw ludzkich: racjonalne podejście do człowieka, po pierwsze, otwiera horyzonty na inne obyczaje, zachowanie, mentalność, styl bycia, po drugie, wskazuje na własne ograniczenia, śmieszności, dziwactwa oraz despotyzm – dzięki temu obcość zaczyna pełnić funkcje pozytywne.

4. Oświeceniowa tolerancja, która może być osobistą cnotą lub zasadą życia publicznego: powszechnie odróżnia się tolerancję pasywną, polegającą na znoszeniu czyichś zachowań i powstrzymaniu się od agresji oraz tolerancję aktywną, która polega na czynnym angażowaniu się w obronę osób dyskryminowanych.

5. Hegłowska idea uznania naszej godności i wolności: chodzi tu o równą wolność i godność wobec praw, szans i możliwości i o zniesienie zróżnicowania na swoich i obcych.

6. Idea solidarności: solidarność nie wymaga podobieństwa tożsamości, wspólnych biografii czy wspólnej historii, ale uznania racji innego oraz wartości, jaką jest równość i wolność lub co najmniej odrzucenia dyskryminacji.

Obcy to nie swój, ponieważ cechuje go wyobcowanie i inność w stosunku do tego, co uznajemy za nasze a więc bezpieczne. Kiedy obcy wkracza na nasz teren wbrew naszej woli, staje się wrogiem nawet wtedy, gdy oferuje nam swoje oddanie, przyjaźń i lojalność. Tę grupę obcych stanowią mniejszości narodowe, do których Bauman zalicza między innymi Żydów i Cyganów. Jego zdaniem, oni zawsze pozostaną Obcymi, ponieważ naruszają nasze granice i naszą swobodę, stale też będą Innymi, ponieważ różnią się od nas kolorem skóry, językiem i wiarą. W swojej pracy Środa pisze, że antysemit

tyzm jest zjawiskiem tak starym jak chrześcijaństwo. Żyd był bowiem obcym z powodu wiary i winy, jaką go obciążono za zabicie Chrystusa, a także z powodu zajęć, którymi się zajmował. „Był podejrzany, gdy się asymilował, podejrzany, gdy pozostawał pariasem, był podejrzany jako parweniusz, geniusz, bankier, polityk, outsider, bo antysemityzm nigdy nie traktował Żydów jako osoby indywidualne, lecz zawsze jako przedstawicieli symbolicznego kolektywu obcych” (Środa 2008:254). Autorka uważa, że niszcząc pogan, innowierców, mniejszości narodowe wzmocniamy swoją tożsamość i swój wizerunek. Zauważa też, że dostrzegając inność Żyda, Cygana, Indianina odkrywamy Inność drugiego człowieka jednocześnie ją odrzucając.

Spotkanie z Innym jest niemożliwe bez dialogu. Odpowiadając na inność, samookreślamy siebie. Zdaniem Filka, kto rozumie, że swojość kształtuje się w dialogu z innością, ten wita Innego jako miłego gościa, a nie jako obcego. Jeżeli Inny nawiedza nas z pozycji siły, staje się naszym wrogiem. Natomiast jeżeli obcy przybywa jako ten, który nie jest u siebie i tym samym przyjmuje pozycję słabszego, niejednokrotnie stanowi o naszej podległości wobec niego. Dialog czy też spotkanie z Innym stanowi możliwość porozumienia, a nawet wejścia z nim we wspólnotę. Każdy człowiek może odkryć w Innym swoją własną inność, ponieważ nie ma dwóch takich samych ludzi. Tak jest w przypadku kobiety, która staje wobec Innego, którym jest mężczyzna, który w swej odmienności staje przed innością kobiety. Simone de Beauvoir w *Drugiej płci* próbuje wykazać, dlaczego kobieta została określona jako Inna w stosunku do mężczyzny. Według niej „stosunek obu płci nie jest taki, jak dwóch ładunków elektrycznych, dwóch biegunów: mężczyzna reprezentuje równocześnie biegun dodatni i punkt neutralny, tak dalece, że w języku francuskim mówi się <<les hommes>> dla określenia wszystkich istot ludzkich, podobnie jak szczególne znaczenie słowa <<vir>> zbiegło się w treści z ogólnym pojęciem wyrazu <<homo>>. Kobieta przedstawia się nam jako biegun ujem-

ny do tego stopnia, że już sama definicja wyraża jej ograniczenie” (de Beauvoir 1949:26). Kobieta objawia się mężczyźnie jako istota płciowa. Ją określa się w stosunku do mężczyzny, a nie mężczyznę w stosunku do niej. Mężczyzna jest Podmiotem, Absolutem, kobieta jest Inna. Takie widzenie kobiety i mężczyzny pojawiło się u Emanuela Levinsa, który jako pierwszy w filozofii rozwinął pojęcie „inności”. De Beauvoir zarzuca mu w tym względzie brak obiektywizmu. Podział płci jest faktem biologicznym, a nie zdarzeniem w historii ludzkości. Para jest jednością, stąd, jak twierdzi de Beauvoir, podział społeczności na podstawie płci jest niemożliwy. Dlatego kobieta jest kimś Innym w centrum całości, w której czynnik męski i żeński są sobie potrzebne. Kobieta godzi się z przyznaną jej pozycją Innej, ponieważ zdaje sobie sprawę z istnienia więzów, które łączą ją z mężczyzną. Dwoistość płci wyraziła się tu w konflikcie, na którego starcie wygrał mężczyzna. Stało się tak dlatego, że ci, którzy ustanawiali prawa i zasady oraz kształtowali religie, byli mężczyznami.

Pojęcie Innego funkcjonuje wśród ludzi od najdawniejszych czasów. De Beauvoir zauważa, że „żadna zbiorowość nie określa się nigdy jako ta, bez natychmiastowego przeciwstawienia sobie Innej” (de Beauvoir 1949:27). Autorka twierdzi, że dla mieszkańców określonych społeczności – miasta, wsi, kraju – wszyscy, którzy tam przybędą są podejrzani, obcy, „inni”. „Żydzi są <<innymi>> dla antysemitów, Murzyni dla rasistów amerykańskich, kolorowi dla kolonistów, proletariusze dla klas posiadających” (de Beauvoir 19479:28). Inny nigdy nie daje się przyswoić. Stąd nasze zaniepokojenie innością. Ważne jest, jak twierdzi Filek, żeby nie spychać otaczającą nas inność na pozycję zagrażającej nam obcości. Powinniśmy dążyć do tego, aby nasz negatywny niepokój zmienić na pozytywny niepokój. Powinniśmy też oswoić to, czego się boimy. Boimy się śmierci, bo wraz z nią tracimy to, co jest nasze – ciało, własne Ja, własną tożsamość. Niepokoiimy się możliwością spełnienia odwiecznych pragnień człowieka, jak choćby

zachowania życia wiecznego. Lękamy się tego, co Nieznane i nieodgadnione. Zdaniem Howarda Phillipsa Lovecrafta, strach przed Nieznanym jest jednym z najstarszych i najsilniejszych uczuć jakie ogarnęło ludzkość. To właśnie strach zaludnił świat wszelkiego rodzaju demonami, duchami, zjawami. „Wybitny religioznawca Rudolf Otto – u najgłębszych podstaw odczucia religijnego dostrzegał uczucie *mysterium tremendum*, tajemnicy pełnej grozy, wywołującej lęk przed tym, co potężne, pełne mocy, obce i niezwykle” (Kruszelnicki 2003:28). Strach przed tym, co nieznane obezwładnia nas, dlatego tak ważne jest, jak twierdzi Stephen King, aby w walce z nim zbudować całość zrozumiałą i „bezpieczną”, żeby w jakiś sposób skonkretyzować nasz strach. I to właśnie z zapotrzebowania na walkę ze strachem przed tym, co obce, bo inne, nieznane wyrasta zapotrzebowanie na powieści grozy.

1.2 GROZA

Nieznane, nieprzewidywalne nękało człowieka już od najdawniejszych czasów. Nawiedzało go z jakichś niewytłumaczalnych, nieziemskich powodów, przybywając z kręgów, o których nic nie wiedział i do których nie miał dostępu. Już pierwsi jaskiniowcy opowiadali swym towarzyszom o groźnych stworach, które czaiły się w ciemnościach, wywołując strach przed tym, co obce, inne. Przeróżające historie o strachach, duchach, upiorach stale towarzyszyły ludzkości. „Poziomy Nieznanego nawarstwiały się przez tysiące lat, tworząc nieskończony ciąg tajemnic, obejmujący wszystkie niezrozumiałe zjawiska” (Lovecraft2008: 9). Historie pełne nieznanego, obcych, bo nierealistycznych postaci stały się z czasem kanwą mitów, wierzeń i legend. Postaci te pojawiały się też w ludowych pieśniach czy poważnych księgach, budząc przerażenie wśród ludzi. Z czasem to, co groźne, nadprzyrodzone trafiło do literatury fantastycznej.

Roger Caillois twierdzi, że „literatura fantastyczna w założeniu swoim dzieje się na płaszczyźnie czystej fikcji. Jest przede wszystkim grą człowieka ze strachem” (Caillois 1976:39). Według niego, opowiadania fantastyczne nie mają więc w swoim założeniu uwierzytelnienie istnienia „innego” świata, to jest świata duchów, zjaw i widm.

W *Grze ze strachem* Marka Wydmucha czytamy, że „tworzenie” rzeczywistości zarezerwowanej dla tekstów fantastycznych, w tym tekstów grozy, oparte jest na „pęknięciu”, powstałym na obrazie realnym. To właśnie przez owo „pęknięcie” do świata realnego przenikają sprawy obce ludzkiemu przeżyciu. Autorzy tego typu tekstów stwarzają sytuację wyraźnie niezgodną z empirią. Można więc powiedzieć, że przeciwstawiają to, co znane, oparte na doświadczeniu temu, co obce, „inne”, nieznanne. Lovecraft w eseju *Nadnaturalny horror w literaturze* pisze, że odpowiedni strumień wrażliwości pozwala na to, by niezbadany strumień wyobraźni wtargnął do ukrytych zakątków nawet najbardziej zagorzałych realistów. Według niego, nawet największa porcja racjonalizmu nie może przysłonić szeptów przy kominku czy widoku odludnych lasów. Dzieje się tak dlatego, że psychologiczne wzorce, które oparte są na tradycji religijnej, są bardzo głęboko osadzone w pamięci ludzkości i bardzo głęboko powiązane z naszym biologicznym dziedzictwem. Według Cailloisa, fantastyka „zrodziła się wtedy, gdy każdy był już w mniejszym czy większym stopniu przekonany o niemożliwości cudu” (Caillois 1976:19). Jest to wynikiem tego, że fantastyka to wydarzenie niezgodne z panującym wyobrażeniem o świecie. Teksty grozy spekulują na uczuciu, jakie w człowieku budzi Nieznane. Naczelne oznaki tego typu literatury to niepewność, niedopowiedzenie, niewyjaśnienie do końca. Prowadzi to do zaskoczenia, szoku, grozy. Jest to „ludzka odpowiedź na wtargnięcie nieznanego w znany” (Wydmuch 1975:33).

Caillois uważa, że wydarzenia nadzwyczajne przerywają i podważają jakiś niewzruszony porządek rzeczy zgodny z naszym poczuciem rzeczywistości i z naszym

rozumem. Wtedy chwieją się najbardziej niezachwiane pewniki i wkracza Strach. Jego zdaniem, niemożliwe zjawiska określają spis tematów tego typu utworów. Rejestr ten jest niezwykle spoisty. Oto przedstawiony przez niego katalog:

- pakt z czartem
- pokutująca dusza, która dla osiągnięcia wiecznego spokoju domaga się dokonania pewnej czynności
- widmo skazane na wieczną gonitwę bez celu
- śmierć ukazująca się pod ludzką postacią pośród żywych
- „rzecz” nie dająca się określić i niewidzialna, która ciąży, jest obecna, zabija albo szkodzi
- wampiry, czyli zmarli zapewniający sobie wieczną młodość dzięki wysysaniu krwi żyjących
- posąg, manekin, zbroja czy automat, które nagle ożywają i stają się groźne, niezależnie
- przekleństwo czarownika wywołujące złowrogą i nieuleczalną chorobę
- kobieta – zjawa rodem z zaświatów, uwodzicielska i przynosząca zgubę
- przemieszanie się dziedziny snu i rzeczywistości
- pokój, mieszkanie, piętro, dom, ulica wykreślone nagle z przestrzeni
- wstrzymanie czasu albo jego bezustanne powtarzanie się

Teksty grozy silnie oddziałują na odbiorcę poprzez niesamowitości, które ludzie zazwyczaj utożsamiają z czymś, co jest poza nimi, z jakąś wyższą siłą, niezwykłą wiedzą czy inteligencją, której się boją. Wydmuch ową niesamowitość nazywa fenomenem „nadprzyrodzonym”, który wprowadza nas w „inny”, nieznaną nam świat. Autor uważa, że fenomeny te stanowią znak gatunkowy „weird fiction”, to jest literatury wprowadzającej zamęt w znany nam świat przez „przemycanie” do niego pierwiastka irracjo-

nalnego w celu przestraszenia czytelnika. Czym jest „weird fiction”? To fantastyka grozy. „Weird” znaczy tyle, co „niesamowity”, „straszny”, „budzący grozę”. W gatunku tym wszystko więc jest możliwe – tu nie ma rozdźwięku między tym, co naturalne a tym, co nadnaturalne; tu czymś zupełnie naturalnym jest występowanie sytuacji nieprawdopodobnych, kłócących się ze zdrowym rozsądkiem, a jednocześnie budzących w czytelniku strach. Wydmuch podkreśla, że strach wywołany przez dobrą opowieść grozy niewiele ma wspólnego ze strachem autentycznym, nie jest też spokrewniony z lękiem, ponieważ nie angażuje instynktu samozachowawczego, jak na przykład strach przed tygrysem, trzęsieniem ziemi czy innym grożącym nam niebezpieczeństwem. Bo dorośli, mocno osadzeni w rzeczywistości ludzie nie mogą odczuwać prawdziwego lęku przed wampirem, który nie istnieje. Spotykając się z tą postacią, podczas czytania opowieści grozy, doznają raczej uczucia „niesamowitości”, specyficznego niepokoju, niepewności. Autor twierdzi więc, że działanie opowieści grozy jest sztucznym drażnieniem, zabawą, grą ze strachem.

Spotkania z Niezwykłością budzą lęk. Zdaniem Caillois, jest to wynikiem wykluczenia jej przez naukę oraz tego, że Niezwykłość jest niedopuszczalna, przerażająca i tajemnicza. Niezwykłe i niesamowite jest też spotkanie z Innym, za którym do literatury grozy wkracza strach. Autorzy opowieści grozy od najdawniejszych czasów wykorzystują mechanizmy i instrumenty strachu, budując nastrój niesamowitości. Noc, księżyc, mgła, śmierć, przerażający stwór i pejzaż, cisza, dziwne odgłosy, a także niedopowiedzenie, tajemniczość, makabryczne obrazy, zwroty akcji, zapowiedzi czegoś groźnego – to tylko niektóre z nich. Zdaniem Wydmucha, aby sprecyzować rodzaj i charakter opowieści grozy należy użyć terminów „horror” oraz „terror”. Horror jako strach konkretny odnosi się do tego, co czytelnik „widzi”. Terror odnosi się do przypuszczenia: wywołuje go wyobrażenie i przecucie. Horror to szok, wstrząs, a terror jest tego

zapowiedzią. Terror wywołuje atmosfera czy przewidywanie, na przykład śmierci, natomiast horror zrodzi się dopiero wtedy, gdy czytelnik „zobaczy” trupa. Terror jest więc przeczuciem, natomiast horror jest reakcją na przerażające wydarzenia. Do najpopularniejszych, najbardziej wyrazistych i najwięcej mówiących akcesoriów strachu w „weird fiction” zalicza Wydmuch wampira i golema. Twierdzi on, że wystarczy czytelnikowi „pokazać” Draculę, by w dużej części osiągnąć zamierzony efekt. Podobnie jest z całą plejadą „klasycznych” instrumentów horroru: z wampirami, czarownicami, wilkołakami, diablami, duchami, przedmiotami przynoszącymi nieszczęście oraz z domami, w których straszy. W utworach zbudowanych według kanonu czystego horroru efekt zawiera się głównie w obrazach, które bohater ogląda – a nie w jego wewnętrznych przeżyciach. Caillois uważa, że głównym chwytem fantastyki jest Zjawy, która wkrada się w najpowszechniejszy, najbardziej znany nam świat, w którym nie ma miejsca na tajemniczość. Pojawienie się Zjawy w naszym spokojnym świecie powoduje, iż wraz z nią powstaje nagle w całej swej grozie Niesamowitość. Zjawy, wampiry czy inne twory wyobraźni, przenikające do świata rzeczywistego, wywołują u czytelnika strach. Wszelkie niesamowite zjawiska „tym są straszniejsze, im bardziej zwykłe jest ich otoczenie, im bardziej niepostrzeżenie czy też nagle się objawiają, im więcej zawierają w sobie jakiejś fatalnej nieruchomości, która wypływa z logicznego łańcucha przyczyn i skutków” (Caillois 1975:37). Nauka wyznacza jasno granice i uświadamia ich nieprzekraczalność. Wiedza ludzka poszerza się. Nie znaczy to jednak, że wraz z coraz lepszym poznawaniem świata człowiek staje się wolny od groźby tego, co kryje się w ciemnościach zaświatów. W najbardziej niespodziewanych momentach z mroków nocy wyłaniają się widma, zjawy, duchy. Stąd w opowieściach grozy tak często ukazane jest wtargnięcie złowrogich sił z Tamtego Świata w ujarzmiony przez człowieka świat. Według Cailloisa, Tamten Świat jest cały pod znakiem nowej groźnej cudowności, takiej

jak: pakty z szatanem, zemsty nieboszczyków, wampiry spragnione smaku świeżej krwi i innych postaci siejących grozę pomiędzy żywymi.

Nie wszystkie jednak opowieści grozy oparte są na strachu konkretnym, wywołanym przez coś, co czytelnik „widzi”. Wśród nich znajdziemy te, które należą do „tales of terror”. One przerażają odbiorcę, wpływając na jego wyobrażenie, przecucie, które potwierdzone jest zwykle fragmentarycznie. Nie ma w nich duchów, potworów. Autorzy nie używają słów, które wskazywałyby na ich obecność, a mimo to nastrój grozy jest bardzo mocny, bo niezupełnie wiadomo, czego się bać. Niepewność i poczucie zagrożenia kreują rodzaj nieznanego świata, który jest pełen niebezpieczeństw i fatalnych możliwości. Lovecraft twierdzi, że „naprawdę niesamowite opowieści to coś więcej niż historie o tajemniczych mordercach, skrwawionych kościach czy postaciach w prześcieradłach podzwaniających łańcuchami. Wyróżnia je szczególna, zapierająca dech w piersiach atmosfera zagrożenia, której naukowo, posługując się racjonalną logiką, nie można wyjaśnić, nieznanne, niepojęte moce, wreszcie zagadnienie dla grozy podstawowe: wyrażona z całą powagą i złowrogością najstraszliwsza koncepcja ludzkiego umysłu: zawieszenie tych niezmiennych praw natury, które są naszą jedyną ochroną przed atakami chaosu i demonów z pozaziemskich przestworzy” (Lovecraft2008:10). Zdaniem Lovecrafta, najważniejszym kryterium autentyczności tekstów grozy nie są połączone w jedną całość poszczególne wątki, lecz atmosfera. Jest tak dlatego, ponieważ to właśnie atmosfera wywołuje u czytelników odczucia niepokoju, lęku, strachu, grozy. Według niego, jedynym sprawdzianem niesamowitości jest to, czy tekst wywołuje u odbiorcy głębokie uczucie bojaźni, stwarza kontakt z nieznanymi strefami i mocami i czy pozwala dostrzec obcy nam wszechświat. Autorzy tekstów należących do „tales of terror” chętnie wykorzystują więc instynktowny lęk wobec ciemności, szaleństwa i tego, co nieznanne. W budowaniu nastroju grozy unika się dosłowności. Groza ma tu mieć cha-

rakter psychologiczny, akcja nie powinna wyjaśniać wszystkiego. Noc, zmrok, światło, cień, dziwne nie określone hałasy, pogłos, dźwięk ważniejszy od szczegółów obrazu, niezwykła cisza – stwarzają niejednokrotnie silniejsze i bardziej autentyczne poczucie grozy niż w opowieściach z monstrami. Przywilejem tej literatury jest możliwość tworzenia nastroju za pomocą na wpół uświadomionych wrażeń, zastępujących słowa, które nazywają rzeczy po imieniu.

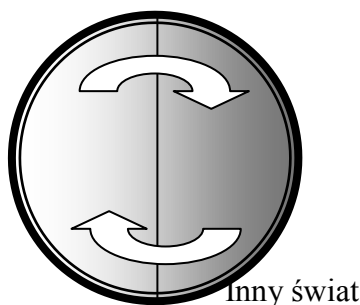
W celu wytworzenia sugestywnego napięcia autorzy „weird fiction” posługują się zespołem środków i chwytów, które tworzą rodzaj swoistej poetyki. W tekstach tych strach jest celem, któremu wszystko jest podporządkowane bez reszty. W tych tekstach czytelnika trzeba wciągnąć do gry, która nie uznaje przerw ani dogrywek. Zdaniem Wydmucha, dłuższa przerwa niszczy bezpowrotnie cały potencjał napięcia, wytworzony wcześniej przez autora tekstu. Dlatego też opowieści grozy unikają szerokich ram gatunku powieściowego. Najlepsi autorzy tego gatunku, tacy jak Edgar Allan Poe, Howard Phillips Lovecraft, Algernon Henry Blackwood preferują głównie krótkie formy. Wydmuch twierdzi, że „pomieszczenie którejs z typowych fabuł <<weird fiction>> na kilku setkach stron wymagałoby – dla podtrzymania uwagi odbiorcy – takiego nasycenia akcji różnego rodzaju niesamowitościami, że całość musiałaby stać się nieledwie śmieszna” (Wydmuch 1975:109). Taki stan rzeczy wynika z tego, że opowieści grozy wymagają poświęcenia wszystkich środków i możliwości jednemu celowi, to jest wytworzeniu nastroju lęku. Wydmuch przywołuje zdanie Poego, który twierdzi, że w całym utworze nie powinno być ani jednego słowa, które nie przygotowałoby zamierzonego efektu. Stąd jeżeli już pierwsze zdanie nie jest podporządkowane temu założeniu, twórca już na samym wstępie poniósł klęskę.

Człowiek od czasów najdawniejszych po czasy współczesne nosi w sobie strach przed tym, co obce, nieznanne, inne. Dlatego teksty literackie, począwszy od starożytno-

ści aż po wiek XX, odbijają ludzkie uczucia, postawy i przemyślenia wobec strachu. W wieku XX zadanie to przyjmują na siebie opowieści grozy. Starożytne mity, *Biblia*, teksty powstałe w okresie średniowiecza i baroku, dramaty Szekspira, XVIII – wieczna powieść gotycka, utwory romantyków obfitują w sceny budzące strach i przerażenie. Michał Kruszelnicki pisze, że „człowiek XVIII stulecia szybko zmęczył się racjonalistyczną, wygładzoną kulturą, która wypierała się wszystkiego, co <<nienaukowe>>, a jednostkę próbowała postrzegać tylko w kategoriach rozumu. Wtedy właśnie, jako odpowiedź na te ograniczenia, narodziła się powieść gotycka i powieść grozy” (Kruszelnicki 2003:22). Jego zdaniem, poetyka powieści gotyckiej wpasowała się idealnie w ludzką psychikę i wrażliwość. Podobnie było z tekstami romantyków, którzy jako pierwsi wyrazili piękno tkwiące w tym, co groźne, złe, okrutne i straszne. To właśnie powieści gotyckiej i tekstom powstałym w epoce romantyzmu opowieści grozy zawdzięczają ogromną ilość motywów, rekwizytów i postaci.

Bardzo ważnym elementem w życiu człowieka jest przestrzeń. To na poziomie przestrzeni dochodzi do kontaktów między tym, co Nasze a Obce, między Znanym a Nieznanym, między Tym a Innym światem. Manuel Aguirre twierdzi, że przestrzeń jest bardzo ważnym elementem, którym zajmują się zarówno nauki ścisłe jak i humanistyka. Interesuje go przede wszystkim gotycki wszechświat obecny w literaturze grozy, tworzonej w latach 1764 – 1830. Przestrzeń tego świata podzielił na: Znany świat i Inny świat, i zawarł ją w modelu geometrycznym.

Znany świat



Aguirre Manuel: model przedstawiający gotycki wszechświat (Aguirre 2002:17)

Aguirre pisze, że „gotycyzm zakłada istnienie dwóch przestrzeni: z jednej strony sfery racjonalności, świata człowieka, domeny zdarzeń zrozumiałych; z drugiej zaś strony istnieje tu świat <<Inności>>, numinosum, tego, co poza zdolnością ludzkiego pojmowania; obie te sfery rozdziela jakiś rodzaj progu, a fabuła niezmiennie eksponuje moment ruchu ku jednej z tych sfer, ruchu, który bardzo często jest postrzegany jako transgresja, naruszenie granic” (Aguirre 2002:17). Autor wyraźnie podkreśla, że modelu tego nie wynalazła literatura gotycka, ona się nim posłużyła tworząc geometrię, która została przejęta między innymi przez literaturę grozy. Ta Inna przestrzeń w literaturze to tajemnicze zamki, domy, światy. I to właśnie z tamtego nieznanego nam regionu dochodzą sygnały, które wskazują na grożące Znanemu nam światu niebezpieczeństwo, to z tej „drugiej strony” grozi nam ingerencja nieznanymi nam sił.

Strefa ludzkich lęków przed tym, co obce, nieznanne, inne jest indywidualnie zróżnicowana. Wszyscy mamy w sobie coś, co wzbudza w nas strach – może być to lęk przed różnymi zwierzętami, ciemnością, wodą, ogniem, różnymi plagami i zarazami, śmiercią. Kruszelnicki twierdzi, że strach jest częścią składową ludzkiej kultury, „kultury grozy”, która, jak pokazuje nam to Stephen King funkcjonuje na trzech poziomach, są to:

- poziom czystej grozy: opowieści należące do tego poziomu są straszne dzięki temu, co dostrzega w nich nasz umysł i czym uzupełnia je nasza wyobraźnia
- poziom strachu: opowieści przypisane temu poziomowi pokazują nam to, co w sposób fizyczny wywołuje w nas lęk i przerażenie
- poziom obrzydliwości: w opowieściach należących do tej grupy przeważają opisy wywołujące w nas wstręt i obrzydzenie (King 1983).

Niezależnie od tego, do której z zaproponowanych przez Kinga grup należy opowieść grozy, jej autor zawsze będzie starał się przekroczyć granicę znanego nam świata po to, by zbliżyć nas do Innego świata. Kruszelnicki powołując się na poglądy R. Otto pisze, że „opowieści niesamowite dają możliwość zbliżenia się do świata istot demonicznych – <<dziwnych>>, <<całkiem innych>>, pochodzących z odmiennej rzeczywistości, strasznych, lecz fascynujących istot, które od zarania dziejów podniecały ludzką psychikę” (Kruszelnicki 2003:49).

1.3 CIEŃ Z PROVIDENCE

Lovecraft, twórca opowieści grozy, zdobył w naszych czasach sukces nie mający sobie równego w całej historii „weird fiction”. Wydmuch w *Grze ze strachem* pisze, że jego opowiadania zbudowane są według receptury, która najbardziej odpowiada psychice współczesnego czytelnika, najmocniej angażuje jego uwagę i najpełniej osiąga swój cel.

Popularność Lovecrafta w dzisiejszych czasach to swego rodzaju fenomen, bo za życia był on znany tylko bardzo wąskiemu gronu wiernych czytelników. Kim był ten człowiek? Co miał do „zaferowania światu”?

W 1945 roku Lovecraft został oskarżony przez Edmunda Wilsona na łamach „New Yorkera” o to, że jest twórcą złej sztuki. Inni nieprzychylnie nastawieni do niego krytycy zarzucali mu między innymi „zły smak”. Jego twórczość określano jako wytwór „chorego” umysłu. Z tekstów poświęconych Lovecraftowi dowiadujemy się, że był on ekscentrykiem, odludkiem, który unikał normalnych kontaktów z ludźmi oraz normalnego życia – był Inny. Robert Bloch twierdzi, że gdybyśmy unikali twórczości tych, których styl życia odbiega od ustalonych norm, przyczyniłoby się to do tego, że wielkie dzieła literatury zniknęłyby z półek naszych bibliotek. Rzeczywiście wtedy nie znalazłbyśmy dzieł Guy de Maupassanta, Franza Kafki, Fiodora Dostojewskiego, Marcela Prousta, Jacka Londona, Williama Faulknera, Edgara Allana Poego. Można więc stwierdzić, że gdybyśmy oceniali dzieła literackie przez pryzmat higieny umysłu ich twórców, cena byłaby bardzo wysoka. Wanda Krzemińska uważa, że „zamysł twórczy niezmiernie rzadko rodzi się w umyśle wszystko aprobującym; częściej nawiedza niespokojne umysły i serca zdolne zarówno do miłości, jak i nienawiści” (Krzemińska 1973:21).

Istnieje wiele przypuszczeń na temat korzeni prozy Lovecrafta, ale pozostają one wyłącznie teoriami. W czasach kiedy żył, był on zaledwie mało znanym pisarzem grozy. Nazywano go pismakiem. Sam zaś Lovecraft traktował swoje teksty bardzo poważnie. Jak twierdzi King, jego praca nad tekstami nie była dla niego zabawą czy też sposobem na zarabianie dolarów – on pisał poważnie. Potwierdza to Houellebecq, pisząc, że Lovecraft nie uważał za stosowne czynić z literatury profesji. Jednym z powodów takiego podejścia do pracy, którą wykonywał, był nieco już przebrzmiały kodeks, z którym pisarz czuł się związany. „Zawsze chciał uchodzić za szlachcica z prowincji, który zajmuje się literaturą jako jedną ze sztuk pięknych dla przyjemności własnej i kilku przyjaciół, nie troszcząc się o gusta publiczności, modne tematy ani żadne tego rodzaju

rzeczy. Dla takich postaci nie ma miejsca w naszych społeczeństwach; wiedział to, lecz nigdy nie zamierzał brać tego pod uwagę. Od prawdziwego <<wiejskiego szlachcica>> różniło go wszakże to, że nie posiadał niczego; ale tego także nie chciał brać pod uwagę” (Houellebecq 2007:98-99). Sam Lovecraft w *Notes on Writing Weird Fiction* przyznaje, że powodem pisania jest przyjemność, jaką czerpie z wizualizacji tego, co niejasne, ulotne. Podkreśla też, że pisze dla siebie.

Zainteresowania literaturą fantastyczną i niesamowitą obudziły się u Lovecrafta bardzo wcześnie. Był on dzieckiem wychowanym przez matkę neurosteniczkę, która otaczała go przesadnie troskliwą opieką. Matka w obawie o jego zdrowie nie pozwalała mu niemal opuszczać domu. Słaby i chorowity, wychowywany w izolacji od rówieśników w domu pełnym książek umacniał się coraz bardziej w przekonaniu o własnej inności. To matka nadała mu etykietkę „wyjątkowego” i chroniła przed kontaktami z rówieśnikami. Był bardzo zdolny i już w wieku lat czterech nauczył się czytać. Jego lektura obejmowała wszystko – od bajek, poprzez mity, aż do specjalistycznych tekstów z zakresu astronomii. Lovecraft znał niemal całą klasykę „literatury grozy”. Zachwycał się przede wszystkim tekstami Poego i Josepha Sheridana Le Fanu. W przerwach między czytaniem kolejnych książek urządzał sobie zabawy – budował ołtarze, na których składał ofiary wymyślonym przez siebie bóstwom, śpiewał psalmy i rytualne pieśni w znanym tylko sobie języku, tworzył własną mitologię, powołując do życia sobie tylko znanych bogów, którym nadawał dziwne imiona. Jako kilkuletni chłopiec pisywał do miejscowych gazet artykuły popularnonaukowe. Napisał też kilka opowiadań. To stało się z czasem jego pasją.

Wydmuch twierdzi, że pisanie Lovecrafta było wynikiem naturalnej potrzeby ekscytowania się marzeniami, które przelane na papier odsuwały się i odrywały od codzienności. Zdaniem Wydmucha, Lovecraft został pisarzem, ponieważ w książkach

innych autorów nie znajdował słów i obrazów, które przemawiałyby do jego szczególnej wyobraźni. Bloch we wstępie do *Opowieści o makabrzei koszmarze* pisze, że kariera Lovecrafta jako zawodowego pisarza trwała zaledwie szesnaście lat. W tym czasie był on jednak znany tylko ograniczonej społeczności czytelników popularnych magazynów – takich jak *Weird Tales* – gdzie drukowano jego utwory. W ten sposób zarabiał grosze, kontynuował więc anonimową pracę dla innych pisarzy. Houellebecq zauważa, że Lovecraft „gra przeciwko samemu sobie” – nie pozwalała, by wydawcy dokonywali w jego tekstach jakichkolwiek cięć, odmawia przepisywania swych tekstów na maszynie, wysyła wydawcom brudne rękopisy, systematycznie informuje o swoich odmowach. Tego typu postawę określa Houellebecq jako wyniosłą i masochistyczną.

W biografii poświęconych Lovecraftowi czytamy, że był samotnikiem, mieszkał w Providence. Ze światem zewnętrznym porozumiewał się za pomocą listów, niektóre z nich mają objętość krótkich opowieści. Poprawiał też prace początkujących pisarzy, był badaczem grozy. Opowiadania, które pisał bardziej dla siebie niż innych, docierały do gorszych magazynów. I to właśnie pośród tego rodzaju zajęć potęgowało się jego odosobnienie i poczucie odrębności, inności.

Houellebecq pisze, że Lovecraft w wieku osiemnastu lat załamał się nerwowo i pogrążył w letargu, który trwał dziesięć lat. Jego koledzy w tym czasie zanurzali się w życie, a on zamknął się w domu, rozmawiał tylko z matką i aż do dwudziestego trzeciego roku życia nie robił dosłownie nic. Sam Lovecraft wyjaśniał ten stan tym, że dorosłość wydawała mu się piekłem. Jego odizolowanie się, wyobcowanie od świata było wynikiem tego, że czuł odrazę do świata. Życie wydawało mu się straszne, nie widział sensu życia, był nim znudzony. A poza tym był owładnięty przeświadczeniem o absolutnej nicości wszelkich ludzkich dążeń. Dobro, zło, moralność, uczucia - to dla niego tylko „wiktoriańskie” fikcje. Uważał, że istnieje jedynie egoizm. Lovecraft sprowadzał

swoje życie do minimum, a wszystkie swoje witalne siły przenosił na literaturę i sen. Uprawiał politykę totalnego niezaangażowania w realia życiowe. To prowadziło do apatii, która z kolei powodowała, iż wielokrotnie przestawał cokolwiek pisać. Innym niebezpieczeństwem takiej postawy życiowej było samobójstwo – Lovecraft nauczył się z nim „negocjować”, mając latami pod ręką buteleczkę cyjanku.

„Samotnik z Providence” w dzień pisał przy szczelnie zasłoniętych oknach, dom opuszczał tylko w nocy, kiedy to wędrował bez celu po uliczkach miasta. Spędzanie czasu w ciemnościach wywierało duży wpływ na wrażliwą naturę Lovecrafta. Łatwo jest wtedy przywoływać ponure obrazy o procesach czarownic i ciemnych kultach, które – jak wierzyła część zabobonnych mieszkańców Providence – odprawiane są w ruderach najbiedniejszej dzielnicy. Taka postawa Lovecrafta wynikała zapewne z tego, że czuł się on bardzo oddalony od ludzi. Stąd jego wycofanie się, fizyczne odosobnienie od świata. Bez względu na to pisał on swoje opowiadania. Według Blocha, dla każdego twórcy bez względu na „chorobę” lub „zdrowie” pisanie jest impulsem silnej potrzeby porozumiewania się z innymi ludźmi. Szczególnie taką potrzebę posiadają przegrani i samotnicy, którzy uciekają przed sytuacjami wymagającymi konkurowania. Jednym ze sposobów zwrócenia na siebie uwagę są dzieła, które tworzą: obrazy, muzyka, teksty literackie. Bloch podkreśla, że nie wszyscy artyści i twórcy są fizycznie niedopasowani lub aspołeczni. Ale z jakiegoś powodu czują swoją „inność”. Lovecraft już jako chorowite dziecko był odosobniony od rówieśników. Jako młodzieniec uświadomił sobie, że nie ma środków, by konkurować ze swymi rówieśnikami towarzysko lub ekonomicznie, stąd jego poczucie inności. Znalazł jednak własną metodę na zyskanie uznania i wyjście do świata. Pisał artykuły o astronomii, eseje naukowe i literackie, tworzył poezję, pisał i poprawiał utwory innych ludzi. Nie przyniosło mu to uznania. Stąd być może jego pogarda wobec sukcesu komercyjnego tak stanowczo i konsekwentnie wyrażana. Krze-

mińska uważa, że każdy twórca świadomie lub podświadomie pisze dla odbiorców. Człowiek o wrażliwej strukturze szuka zawsze „sędziów”, którzy by go oceniali. Takiemi sędziami są przede wszystkim czytelnicy, gdyż oni myślą się niezmiernie rzadko. Pisanie dla siebie stanowi potrzebę ujawnienia swego świata, posiada też w sobie chęć wyzwolenia się z rzeczywistości. Pisanie jest swego rodzaju wyzwoleniem od własnych trosk i niepokojów, i trudów sprostania rzeczywistości.

Bloch twierdzi, że czytając tekst literacki dowiadujemy się czegoś o pisarzu. Twórczość Lovecrafta zawiera wiele przykładów tego stanu rzeczy. Mając zaledwie trzydzieści kilka lat nazywa siebie „starym dżentelmenem”. Ma on obsesję na punkcie starości, co znajduje wyraz w jego twórczości: stare domy, stare grobowce, starzy ludzie, Starsi Bogowie – pojawiają się ciągle, a często ich obecność jest nieprzyjemna i wiąże się z jakimiś potwornymi tajemnicami. Spora część twórczości pisarza związana jest z jego zainteresowaniem astronomią i naukami ścisłymi. W swoich opowiadaniach grozy w dużym stopniu wykorzystuje wiedzę z tego zakresu. Jego bohaterowie wyrzekają się życia, odrzucają ludzką radość, posiadają tylko jeden cel: poszukiwanie wiedzy.

Strach związany z medytacją o upadku kultur rodzi niechęć, a nawet wstręt do tego, co obce. Lovecraft był rasistą. Był szczególnie przywiązany do starego porządku, do klasy społecznej, do której należał. W jego oczach rasizm nie był czymś pejoratywnym, bo w latach dwudziestych i trzydziestych dwudziestego wieku anglosaska wyższość była czymś oczywistym. Przekonanie to było bardzo silne w Nowej Anglii, której mieszkańcy drżeli na widok imigrantów, zapominając, że większość przybyłych tam „cudzoziemców” sprowadzano do pracy. Lovecraft swoją niechęć do „obcych” wyrażał pobłażliwą wyniosłością. Jak twierdzi Houellebecq, jego postawa antysemicka wydaje się nawet trochę kontrowersyjna, bo mimo poczucia wyższości wobec obcych przyjaźnił się z Żydami, korespondował z nimi, zatrudnił Żyda jako agenta literackiego i

wreszcie ożenił się z Żydówką. Bez Soni Haft Greene jego, sprowadzone do minimum, życie byłoby całkiem puste. Dwa lata spędzone w Brooklinie z Sonią zmieniły go bardzo – zaczął marzyć o literackiej sławie, w tym celu nawiązał kontakty z wydawnictwami, jego mieszkanie było stale pełne ludzi. To wówczas ów trzydziestoczteroletni wcześniej „zgorzkniały starzec”, ów ponury „pustelnik z Providence” stał się życzliwym, pełnym wigoru i entuzjazmu człowiekiem. Postawa ta uległa zmianie, kiedy Sonia straciła pracę, a on był zmuszony utrzymać rodzinę. Wtedy okazało się, że nie miał głowy do interesów. Lovecraft nie potrafił się przystosować do wymogów ówczesnej ekonomii rynkowej i choć był świadomy swego nieprzystosowania i braków, nie do końca to rozumiał. Miał poczucie inności oraz świadomość, że nie pasuje do społeczeństwa jego czasów. Mimo tego nie spodziewał się aż tak stanowczego odrzucenia.

W Nowym Jorku rasistowskie poglądy Lovecrafta przekształciły się w głęboką nienawiść, wstręt i strach człowieka zmuszonego mieszkać wśród przedstawicieli innego gatunku. Wśród, jak pisze Houellebecq, „tłustych, głupawych Mulatów”, „wstrętnych Murzynów”, „monstrualnych Metysów” i „Żydów o szczurzych obliczach”, a wszyscy oni są dla niego „ulepieni z cuchnącego błota”. Nienawiść ta stała się bezpośrednim źródłem opisów istot cyklu Cthulhu. W Nowym Jorku jego odraza i przerażenie do obcych pogłębiły się do tego stopnia, że chciał ich masowej deportacji, a nawet zalecał użycie wobec nich gazu cyjanowego. Powrót do Providence, nie zmienił go. Lovecraft podziwiał Hitlera jako tego, który rozprawiał się ze zgnilizną i trądem obcych – Żydów, Murzynów, Metysów, Mulatów. Jego drapieżność w stosunku do Innych trochę osłabła wraz z izolacją od świata. Przebywając w Providence unikał wzrokowego kontaktu z obcymi rasami. Wtedy przyznał, że choć cel, jaki postawił sobie Hitler wobec Innych, jest zdrowy, to skrajność jego polityki jest zaprzeczeniem pierwotnych zasad. Swoje wezwanie do masakry wobec Innych zmienił na propozycję separacji i izo-

lacji rasowej. Uważał, że to pozwoli Amerykanom czuć się lepiej wśród czarnych, których porównywał do sfory „tłustych szympansów”.

Absolutna niechęć do świata, wyobcowanie, strach i nienawiść do życia sprawiają, że Lovecraft jest kimś szczególnym, jest „innym”, „obcym” wśród „swoich”. „Alienacja” jest jednym z bardzo często powtarzających się terminów. Lovecraft należy do tych, których określa się mianem osoby wyalienowanej – nie zakorzenionej w swoim środowisku i w swojej teraźniejszości. To było przyczyną niepokoju wewnętrznego, który ciągle się w nim wzmagał. Próbował z tym walczyć: był wzorem dyskretnego, powściągliwego dżentelmena, w miejscach publicznych nie szalał z radości i nie wpadał w złość. King nazywa go „mrocznym barokowym księciem dwudziestowiecznej literatury grozy”. Zwraca też uwagę, że Lovecraft nigdy nie był pisarzem odnoszącym sukcesy – pisał w ciemnościach, a za swoje teksty otrzymywał grosze, ale gdy zmarł, jego teksty nie zostały zapomniane; są drukowane i przynoszą milionowe zyski. To jego cień wygląda zza każdej opowieści grozy, jaka powstała po jego śmierci, bo to on ukazał nowe kierunki rozwoju tego gatunku. Do grozy wniósł oniryzm, eskapizm, tajemniczość i specyficzną właściwą tylko jemu atmosferę, na której opierał własną koncepcję literackiej nadnaturalności. Wydmuch twierdzi, że o powodzeniu opowiadań Lovecrafta decyduje ich pomysł „z wielokrotnienia strachu do rozmiarów kosmicznych, niespotykanych dotąd w fikcji, która osadzona jest na ziemi, w znanych choć znacząco odmiennych realiach. Spotykają się tu bowiem romantyzm i racjonalizm, staroświecczyzna i nowoczesność, świat demonów i świat <<science – fiction>> – sfery, zdawałoby się nieprzewidywalne, a przecież często zaspokajające, każda na swój sposób, te same głody ludzkiej psychiki” (Wydmuch 2004:13).

ROZDZIAŁ II

2.1 MOTYW PODWÓJNEJ EGZYSTENCJI

Jedną z podstawowych potrzeb człowieka jest poczucie bezpieczeństwa. Opiera się ono na przekonaniu, że świat jest racjonalny i przewidywalny, a człowiek może swobodnie poruszać się w nim, wykorzystując swoją intelektualną orientację w jego przestrzeni. Aby móc normalnie funkcjonować, człowiek musi otaczające go zjawiska osadzić w zrozumiałym dla siebie kontekście. Wszystko to, co niezrozumiałe, niewytłumaczalne, nieracjonalne – po prostu „inne” – odbierane jest jako fakt, wobec którego trudno jest przejść do codziennego porządku. Ta niebywała potrzeba racjonalnego spojrzenia na otaczającą nas rzeczywistość, w życiu codziennym powoduje, że wielu ludzi odrzuca wszelkie okultystyczne praktyki. Nie znaczy to jednak, że irracjonalna sfera życia jest całkowicie przez nich negowana. Człowieka zawsze pociągało to, czego nie da się wyjaśnić przy pomocy rozumu. Wróżby, jasnovidzenie, telepatia, telekineza, psychometria, zdobywanie wiedzy o tajemnych i niewytłumaczalnych zjawiskach – to pociąga, ale ważna jest granica, której nie wolno przekroczyć, aby nie zatracić się w tym, co nieznanne, inne. Możliwość „wejścia” w sferę nierealnego i niewytłumaczalnego Innego Świata dają między innymi opowieści grozy, potocznie zwane horrorami. One są bezpieczne, bo wywołując strach i przerażenie nie zagrażają w sposób realny naszemu bytowi. W tekstach tych granica dzieląca to, co racjonalne i to, co niewytłumaczalne, niebezpieczne, dziwne a nawet szalone, jest bardzo cienka. Zgodnie z tą regułą, autorzy tekstów grozy wprowadzają do nich pierwiastek irracjonalny, który powoduje, iż w to, co nam znane wdziera się przerażający chaos. Tym, co „rozbija” znany nam świat na kawałeczki mogą być demony, duchy, upiory, przerażające stwory, ludzie posiadają-

cy jakieś paranormalne umiejętności, a także niesamowite, groźne – bo nierozpoznawalne – przestrzenie, wprowadzające nas w światy znajdujące się po drugiej stronie naszej rzeczywistości.

Mistrzem kreującym fascynujące i niezwykle światy jest właśnie Lovecraft. W swoich opowieściach łamie on wszelkie zasady logiki i prawdopodobieństwa, dzięki temu tworzy paralelne światy wraz z ich niesamowitościami i koszmarami. Lovecraft ludzkiej cywilizacji przeciwstawił tę, która jest poza powłokami racjonalizmu. Na jej potrzeby adoptował wszystko to, co w świecie jest jeszcze niezbadane i niejasne, a co można znaleźć w mitach, legendach, podaniach, opowieściach grozy. Jego teksty tworzą dziwny wzór, w którym znajdujemy mroczne krainy zamieszkałe przez bóstwa, krainy snów i koszmarów, a także „wyklęte” miejsca, których cienka powłoka i magia pozwalają przekroczyć znaną nam czasoprzestrzeń. Sny to zjawisko niezwykle i zadziwiające. Często traktuje się je jako pośrednią drogę, służącą do komunikowania się z zaświatami, bądź jako bramę, poza którą znajduje się świat astralny. Fascynacja innymi, pozaziemskimi światami spowodowała, że Lovecraft bawi się snami. Wizje senne, które znajdujemy w jego tekstach, tworzą drogę od fantastyki do grozy i od grozy do fantastyki. Lovecraft fascynuje się snami od wczesnego dzieciństwa. Wrażliwy, osamotniony, oddalony od realnego świata ekscytuje się własnymi marzeniami, które przełane na papier jakby zmieniały wymiar – to oderwanie się od rzeczywistości powraca nie jako zapis jego własnych wizji, ale jako tekst literacki, który zbudowany jest świadomie według kanonu przyjętej przez niego poetyki.

Hypnos – znany z mitologii greckiej jako ten, którego władza rozciąga się zarówno na bogów, jak i ludzi – u Lovecrafta przeradza się z neutralnego boga snu w przerażające, chaotyczne, zdolne do koszarnej igraszki z ludźmi bóstwo. Ci, którzy weszli w nieznane obszary Krainy Snów, niejednokrotnie po powrocie z nich, nie potra-

fili zaznać spokoju i zapomnienia. Odtąd lęk, koszmar i groza są ich udziałem. Tak jest między innymi w przypadku bohaterów opowiadania *Hypnos*, którzy podróżowali do świata snów, wykraczającego poza naszą rzeczywistość. Ich ambicje posiadania zakazanej wiedzy ściągnęły na nich koszmar i grozę tego, co obce, bo nienależące do naszej czasoprzestrzeni. W notatkach Blakea (*Duch ciemności*) często pojawiają się wzmianki o jakichś strasznych snach, przyprawiających go o koszmarnie doznania. Jego sny coraz mocniej go osaczają i coraz bardziej wiążą go z tajemniczą rzeczą z wieży, która może przebywać tylko tam, gdzie zalega ciemność, a która przynależy do innych, nieznanych nam światów. Również narrator *Zewu Cthulhu* mówi o snach, które przyprawiają go niemal o szaleństwo i przeszywają dreszczem. Pozwalają mu one zetknąć się z zakazanymi eonami, do których można wejść tylko przez Bramę Snu. W nieznanne rejony naszej rzeczywistości przenoszą sny również Wilcoxa (*Zew Cthulhu*). Jednocześnie wprowadzają go one w lęk przed czymś wykraczającym poza przyjęte granice wyobraźni. Lęk przed ogromną, przedziwną rzeczą, nawiedzającą go w snach, powoduje, że granica między jawą a snem zatracą się i Wilcox, śniąc o wielkich miastach ziejących grozą horroru, wykonuje płaskorzeźbę, na której oprócz hieroglifów była też figura potwora. Sny Gilmana (*Sny w domu wiedźmy*), przenoszące go do obcych niegościnnych otchłani, wywoływały u niego gorączkowy strach. Gilman miał wrażenie, że śniąc uczestniczy w ceremoniach, których okropności przenikają Ten i Tamten Świat. Fakt, że nie był on pewien relacji między snem a rzeczywistością, wzmagając w nim poczucie grozy i szaleństwa. Bohater–narrator *Polaris*, pogrążony w zdradzieckiej senności, jest dręczony przez cienie z jego snów i demony z jego umysłu. Demony śmieją się niego, mówiąc, że wcale nie śni, a cienie – kpią i szydzą, mówiąc, że Lomar, który ma uratować, istnieje jedynie w jego sennych fantazjach. Koszmarnie jest tu to, że zostało zatarte poczucie między tym, co snem jest, a co snem nie jest. Sny pochłaniające tępego, nie-

okrzeseanego górala, Joego Slatera (*Poza murem snu*), nieprzygotowanego na ich przyjęcie, popychają go do nienormalnych zachowań. Krwiożercza ekstaza w jaką wpada, wywołuje lęk u tych, którzy stają na jego drodze.

Nierealne światy tworzone przez Lovecrafta całkowicie służą mu do wydobywania z najdalszych pokładów ludzkiej świadomości archetypicznego lęku przez tym, co obce, inne. Sny przenoszące jego bohaterów w nieznaną im czasoprzestrzeń powodują, że chcą się oni mieć na baczności przed ich władzą. Przerazająca zabawa Hypnosa, zmieniającego ludzkie życie w koszmar (*Hypnos*), neurotyczne sny artysty i jego kolegów, wprowadzające nas w „mitologię Cthulhu” (*Zew Cthulhu*), stan z pogranicza snu i halucynacji, jaki zawładnął bohaterem w domu wiedźmy (*Sny w domu wiedźmy*), jak również sny, w których spotykamy groźnych, ciemnych Wielkich Przedwiecznych, znajdujących się poza murem snu (*Poza murem snu*) oraz psychodeliczne sny bohatera *Polaris* – to sny, które obok opisów „sennych przestrzeni” zawierają duży ładunek strachu i przerażenia. Lovecraft wprowadza w te kompletnie alternatywne rzeczywistości grozę. Jego z pozoru fantastyczne rojenia ukrywają tęsknoty i obawy, które istnieją tak długo, jak istnieją ludzie. Ten tkwiący w człowieku archetypiczny strach zmienia się wraz z przemianami zachodzącymi w świecie, ale zawsze znajduje on miejsce w ludzkim losie. Lovecraft jest mistrzem w wywoływaniu grozy sięgającej do najgłębszych zakątków ludzkiego strachu.

Świat, jaki stworzył Lovecraft w swoich tekstach, jest na tyle wiarygodny, że potrafi przemówić nawet do odbiorców, którzy są niechętnie nastawieni do przestrzeni, z jakimi spotykamy się w powieści gotyckiej czy też w klasycznych horrorach. Można nie wierzyć w istnienie sił nadnaturalnych, ale trudno jest jednoznacznie opowiedzieć się przeciwko istnieniu innych (bo nieznanym nam) sfer, zagłębionych w zakamarkach

naszej podświadomości lub ukrytych głęboko na peryferiach znanego nam świata, bądź też zakorzenionych głęboko w naszych wierzeniach.

Lovecraft, przenosząc nas do wymiaru Innych Światów, świadomie łamie konwencję prawdopodobieństwa epickiego. Tworząc je, ucieka w głąb własnej osobowości, gdzie usiłował znaleźć to, czego oczekiwał od życia, bądź przed czym chciał uciec. W życiu prywatnym Lovecrafta obserwujemy ciągłą ucieczkę od wszelkich zobowiązań i powinności oraz skłonność do przenoszenia się w krainę marzeń i snów. Stąd paralelne światy, które tworzy. Ma on dar wkraczania w „pozarzeczywistość” dzięki umiejętności swobodnego wejścia w dziedzinę fantazji, marzeń, urojeń.

Jednym ze sposobów oderwania się od otaczającego nas świata jest sen. W snach i marzeniach na jawie osób dorosłych bardzo często pojawiają się wizje dotyczące schronienia przed skomplikowaną wieloznacznością prawdziwego świata. W opowiadaniu *Poza murem snu* Lovecraft wprowadza nas w alternatywną rzeczywistość. Spotykamy się tu z pięknymi, onirycznymi opisami sennych krain. W owej elizejskiej przestrzeni, pełnej urzekającej scenerii, znajdują się olbrzymie migocące krainy pełne nadprzyrodzonej światłości i przestrzeni – widzimy tam rozległe równiny, cudowne doliny, łąki, ogrody, łagodne kotliny, wysokie góry, ponętne groty oraz miasta i pałace światła. Niektórym osobom ów świat może kojarzyć się z utraconym rajem, w którym było się, który został opuszczony i do którego może powrócić dusza uwalniająca się od zewnętrznej powłoki. Tam nic się nie zmieniło – było tak w niezbadanej przeszłości i będzie w odległej przyszłości. Innym owe senne przestrzenie mogą przypominać baśniową krainę utraconą w okresie dzieciństwa – ona trwa w nieznanym nam czasoprzestrzeni, do niej tylko nieliczne umysły osób dorosłych mają dostęp i mogą one odbyć podróż aż po najdalsze zakątki jej nieskończoności. Tekst Lovecrafta nie jest jednak poematem, mającym wprowadzić odbiorcę w zachwyt. To opowieść grozy, a więc po-

jawiają się tu elementy charakterystyczne dla tego gatunku. Umysł Joego Slatera jest zbyt prosty, aby być nosicielem intelektu Istoty z Krainy Snu, stąd jego straszne cierpienia. Staje się on więźniem tego, co w swojej prostocie nie potrafi zrozumieć. Dlatego ów „utracony raj” jest dla niego „piekłem” jego egzystencji. W alternatywną krainę przenosi nas również opowiadanie *Polaris*. Ukazana tu Kraina Snów przypomina trochę pradawne czasy, w których na owianych tajemnicą ulicach przechadzają się mędrcy, wiodący ze sobą uczone dysputy. Tutaj też, podobnie jak w tekstach *fantasy*, pojawiają się piekielne, żółtoskóre diabły, by najechać na spokojne dotąd królestwo. Jest również drużyna rycerzy, która czyni przygotowania do walki z wrogiem. Opowiadanie to nie przynależy jednak do literatury *fantasy*, ponieważ stworzona tu przez Lovecrafta przestrzeń nie jest kompletnym alternatywnym światem. Małeńka część tego, co zazwyczaj znajdujemy w tego typu tekstach, została wykorzystana przez autora do uwypuklenia atmosfery grozy, mającej na celu zatarcie granicy między jawą a snem. Tej granicy nie potrafi odnaleźć bohater–narrator i to jest koszarne.

Lovecraft to „dziecko nocy” – on żył i tworzył w ciemnościach, ciemność go ożywiała. Dzielne światło nie absorbowowało zbyt jego wyjątkowo wrażliwego umysłu. Uciekał on od rzeczywistości dnia codziennego. Stąd jego fascynacja nocą, która to pora, obok dobrej strony, ma też tę drugą, niebezpieczną, bo jest czasem śmierci, złych duchów i innych okropności, przed którymi człowiek odczuwa lęk. W ciemnościach łatwo ulega wyłączeniu racjonalne myślenie, podczas gdy pracuje fantazja. Niejednokrotnie tworzy ona koszarne obrazy. Noc i ciemność z zasady pojawiają się więc w scenarii horroru. Lovecraft, tworząc swoje opowieści grozy, bardzo często wykorzystuje noc jako element służący przenikaniu się świata realnego ze światem znajdującym się poza granicami naszej czasoprzestrzeni. Dla niego istotną rzeczą jest nie tylko to, że osadza on alternatywne krainy poza zasięgiem naszej rzeczywistości. Ważna jest też atmosfera

adekwatna do gatunku, jakim są opowieści grozy. Dlatego „malując” te przestrzenie poddaje je atakowi ciemnych barw. Kolory te również często towarzyszą realistycznym przestrzeniom, które od paralelnego świata oddzielone są bardzo cienką granicą. Autor tworząc tajemnicze, mroczne krainy odwołuje się do wyobraźni plastycznej: czarne bezielesne loty, czarne przepelnione przerażeniem oczy, nocne niebo (*Hypnos*), cienie z mrocznych snów (*Polaris*), jaskinie, które może odkryć człowiek uprawiający czarną magię, czarna otchłań innego świata i innych istot, mroczna kraina praegzystencji (*Koszmar w Dunwich*), niepojęta otchłań mroku i nieznanego świata (*Widmo nad Innsmouth*), czarne turnie, mroczne otchłanie, ciemna przerażająca mroczna otchłań kosmosu (*Przez bramę srebrnego klucza*), mroczny świat grzybiastych ogrodów i miast bez okien, potężnometropolie zbudowane z czarnego kamienia, czarny kosmos (*Szeptający w ciemności*), czarna podkosmiczna otchłań, ciemne kąty (*Kolor z przestworzy*), mroczna podmorska głębia, czarne mgły, bezkresna zatoka ciemności, nieprawdopodobna otchłań nocy, głęboka ciemność, czarne wieże, czarne zakazane księgi (*Duch ciemności*), mroczne zakątki świata, spowity mrokiem dom w potężnym mieście R'lyeh znajdującym się pod wodą, Bóstwa o Czarnych Skrzydłach (*Zew Cthulhu*), spotkania o północy w ciemnej dolinie białych kamieni, Czarny Człowiek, mroczne rytuały sabatu, odległa czarna dolina, czarny kogut, czarny koziół (*Sny w domu więdźmy*). Ten skrócony katalog zwrotów pokazuje, jak bardzo świat opowieści Lovecrafta może oddziaływać na nasze zmysły, poddając je atakowi ciemnych barw. Kolory te otaczają różne elementy świata przedstawionego, nadając mu specyficzną atmosferę. Przestrzeń przez to staje się bardziej tajemnicza, a także groźna. W ten sposób Lovecraft wywołuje u czytelnika archetypiczny strach przed ciemnością, nocą i tym, co nieznanne.

Lovecraftowski świat opowieści grozy tworzony jest z niezwykłą starannością i pasją. Realny świat stanowi punkt wyjścia, oparcie dla niezwykłej wyobraźni, powołu-

jącej świat o innych nierzeczywistych wymiarach. Lovecraft był introwertykiem, uwielbiającym życie w krainie własnych fantazji. Odczuwał on bardzo głęboką potrzebę wejścia do Innego Świata. Dunwich, Arkham, Providence, tajemnicze góry Vermont – to często przywoływane przez niego przestrzenie Tego Świata. W miejscach tych ludzie żyją zazwyczaj swoim własnym życiem. Zdarza się też, że niektórzy z nich wiodą podwójne życie, umożliwiające im kontakt z obcymi światami, do których nie każdy ma dostęp. Te obce, inne przestrzenie, ukazane w tekstach Lovecrafta, są zazwyczaj ogromne, bezkresne. Znaleźć je można w Królestwie Snu, a także pod ziemią, bądź w głębokich wodach lub w ogromnych przestrzeniach kosmosu. W Krainie Snu znajduje się między innymi wielkie miasto Cyklopów sięgające nieba monolitów (*Zew Cthulhu*). Pod ogromnymi, głębokimi połączeniami wody ukryte jest potężne miasto R'lyeh (*Zew Cthulhu*). W dalekiej przestrzeni kosmicznej znajduje się niebo i inne światy (*Duch ciemności*), tam też znaleźć można Yuggoth ukryte poza zasięgiem naszego czasu i przestrzeni (*Szeptający w ciemności*). Paralelne światy ukryte są również w głębi ziemi, gdzie znajdują się przestrzenie, o jakich człowiek nie ma pojęcia i jakich nie jest nawet sobie wyobrazić. Lovecraft wykazał się niebywałą umiejętnością łączenia ze sobą analogicznych światów. W jego tekstach mroczny świat Nowej Anglii napiętnowanej znakami Starych Bóstw i nawiedzanej przez niewyobrażalne istoty z najodleglejszych części kosmosu przenikają się. Światy te połączyły rodziny Whateleyów, Marshów i Bishopów oraz grupa wyobcowanych, zamkniętych w sobie, pogrążonych w marazmie samotników. Odprawiane przez nich niezrozumiałe dla zwykłych ludzi rytuały budzą strach i obrzydzenie.

Życie osobliwego i ekscentrycznego Lovecrafta było smutne i żałosne. Tak naprawdę nie interesowało go ono tak, jak ucieczka przed nim. Powoli stało się to jego obsesją. Dlatego bohaterowie Lovecrafta tak chętnie przekraczają bramy oddzielające

Ten od Tamtego Świata. Stworzył on kolekcję postaci przenikających do alternatywnych przestrzeni. Do tych nieznanych, innych wymiarów często prowadzi Brama. Wrota i klucz do paralelnych światów są elementami często pojawiającymi się w literaturze fantastycznej – spotykamy je zarówno w baśniach, tekstach *fantasy*, jak i w literaturze *science fiction* i horrorach. Uchylając wrota, broniące dostępu do świata, którego się nie zna, ryzykuje się, bo nie wiadomo, co się za nimi znajduje. To ekscytuje, ale wywołuje też niepewność, a nawet strach. Często takim „ucieczkom” do innych przestrzeni towarzyszy chęć uporządkowania chaosu i schronienia się przed wieloznacznością i skomplikowaniem prawdziwego świata. Przejście przez Bramę umożliwia ludziom dorosłym kontakt z własnymi fantazjami, a także – jak bywa w przypadku Lovecraftowskich bohaterów – daje możliwość poszukiwania Tajemnicy Początku. W tekstach Lovecrafta wizje Innych Światów łączą elementy fantastyki i grozy. Lovecraft modelował krajobraz innych, obcych przestrzeni tak, aby wywołać strach, a poczynaniom pojawiających się tam bohaterów nadawał groźny sens. U niego kluczem, bramą i strażnikiem bramy, strzegącej dostępu do przestrzeni znajdujących się pomiędzy tym, co znane a tym, co obce, jest Yog–Sothoth. To w nim skupia się przeszłość, teraźniejszość i przyszłość i to właśnie on wie wszystko o przeszłości i przyszłości Dawnych Istot. Yog – Sothoth zna też miejsca, przez które przenikały i przenikają one na ziemię. Jest też on kluczem do bramy, gdzie spotykają się ciała niebieskie (*Koszmar w Dunwich*). Otwarcie bramy istotom z innych przestrzeni i umożliwienie im wstępu na ziemię jest bardzo niebezpieczne. Pojawienie się obcych w naszym świecie może doprowadzić do potworności przekraczających wszelkie wyobrażenia. Kolor z przestworzy – niesamowity zesłaniec spoza zasięgu naszych sfer poruszył nie tylko umysły, ale i ciała rodziny Nahuma. Napłynął on również poczuciem zagłady i potworności mężczyzn, którzy widzieli jego porażającą moc (*Kolor z przestworzy*). Koszmarnym przykładem przestrzegającym przed

kontaktami z obcymi jest Wilbur, który tylko częściowo był związany z ziemią. Wiele z niego należało do czarnych otchłani Innego Świata, rozciągających się poza sferą siły, materii, czasu i przestrzeni, skąd pochodził jego ojciec (*Koszmar z Dunwich*). Otwarcie przez kapitana Obeda bramy do piekielnych przestrzeni, znajdujących się głęboko pod wodą, zmieniło mieszkańców Innsmouth w groteskowe ludzko-rybie potwory. Po tej metamorfozie opuszczali oni ziemię i wchodzili do podwodnych miast. Tam, nigdy nie umierając, czekali na swoich bliskich (*Widmo nad Innsmouth*). Przejście przez wrota do innego, nieznanego nam wymiaru wymaga dużej odwagi. Taka wyprawa jest bardzo niebezpieczna, bo nigdy nie wiemy, co znajduje się po drugiej stronie. Klucz do bram, blokujących dojście do niespokojnych korytarzy czasu i przestrzeni, umożliwił Cartrowi wejście do przerażających otchłani kosmosu. Ale tylko siła jego osobowości pozwoliła mu stawić czoła pochłaniającemu go mrokowi nieskończonej czasoprzestrzeni (*Przez bramę srebrnego klucza*). O kluczu do źródeł najbardziej drażniących zwyczajów w tajemniczych prastarych regionach ludzkości mówi Akeley. Klucz ten pozwala na bardzo przemyślnie związki pomiędzy tajemniczymi istotami z Innego Świata i wybranymi przedstawicielami rasy ludzkiej, umożliwiając tym samym kontakt między Tym a Tamtym Światem (*Szepczący w ciemności*).

Oszalaniające wyżyny archetypicznej nieskończoności, w której świat bogów i ludzi stanowi zaledwie mały ułamek całości, pociągają zarówno tajemnicami jak i grozą. Granica między realnością a ułudą jest bardzo cienka. Ciekawość świata powoduje, iż myśl ludzka chciałaby osiąść całą wiedzę zamkniętą gdzieś poza bramami naszej czasoprzestrzeni w jakiejś archetypicznej istocie. Stąd zainteresowanie księgami. Książki stanowią wielki dorobek ludzkości. W nich ukryta jest cała wiedza, którą kiedykolwiek posiadał człowiek. Dla Lovecrafta, który swoje dziecięce lata spędzał w „towarzystwie” książek, stanowią one miąższ jego wiedzy, mimo tego, że nie do końca odna-

laż w nich słowa i obrazy, przemawiające do jego szczególnej wyobraźni. Stąd pomysł na jego własne książki, które pisał nie z myślą o publikacji, ale raczej z naturalnej potrzeby ekscytowania się marzeniami. Motyw księgi jest często wykorzystywany przez twórców literatury, w tym literatury fantastycznej. Księgi pojawiające się w tekstach Lovecrafta stanowią swego rodzaju klucz do Innych Światów. Zapomniane, ukryte gdzieś w „archiwach czasu”, pokryte kurzem, zawierające w sobie Wszystko. *Necronomicon* jest bardzo pożądaną księgą, w której ukryty jest klucz do bliźniaczych dalekich światów. Dlatego zbyt wielką odpowiedzialnością byłoby dać ją w ręce takiego stwora, jakim jest Wilbur Whateley (*Koszmar w Dunwich*). Wielkim błędem byłoby złożenie podpisu w księdze pochodzącej spoza znanych nam przestrzeni Czarnej Męczyzny. Wie o tym doskonale Walter Gilman, który w swoich hipnotycznych snach przenosi się poza granice realnego świata (*Sny w domu wiedźmy*). W posiadaniu ksiąg zawierających dawną tajemniczą wiedzę, spisaną nieznanym pismem, są też czarownicy i wyznawcy kultu Starych Bóstw. Zapisane w nich tajemne reguły stanowią klucz, pozwalający im poruszać całe czasoprzestrzenie, skrywające się za masami sfer materii, nadając im upiornego znaczenia.

Lovecraft w okresie dzieciństwa przedkładał towarzystwo dorosłych nad dziecięce. Bloch twierdzi, że to jego neurotyczna matka chroniła go przed kontaktami z rówieśnikami i ze światem. Ten brak kontaktów z realiami dnia codziennego być może sprawił, że Lovecraft nigdy tak naprawdę nie dorósł. A kontakty z dorosłymi osobami z najbliższego otoczenia paradoksalnie uczyniły go „wiecznym dzieckiem”, które tworzyło wokół siebie swój własny świat, znajdujący odbicie w tekstach, które pisał. Jest to dziwny świat, pełen starych ksiąg i starych bóstw, które wymyślił, by wzmocnić nastrój grozy. W dzieciństwie człowiek nie jest obciążony bagażem, który nakłada na niego dorosłość, dlatego tylko dziecko potrafi reagować na wszystko, co go otacza, w sposób

szczerzy i spontaniczny. Wiek dzieciństwa jest dla człowieka tym, czym dla ludzkiej kultury czas początku. Poddając się wspomnieniom człowiek często powraca do dzieciństwa, tak jakby powracał do utraconego raju. Okres dzieciństwa nie jest skażony grzechami dojrzałości, dlatego to właśnie ten czas ułatwia wejście w mroczną krainę praegzystencji. Randolph Carter (*Srebrny klucz, Przez bramę srebrnego klucza*) to literackie alter ego Lovecrafta. Ten dorosły człowiek, obciążony „bagażem dorosłości”, wchodzi do Krainy Snów poprzez krainę dzieciństwa. Srebrny, olbrzymi klucz ozdobiony tajemniczymi arabeskami oraz zapisany niezwykle hieroglifami pergamin – synonim strach tajemniczych ksiąg – otwierają przed nim zagubioną bramę snów. To przez tę bramę może wkroczyć do krainy, którą utracił i do której tęsknił od lat swego dzieciństwa. Carter poszukiwał antidotum na świat i znalazł je. Srebrny klucz przenosi go również w nieznane obszary kosmosu – także te najmroczniejsze przerażające otchłanie, wzbudzające strach i grozę. Poznał on kontinuum czasoprzestrzeni, wykraczające poza wszelkie bariery fizyczne i mentalne. Dotarł tam, gdzie wszystkie wymiary stykają się w jednośćabsolutu. Przerażające jest to, że zatraciwszy się w Tamtym Świecie nie potrafił wrócić do Tego Świata w ludzkiej postaci. Również Kurnaesowi udało się odnaleźć stary świat jego dzieciństwa (*Celephais*). Szukał on długo swego Celephais, aż w końcu odnalazł je w samym sobie – w mglistych wspomnieniach snów i w opowieściach z dzieciństwa. Zagadlądając w głąb bramy prowadzącej do świata dzieciństwa, pozbył się przytłaczającego go „bagażu dorosłości”, zatruwającego jego życie. Kurnaesowi udało się uciec przed przytłaczającą go grozą życia. Każdy z nas posiada swoje Celephais, ale nie każdy potrafi je odnaleźć – i to jest tragiczne i przerażające.

Świat przedstawiony przez Lovecrafta jest swobodnym wytworem jego wyobraźni, a nie odbiciem otaczającej go rzeczywistości. Autor budując go czerpie z olbrzymich pokładów swojej wyobraźni i intuicji. Sięga też do pokładów nieświadomo-

ści, jakimi są marzenia senne, bądź też towarzyszący ludziom głęboko zakorzeniony strach przed tym, co nieznane. Nie byłoby też tekstów Lovecrafta, gdyby tworząc je nie wywodził również swoich światów z czystej fantazji. W tekstach Lovecrafta obok zwykłego codziennego życia istnieje coś więcej. Na uboczu, z dala od ludzkiej codzienności i znanego nam wszechświata znajduje się inny plan egzystencji. Jest on obcy naszemu pojmowaniu rzeczywistości. Dlatego przedstawione przez Lovecrafta światy wywołują u czytelnika strach, wprowadzają go w stan zakłopotania i niepokoju i w stan nerwowego napięcia.

2.2 „INNY” BOHATEREM OPowieŚCI

Zadaniem tekstów grozy jest umożliwienie czytelnikom zajrzenia pod powierzchnię tego, co ich najbardziej przeraża. Dlatego autorzy tego typu literatury całą swoją uwagę skupiają na wywołaniu u odbiorcy lęku. Aby to osiągnąć starają się wszystkie dostępne im środki dostosować do konkretnego czasu i problemów, z jakimi przychodzi mierzyć się czytelnikom. Kiedy wampiry, wilkołaki, mumie i inne potwory przestały straszyć, zaczęto poszukiwać innych „strachów”. Do kanonu postaci grozy włączono więc zarówno zwierzęta, jak i zwykłych ludzi. Zdaniem Kinga „opowieść grozy – nieważne, jak prymitywna, z samej swej natury stanowi rodzaj alegorii. Innymi słowy jest symboliczna” (King 1983:56). Bohaterowie tego typu tekstów służą czytelnikowi, „pomagając mu w zrozumieniu, czym jest dla niego tabu i lęk oraz dlaczego tak bardzo go niepokoją” (King 1983:182). Uosabiają oni archetypiczny strach przed tym, co nieznane. Teksty Lovecrafta pozwalają ich odbiorcom uczestniczyć w grze ze strachem. Jest to jednak bardzo specyficzna gra, ponieważ na czas lektury wciągani są w świat stworzonej przez niego fikcji.

Lovecraft preferował głównie krótkie formy literackie. Jego zdaniem opowieść grozy powinna trzymać czytelnika w napięciu od początku do końca. Zastosowanie choćby małej przerwy wytrąciłoby go z gry. Dlatego też jego bohaterowie pozbawieni są życia osobistego – nie pracują, nie spożywają posiłków, nie bawią się, a jeżeli śpią, to tylko po to, by odbywać podróże do innych czasoprzestrzeni. Autorowi nie chodziło o stworzenie realistycznego obrazu życia – nie interesowało go to, co wychodziłoby poza klimat tworzonego przez niego świata. Stąd jego postaci tworzone są jakby przy pomocy jednej kreski. Lovecraft nie zajmuje się zgłębianiem psychiki ludzkiej. Jego bohaterowie są jednowymiarowi tak jak: przygnębiony bagażem dojrzałości Randolph Carter (*Srebrny klucz, Przez bramę srebrnego klucza*), prymitywny Joe Slater (*Poza murem snu*), ogarnięci narkotyczną i psychodeliczną namiętnością oderwania się od rzeczywistości bohaterowie opowiadań *Hypnos* i *Polaris*, ekscentryczny Wilcox (*Zew Cthulhu*) – to jest ci, którzy w swoich snach stają przed tym, co inne, nieznanne, przeżywając zarówno chwałę, jak i zgrozę wykraczającą poza naturalną świadomość i rzeczywistość. Grupę tę mogą dopełnić, pochłonięci grozą istnienia otwartych przed nimi innych światów, kapitan Collins i oficerowie Johansen i Green (*Zew Cthulhu*), a także ekscentryczna, opanowana obsesją wiedzy grupa samotników, pochłoniętych studiowaniem starych ksiąg i przejawiająca zamiłowanie do nauki i starego folkloru, to jest Robert Blake (*Duch ciemności*), Walter Gilman (*Sny w domu więdźmy*), profesor Angell i profesor Webb (*Zew Cthulhu*), Henry Akeley (*Szepczący w ciemności*), Dexter Ward i Joseph Curwen (*Przypadki Charlesa Dextera Warda*). Nie można tu pominąć półobłąkanego czarownika Whateleya i jego ułomnej córki, Lawinii (*Koszmar w Dunwich*). Zarówno te, jak i inne wykreowane przez Lovecrafta postaci są interesujące ze względu na pełne grozy i koszmaru okoliczności, w które zostały wprowadzone przez autora. Lovecraft nie tworzy ich psychologicznych portretów, nie zgłębia ich natury, bo jego

teksty to nie teksty grozy psychicznej, ale teksty grozy materialnej, wprowadzające nas w ohydną, przerażającą rzeczywistość. Ich charakter oddaje zazwyczaj krótkimi określeniami - są więc oni półobłąkani, nadwrażliwi, szaleni, ekscentryczni, zwariowani, zapijaczeni, po prostu „inni”. Każdy rys psychologiczny, nadawany przez Lovecrafta jego bohaterom, mógłby wypaczyć przekazywaną przez niego relację. Autor stawiając ich w stworzonych przez siebie sytuacjach bardzo często używa w odniesieniu do ich reakcji synonimów wyrazu „strach”. Oni ciągle boją się, przeżywają lęk, koszmar, grozę, opanowuje ich ogromny strach. Osaczony tego typu określeniami czytelnik kalkuluje ich przeżycia, przenosząc je na siebie.

Jednym z głównych elementów świata przedstawionego w utworach epickich jest narrator. Jest to postać szczególna, ponieważ to właśnie ona oprowadza nas po świecie fikcji i to właśnie od jej wiarygodności zależy moc oddziaływania tekstu na czytelnika. W opowieściach grozy jest to bardzo ważne, ponieważ „straszony” odbiorca powinien uwierzyć w to, o czym mówi narrator. Lovecraft w swoich tekstach łączy obie techniki. Stworzeni przez niego narratorzy to zazwyczaj ludzie nauki. Posiadają oni głęboką potrzebę zdobywania wiedzy i odkrywania wszelkich tajemnic. Stąd bardzo często udają się gdzieś daleko na peryferie i tam zmierzają się z tym, co przetrwało ukryte z dala od wielkomiejskiej cywilizacji. Miejsca te są ponure i groźne, a mieszkający tam ludzie wydają się być obcy, inni. Ze względu na wiarygodność wyróżnia się dwie kategorie narratora. W pierwszej ma on większą wiedzę od czytelnika, w drugiej – mniejszą. Bywa, że narrator występuje w pozycji osoby inteligentnej, pewnej siebie i wtedy czytelnik jest przekonany, że to, o czym mówi jest prawdziwe, niepodważalne. Zdarza się też, że brak pewności siebie zmusza narratora do oddania głosu bohaterom, którzy prowadząc swoisty monolog nieświadomie ujawniają czytelnikowi więcej, niż wie on sam. Tak zrobił narrator opowiadania *Szeptający w ciemności*, który wprowadza-

jąc nas w atmosferę grozy i niesamowitości, piętrzącej się wokół Akeleya, przywołuje listy, które bohater pisał do niego. Narrator opowiadania *Duch ciemności*, wprowadzając nas w labirynt strasznych przeżyć Roberta Blakea sięga do zapisów w pozostawionym przez niego pamiętniku. A, pochłonięty grozą wypadków, narrator *Koloru z przestworzy* pozwala mówić staremu Ammiemu, świadkowi strasznych wydarzeń. Natomiast narrator *Zewu Cthulhu* sięga między innymi do zapisów profesora Webba, powołuje się też między innymi na słowa inspektora Legrassea i starego Castro. Ten sposób narracji pozwala uwiarygodnić przekaz narratora, a tym samym zagęścić atmosferę grozy i koszmaru, jaka towarzyszyła bohaterom podczas spotkania z „innym”. Ostrożność Lovecraftowskiego narratora w jednoznacznym i autorytatywnym wypowiedaniu się na temat okropności, z jakimi przyszło mu się zmierzyć, jest przemyślanym zabiegiem autora. Ten obiektywizm w przekazywaniu informacji powoduje, że czytelnik przyjmuje do wiadomości istnienie w naszym świecie obcego bytu. W ten sposób strach towarzyszący bohaterom staje się jego strachem.

Narratorem opowiadań Lovecrafta jest najczęściej postać zamieszana w wydarzenia, o których opowiada. Zazwyczaj rekonstruuje on swoje przeżycia dotyczące spotkania na swojej drodze „innego”. Budzi on w ten sposób na nowo przeżyta wcześniej grozę, jednocześnie wywołując u czytelnika ciekawość i lęk. Wyniesiona z dzieciństwa skaza samotności okazała się u Lovecrafta bardzo trwała. To wyobcowanie, wynikające z braku kontaktu ze światem, jest prawdopodobnie przyczyną tego, że postaci, jakie stawia autor na drodze podróżującego po peryferiach Nowej Anglii narratora, są dziwne, tajemnicze, odpychające. A powracający pamięcią do swoich dawnych przeżyć narrator zdaje się przestrzegać samotnych wędrowców przed „spotkaniem z innym”. O samotnych, milczących i tajemniczych ludziach, żyjących w odległych miejscach, mówi narrator opowiadania *Koszmar w Dunwich*. Są oni tak „inni”, że wydają się stanowić

jakby odrębną, własną rasę z wyraźnym ubytkiem zarówno fizycznym, jak i umysłowym. Spotkanie z nimi musi napawać samotnego podróżnika lękiem. Nie tylko niechęć i nieufność, ale także strach czują te osoby, na których drodze pojawiają się mieszkańcy Innsmouth. Ich sposób poruszania się, wyraz i kształt twarzy zdają się sugerować, że nie do końca przynależą do naszego świata (*Widmo nad Innsmouth*). Dreszcze niepokoju i niepewności przeżywa narrator opowiadania *Szepczący w ciemności*, który udaje się do leżącego z dala od ludzkich siedzib domu Akeleya. O stan ten przyprawia go towarzyszący mu mężczyzna o dziwnym, grubym, monotonnym głosie. Mężczyzna ten wydaje się być dziwnie obcy, nie do końca ludzki. Później dowiadujemy się, że odczucia narratora nie były bezpodstawne, ponieważ okazuje się on być przedstawicielem rasy ludzkiej łączącej świat ludzi z istotami z innego świata. Dociekliwy narrator – podróżnik potrafi też w tajemniczych górach, niedostępnych lasach i zgubionych wśród nich wioskach odnaleźć małe grupki ludzi odprawiających magiczne rytuały. Nawiązują oni kontakt z obcymi istotami, które niegdyś przybyły na ziemię z dalekiego kosmosu, a teraz żyją pogrążone w letargu gdzieś na dnie oceanów, albo w gigantycznych podziemnych miastach. Ludzi tych trudno pojąć. Zresztą oni sami nie dążą do kontaktów ze światem, odcinają się od niego, a dezintegracja ich osobowości nie pozwala przyjąć postawy obojętności wobec nich i ich praktyk. Wszyscy, którzy ich widzieli albo słyszeli o ich czarnoksiężskich praktykach przeżywali kosmiczny strach.

Opowieści grozy dają możliwość zbliżenia się do świata istot dziwnych, całkiem innych od tych, które spotykamy w naszej rzeczywistości. Postaci te często nas przerażają, ale też fascynują i podniecają. Lovecraft, tworząc swoich bohaterów i umieszczając ich w zmyślonych przez siebie sytuacjach, sięga do najgłębszych pokładów wspólnych archetypicznych lęków, które mają wprowadzać czytelnika w stan swoistego przerażenia. Jednym z takich archetypicznych lęków jest strach przed tym, że obok naszego

znanego świata istnieje świat inny, funkcjonujący poza naszą egzystencją, a tym samym obok realnych postaci istnieją takie, których ludzka myśl nie jest w stanie ogarnąć. Lovecraft prezentuje postawę zmierzającą do odkrycia tego, co znajduje się poza codziennym, realnym doświadczeniem. Stąd wymyślony przez niego „wędrowiec”, który jest stałą postacią występującą w jego tekstach. Najczęściej jest nim narrator, który jest osobą wykształconą – bardzo często jest to obraz badacz folkloru, zafascynowany dawnymi mitami i legendami. Ciekawy, żądny wiedzy narrator – wędrowiec wchodzi na nieodkryte dotąd przez niego obszary. Temu wejściu towarzyszy jakiś intuicyjny, trudny do określenia lęk, który z czasem znajduje konkretne odniesienie. Lęk ten spowodowany jest spotkaniem z „innym”. W przypadku opowiadania *Widmo nad Innsmouth* lęk narratora związany jest z tym, że w owym opustoszałym, omijanym przez ludzi miejscu wita go nieufne milczenie zniekształconych, podobnych do siebie mieszkańców, którzy przyglądają mu się z ukrycia. Oni nie chcą u siebie obcego. Następne etapy schematu fabularnego, w którym zostaje osadzony wędrowiec, to odkrycie – dochodzenie do Prawdy i wyjście. Tak więc w drugiej fazie przebywający w Innsmouth wędrowiec stara się poznać nie tylko miasto, ale przede wszystkim historię jego mieszkańców. Zdobywa on wiadomości na temat kapitana Obeda Marsha i jego potomków oraz innych rodzin, mieszkających w tym widmowym mieście. Dochodzenie Prawdy pozwoli mu połączyć przeszłość z teraźniejszością i przyszłością. Przeszłość ukryta jest głęboko w pramiecie sięgającym okresu zanim na ziemi pojawili się ludzie. Wyjście to nie tylko ucieczka z miasta, ale odkrycie prawdy o swoim pochodzeniu i swojej przyszłości. Wejście – odkrywanie – wyjście. Ten schemat fabularny możemy odnieść do innych opowiadań Lovecrafta. W tekście *Szeptający w ciemności* narrator wchodzi w świat Akeleya, powoli zaznajamiając się z sytuacją, w jakiej znalazł się ten ogarnięty pasją naukową bohater. Akeley powiadamia go o istnieniu innych istot, przekazując mu dowody świadczące o

ich istnieniu. Ogarnięty potrzebą dojścia do Prawdy narrator wchodzi w labirynt strachu i koszmaru. Prawda, którą odkrywa, sięga daleko poza czas i przestrzeń znane człowiekowi. Jest ona jednak tak przerażająca, że ucieka on z miejsca, w którym ją odkrył. Akeley nie tylko zniósł spotkanie z „innymi istotami”, ale odkryta przez niego Prawda zmieniła jego kosmiczny strach w kosmiczną wędrówkę po różnych przestrzeniach planetarnych. Wyprawy prowadzące „wędrówców” do spotkania z Innymi i odkrywania Prawdy, spowodowane są głębokim pragnieniem wejścia przez człowieka w niebezpieczne sytuacje, którym trzeba stawić czoło. Są to swego rodzaju wyjątkowe próby, tak jak wyjątkowi, a jednocześnie „niebezpieczni” bo nierozpoznawalni, są Inni, pojawiający się na naszej drodze. Jest to taka swoista inicjacja, przez którą przechodzą zarówno narratorzy, jak i bohaterowie, ale także czytelnicy, którzy pozwalają się prowadzić narratorowi przez świat, który przedstawia. Inicjacja ta odbywa się na poziomie życia imaginacyjnego i pozwala przejść z nieświadomości w sferę dojrzałości duchowej.

Źródła fantazji Lovecrafta należy poszukiwać w jego osobistych obsesjach, mających początek w najwcześniejszych latach jego życia. Autor doprowadzając czytelników do spotkania ze swoimi bohaterami przekształca zwykle codzienne doznania człowieka w niewyczerpalne źródło koszmarów. Pisarz wprowadza nas w świat odmienny, znajdujący się daleko poza granicami naszego doświadczenia. Jego bohaterowie to zazwyczaj nieufna, wyobcowana, mieszkająca gdzieś na uboczu społeczność. Owi „inni” są zamknięci na świat i pogrążeni w dziwnym marazmie lub we własnych obsesjach.

2.3 „INNOŚĆ” UKAZANA W TYPOWYM MIEJSCU AKCJI

Opowieści Lovecrafta są w pełni nastawione na wytworzenie nastroju grozy. Autor dążył do tego, aby przerażenie było tym uczuciem, które będzie wszechobecne i

zgasz wszelkie inne odczucia i uczucia, towarzyszące zarówno postaciom, które tworzył, jak i odbiorcom jego tekstów. Dlatego też w Lovecraftowskich opowieściach grozy nie tylko ważne są nieznanne, niesamowite i obce naszemu pojmowaniu świata zjawiska. Autor szczególną wagę przywiązywał do budowania przestrzeni, w której osadzeni są jego bohaterowie. Można nawet powiedzieć, że miejsce u Lovecrafta jest ważniejsza od ludzkich charakterów i fabuły. Świat jego opowiadań przesiąknięty jest tajemnicą. Pojawiają się w nim zjawiska, które nie mieszczą się w rozumowym porządku. Lovecrafta pociągało to, co sprawiało, że człowiek stawał się niepewny swojej wiedzy o świecie, w którym każde miejsce może okazać się czymś zupełnie innym, niż sądzimy. Szczególnie ekscytowały go dziwne i mroczne przestrzenie, kierujące nasze odczucia ku nieznanemu, które otwierają przed nami olbrzymie pole nowych doświadczeń.

Autorzy horrorów często sięgają do motywu przyrody. W tego typu tekstach przyroda ukazana jest jako ten element świata przedstawionego który jest groźny – z tej racji wywołuje ona zarówno u bohaterów, jak i u czytelników nie tylko przygnębienie i niepokój, ale przede wszystkim strach. W tekstach Lovecrafta przyroda jest więc w zasadzie tajemnicza, mroczna, groźna, nieprzychylna ludziom. Często ma ona własne życie, a nawet własną osobowość, przenikającą swoją energią bohaterów. W takich owianych grozą przestrzeniach umieszcza Lovecraft swoich bohaterów, w tym również groźne „potwory”. Dochodzi wtedy do konfrontacji dwóch światów – tego znanego, (a więc bezpiecznego), z tym nieznanym, obcym. Przewagę ma tu ten „inny świat”; miejsce, atmosfera, „potwory” stają po przeciwnej stronie bohatera, który samotnie musi się z nimi zmierzyć.

Lovecraft z niebywałą pieczołowitością dąży do tego, by jego opisy przyrody były maksymalnie niepokojące i groźne. Chcąc to osiągnąć zagęszcza on atmosferę nagromadzeniem tych elementów krajobrazu, które wyraźnie odcinają rozpoznawalną i

akceptowalną przez nas przestrzeń od tej, w którą wprowadza swoich bohaterów. Autor chce wywołać poczucie zagrożenia i niebezpieczeństwa przez stworzenie granicy, poza którą spokojna, „znana” przyroda zmienia się w mroczny i groźny krajobraz. W opowiadaniu *Koszmar w Dunwich* przyroda wydaje się być zarażona jakimś niepokojącym złem, jest ona nienaturalna. Tutaj rosnące w lesie drzewa wydają się za duże, dzikie krzewy, ciernie i trawa mają rzadko spotykaną bujność, a niebywale rozrośnięta dzika róża napiera na krętą piaszczystą drogę. Obrazu tego dopełniają nazbyt okrągłe i symetryczne wierzchołki wzgórz, niezmiernie głębokie wąwozy i parowy oraz całe połączenie bagien. Ta naznaczona piętnem inności przestrzeń, wywołuje dziwny niepokój. Na widok takiego miejsca człowiek instynktownie wzdryga się. Zamieszkiwać go mogą jakieś zakazane istoty, dziwne stwory, z którymi lepiej nie mieć do czynienia. Stary czarownik Whateley, jego szalona córka oraz jej dzieci – Wilbur i jego bliźniaczy brat, którzy są zrodzeni z ojca z nie tego świata – to postacie, które uzupełniają tę zwyrodniałą przestrzeń oraz nasycają ją i mieszkających tam ludzi koszmarną grozą.

Dziewicza, nietknięta ręką ludzką przyroda podobna jest do człowieka. Tak jak on, stanowi ona jedność ducha i materii. Przyroda może porażać swoim majestatem, ale też zachwycać. Aby ją pojąć, trzeba odnaleźć w sobie to miejsce, w którym jej duchowa istota łączy się z duchem człowieka. W ten sposób można zrozumieć jej język. Obca, nieznana nam część natury, która jest ukryta poza progiem oddzielającym to, co racjonalne od tego, czego nie da się pojąć rozumem, potrafi wywołać u człowieka dreszcze lęku, a nawet przerażenia. Ponieważ zadaniem opowieści grozy jest wywoływać strach, ich autorzy sięgają często do instynktownych związków człowieka z przyrodą. Lovecraft w opowiadaniu *Szepczący w ciemności* wprowadza swoich bohaterów w dziką bezludną krainę. Wysokie wzgórza, sędziwe lasy i dziewicze łąki to przestrzeń surowa, nieukształtowana przez człowieka, a więc obca mu. Można jednak zaakceptować jej

„inność”, która trochę niepokoi, ale sama w sobie nie jest jeszcze taka groźna, aby należało się jej bać. Dlatego Lovecraft odwołuje się tu do wrażeń, jakimi dzieli się przemierzający tę okolicę „obcy” – narrator, który przybywa tu z innej przestrzeni. Jego wrażenia zawierają dużo subiektywnych odczuć, wywołanych nie tyle hipnotycznym wpływem przyrody, ile opowieściami o nieznanym stworach, kryjących się gdzieś w obrębie tego zatłoczonego wzgórzami i zielonymi lasami krajobrazu. Dziwne uczucie niepewności czy też niepokoju, które ogarnia narratora, podsyca jest przez posiadającego w sobie jakąś namiastkę „inności” mężczyznę, z którym narrator odbywa podróż do domy Akeleya.

Horror często podejmuje motyw „przyrody groźnej”, która u umieszczonych wśród niej postaci wywołuje nie tylko przerażenie, ale nawet kosmiczny strach, Groźna, bo obca, przerażająca i nieubłagalna natura niejednokrotnie wydaje się być demoniczna i niebezpieczna. Motyw tego typu przyrody wykorzystał Lovecraft w opowiadaniu *Kolor z przestworzy*. Dzikie doliny, głębokie mroczne lasy, kłębowiska ciemnych wąwozów i urwisk skalnych, a także zbyt wielka cisza, panująca w mrocznych prześwitach między nad wyraz wielkimi drzewami, emanują mroczną energią, która napawa lękiem każdego, kto znajduje się w jej zasięgu. Również niepokojąca jest otwarta przestrzeń, gdzie królują chwasty i dzikie krzewy, wśród których rozlega się szelest jakichś tajemniczych stworów. Miejsce to zaznaczone jest piętnem dziwnego rozkładu. Przerazające jest także pustkowie, znajdujące się w głębi rozległej doliny, gdzie nie ma żadnej roślinności, tylko szary pył, którego nie tknął wiatr. Kiedy uświadomimy sobie, że ta pustynia rozprzestrzenia się powoli, strach potęguje się. Odrealniona natura, nie znajdująca żadnego racjonalnego uzasadnienia wzmaga poczucie grozy. Niewymowna cisza i całkowita pustka stanowią tu punkt kulminacyjny tego koszmaru, który zawładnął tą okolicą do tego stopnia, że ludzie unikają tego miejsca. Pustka i cisza uosabiają koniec

tego, co znane oraz niemoc, a także śmierć. Lovecraft sięgnął tu do najgłębszych pokładów archetypicznego strachu przez zagładę, śmiercią, a także przez pochłonięciem przez nieznaną istotę.

Przyroda, która pojawia się w tekstach grozy, nie jest elementem statycznym. Ona żyje wraz z bohaterami i ich światem. Ma bardzo duży wpływ na ich zachowania, a przede wszystkim na ich uczucia i odczucia. Chora, demoniczna, groźna przyroda, występująca w tekstach Lovecrafta nasyca nie tylko uczuciem niepewności, ale i strachu. Często bierze ona w posiadanie każdego, kto wejdzie w zarezerwowaną dla niej przestrzeń. Lovecraft, umieszczając swoich bohaterów w nieznanym im, opanowanym przez naturę świecie, wykorzystuje motyw labiryntu, zaadoptowany na potrzebę grozy przez powieść gotycką. Zdaniem Agnieszki Izdebskiej, przestrzeń labiryntowa „jest elementem silnie nacechowanym znaczeniowo w dziełach gotyckich i postgotyckich” (Izdebska 2002 : 33). Autorka wskazuje, że w labiryntach powieści grozy czai się zło i to, co nieznanne, dlatego ewokują one strach i tajemnicę. „Jak zauważa słusznie Manuel Aguirre, pisząc o zmianach w obrębie gotyckiej tradycji, <<gotyckie labirynty rosną. W epoce wiktoriańskiej rozszerzają się na Naturę, miasto, mentalne otoczenie postaci>>” (Izdebska 2002 : 34). Taka „przeźród postgotycka zyskuje zatem walor <<klaustrofobicznego otwarcia>>. Zostaje też naruszona w miarę klarowna w powieści gotyckiej granica między przestrzenią obcości i swojskości” (Izdebska 2002 : 34), stąd staje się ona ulubionym elementem postgotyckich horrorów. W swoich opowieściach grozy Lovecraft pozwala wyjść labiryntowi poza zamkniętą przestrzeń. Jego bohaterowie wędrują po nieznanym labiryntach natury. W jej obrębie wykonują ruchy zarówno w przestrzeni poziomej, jak i pionowej. Narrator opowiadania *Kolor z przestworzy* odbywa podróż po labiryntach złowieszczych miejsc, które pozwalają mu dotrzeć zarówno do domu Ammiego Piercea, jak i do miejsca, w którym rozegrała się tragedia rodziny Na-

huma. Aby dotrzeć do domostwa Akeleya, narrator opowiadania *Szeptący w ciemności* przemierza labirynt wznoszących się i opadających dróg, w których zatracił się czas. Opuszczając to miejsce w gorączkowym strachu przemierza cały szereg groźnych labiryntów leśnych. Labiryntową przestrzeń w postaci wznoszących się i opadających dróg, otoczonych lasami i wzgórzami, roztacza przed czytelnikiem również narrator opowiadania *Koszmar w Dunwich*. Wprowadza on nas również w labirynt dróg, którymi podąża wnuk czarownika Whateleya – dziwna, obca istota, wspinająca się ku wierzchołkowi wzgórza. Wykreowane przez Lovecrafta labirynty przyrody wywołują zarówno u postaci, jak i u czytelnika strach, przerażenie, a nawet grozę.

Przyroda w horrorze jest w jakiś sposób „zła”. Powinno się więc jej unikać, ponieważ z kontaktów z nią zazwyczaj nie może wynikać nic dobrego. Lovecraft, sięgając po motyw przyrody, często korzysta z takich jej elementów jak góry, wzgórza, lasy. W tekstach grozy las jest miejscem symbolicznym – to on jest siedzibą różnych przerażających istot, takich jak wilkołaki, duchy, demony. Wejście do takiego lasu jest niebezpieczne, przede wszystkim ze względu na jakieś groźne, nie do końca określone zło, czające się najczęściej wśród bujnie rozkwitłej tam natury. Gęste, rosnące pionowo lasy, porastają wysokie góry, dając schronienie jakimś nie do końca znanym monstrualnym stworom (*Szeptący w ciemności*); mroczne, głębokie lasy, pokrywające dzikie wzgórza na zachód od Arkham, skrywają jakieś nie do końca określone zło (*Kolor z przestworzy*); lasy porastające góry i wzgórza, znajdujące się w pobliżu Dunwich, stanowią rodzaj progu, poza którym ukryte są tajemnice, umożliwiające kontakt z Yoy-Sothoth (*Koszmar w Dunwich*). Innymi często pojawiającymi się u Lovecrafta elementami przyrody są góry i wzgórza. Gigantyczne góry uosabiają siłę i moc. Lovecraftowskie góry często są niedostępne zwykłemu śmiertelnikowi, dlatego skrywane przez nie tajemnice nie są łatwe do ujawnienia przez nie wtajemniczone osoby. Pisząc o wzgó-

rzach autor często nadaje ich wierzchołkom kopiasty kształt. O nazbyt okrągłych i symetrycznych wierzchołkach wzgórz czy też dzikich i kopiastych wzgórzach w Vermont mówią między innymi narratorzy opowiadań *Koszmar w Dunwich* i *Szepczący w ciemności*. Taki kształt wzgórz nie pojawia się u Lovecrafta przypadkowo. Kopiaste wzgórza są niczym kosmiczny mózg, wznoszący się ku kosmosowi. Ten zastosowany tu przez autora symbol w wspaniały sposób odnosi się do stworzonej przez niego koncepcji, z której wynika, że znany nam świat jest tylko częścią olbrzymiego kosmosu, z którym pewne wtajemniczone jednostki, ukrywające się wśród dzikiej przyrody, potrafią nawiązać kontakt.

Literatura grozy szczególnie upodobała sobie miejsca, które w naszej racjonalnej przestrzeni zakwalifikowane są jako bezpieczne. Takim miejscem na pewno jest dom. Dom, wpisany w codzienny porządek, stanowi część naszego życia. W tę przestrzeń twórcy *weird fiction* wpisują elementy, wykraczające poza sferę naszego racjonalnego myślenia, burząc tym samym nasz spokój. Nasze życie zostaje wtedy wytrącone z ustalonego porządku. Lovecraft znał doskonale elementy i mechanizmy tworzenia świata grozy. Wiedział więc, że w im bliższą człowiekowi przestrzeń wprowadzimy pierwiastki grozy, tym większy jest nasz strach. Dlatego dom staje się często miejscem jego przewrotnych poczynań.

W literaturze grozy bardzo często występuje motyw „nawiedzonego domu”. Jego tradycja literacka sięga powieści gotyckiej. W powieści tej przestrzenią, w której budowano nastrój strachu, były zamki i klasztory. „Zamki, lochy, podziemne korytarze i mroczne klasztorne grobowce w angielskiej powieści grozy były przestrzenią konstytuującą niejako sam gatunek” (Izdebska 2002 : 33). To w tych miejscach budowano nastrój strachu. Ta gotycka przestrzeń została zmodyfikowana i dostosowana do realiów życia. Stąd miejsce starych nawiedzonych zamków i mrocznych klasztorów zajmują domy. A,

jak pisze Michał Głowiński, dom „gdy staje się labiryntem lub tylko się do niego upodabnia, domem być przestaje” (Głowiński 1994 : 140). Lovecraft, jak wielu innych mistrzów grozy, chętnie umieszcza akcję swoich utworów w nawiedzanych domach. Motyw ten znajdujemy między innymi w *Dziwnym, wysokim domu wśród mgieł*, w *Duchu ciemności*, a nawet w opowiadaniu *Koszmar w Dunwich*. Whateleyowie hodowali w swoim domu coś, co posiadało tylko maleńką cząstkę tego, co ludzkie. Ich dom podporządkowany był życiu tej innej istoty. Budynek żył wraz z nią i wraz z nią rozrastał się. Z tego domu rozeszły się też na całą okolicę jakieś niszczycielskie siły. Przestrzeń tę powoli zaczęła brać w swoje posiadanie jakaś dziwna, odmieniająca ją choroba, zamieniając ją w ruinę. Dom ten pozbawił zarówno miejsce, jak i mieszkających tam ludzi prawa do normalności (*Koszmar w Dunwich*). Odwrotnie jest w przypadku domu Nahuma. Tutaj nie dom osadza, ale zarówno dom, jak i jego mieszkańcy byli osaczeni przezdziwną, tajemniczą siłą z kosmosu. Siła ta zawładnęła również całą przestrzenią, znajdującą się w jej otoczeniu. Sami zaś mieszkańcy domu zostali opętani jakąś wysysającą z nich życie chorobą i nie potrafili, albo nie mieli sił uciec przed nią. Kolor z przestworzy pochłonął nie tylko rodzinę Nahuma, ale wziął we władanie całą okolicę, na widok której rodzi się uczucie grozy (*Kolor z przestworzy*). W opowiadaniu *Duch ciemności* funkcję nawiedzonego domu –przyjmuje opuszczony kościół, znajdujący się na Federalnym Wzgórzu. Miejsce to wydawało się obce i jakby związane z nierealnym, niepojętym światem. Nawiedzony przez obce moce kościół powoli osaczał Blakea swoją szczególną aurą. Aura ta władała całym otoczeniem, stąd kosmiczny strach przed tym miejscem.

Nawiedzone domy żywią zazwyczaj wrogie zamiary wobec osób, które znajdują się w ich otoczeniu. Wprowadzony w ich przestrzeń obcy pierwiastek, wywołuje lęk przed „innym”. Dlatego motyw ten jest jednym z podstawowych elementów tekstów

grozy. Najbardziej jednak stereotypowym chwytem, który najpełniej odpowiada logicznej konstrukcji *weird fiction* jest spotkanie człowieka z pustym domem. Pusty dom budzi zawsze niepokój. A wprowadzenie bohatera do takiej przestrzeni zawsze wiąże się z atmosferą grozy. W tekstach Lovecrafta jest dużo pustych, samotnych domów. Opowiadaniem, w którym spotykamy się z mnóstwem takich domów jest *Widmo nad Innsmouth*. Autor stworzył tu całe labirynty, składające się z pustych domów. W ten sposób rozszerzył on gotycką zamkniętą przestrzeń labiryntową. W Innsmouth przestrzeń ta rozrosła się, obejmując swoim zasięgiem domy z powybijanymi oknami, z otartymi drzwiami bądź z drzwiami szczelnie zamkniętymi. Wetknięty w tamtą przestrzeń bohater przeżywa chwile niebywalej grozy, która przeradza się w koszmarną ucieczkę nie tyle przed obcą nieprzyjazną przestrzenią, ile przed nawiedzającymi to miasto innymi istotami. Autor opisując te puste, nieprzyjazne domy używa określeń, które ukazują ich zaniedbanie, upadek. Spróchniałe zapadające się dachy, rozpadające się wieże, obrośnięte chwastami progi domów, ponure domostwa, ziejące pustką domy, rozpadające się kominy, na wpół zawalone piwnice – to skrócony katalog tego, co daje nam Lovecraft. Wszystkie te zwroty odnoszą się do upadku miasta. Tak przedstawiona przestrzeń naznaczona jest piętnem śmierci i grozy, która wzmaga się wraz ze zdobywaniem wiedzy na temat mieszkańców tych opuszczonych domów, którzy zamienili je na podwodne pałace, zmieniając się tym samym w ludzko-rybie potwory. Stworzona przez Lovecrafta atmosfera opuszczenia napawa autentycznym lękiem. Bardzo ważnym elementem, który pojawia się w opisach opuszczonych i zarażonych piętnem niesamowitości domów jest okno. Okno uosabia oczy. Jest ono oczami, które patrzą na świat. W Innsmouth przez zabite deskami okna spoglądały rybie oczy – można było odnieść wrażenie, że mieszkańcy mają coś do ukrycia (*Widmo nad Innsmouth*). Zabite deskami okna znajdujemy też w Dunwich. Whateleyowie ukrywali za nimi swoją rodzinną tajemnicę – nie-

widzialnego potwora (*Koszmar w Dunwich*). Za okopconymi gotyckimi oknami starego, zięjącego grozą kościoła, znajdującego się na Federalnym Wzgórzu, ukryte były tajemnice wszechświata (*Duch ciemności*). Okna, w których były powybijane szyby, emanują pustką, dają poczucie rozpadu, zniszczenia (*Widmo nad Innsmouth*).

W opowieściach grozy Lovecrafta, podobnie jak w tekstach innych autorów tego gatunku, ważne jest istnienie dwóch przestrzeni – miejsc znanych człowiekowi oraz miejsc, które są obce, a nawet nieprzyjazne, groźne. Aguirre, zajmując się dwuprzestrzennością gotyckiego świata, zwraca uwagę na wagę i wymowę przestrzeni, w której pojawiają się bohaterowie. Najistotniejszym czynnikiem jest Inność przestrzeni, która może być określona przez użycie atrybutów mogących podkreślić jej obcość. Obcość ta często wskazywana jest przez autora już w tytule tekstu. Lovecraft zwraca na nią uwagę między innymi w tytułach takich tekstów jak: *W górach szaleństwa*, *Piekielna ilustracja*, *Sny w domu wiedźmy*. Tytuł może też wskazywać na Inną przestrzeń, na przykład *Szczury w murach*, *Szepczący w ciemności*, *Zewnętrzni bogowie*. W tytułach odnajdujemy też informacje mówiące o niebezpieczeństwie, ingerencji sił z drugiej strony – *Co sprowadza Księżyc*, *Z otchłani*.

Lovecraft w swoich opowieściach grozy osadza akcję w typowych dla tego gatunku miejscach, Zamieszkujące je postaci są wyobcowane, nieufne, a tym samym zamknięte na wpływy z zewnątrz. Aby wzmocnić atmosferę niesamowitości, autor umieszcza w wykreowanej przez siebie przestrzeni pewne elementy inności, które stają w opozycji do tego, co nasze, znane.

ROZDZIAŁ III

3.1 INNOŚĆ ZEWNĘTRZNA

W świadomości ludzi mocno funkcjonuje wizja racjonalnego świata. Taki świat jest uporządkowany, a w związku z tym przewidywalny. Daje on też człowiekowi poczucie bezpieczeństwa. Wydawać by się więc mogło, że wszystko co nieznanie powinno znaleźć się poza płaszczyzną ludzkiej fascynacji. Jednak irracjonalna sfera życia pociąga do tego stopnia, że pozwala ona zaludnić naszą ziemię, jak i umysły wszelkiego rodzaju duchami, demonami i bóstwami. To z kolei rodzi różne mity i religie. U ich podstaw często leży głęboka potrzeba tajemnicy, która skrywa w sobie to, co niezwykle, groźne, niepojęte i obce. Literatura, która odwołuje się do zjawisk nie dających się racjonalnie wyjaśnić, wywołuje u czytelników swoiste doznania emocjonalne. Obok różnych gatunków literackich, sięgających w sferę tego, co niewytłumaczalne, pojawiają się także teksty należące do *weird fiction*.

Autorzy horrorów poprzez swoje utwory często prowadzą mroczny dialog z oficjalną etyką i moralnością. Dlatego niejednokrotnie sięgają oni w przestrzeń wiedzy tajemnej i mrocznych, niepojętych zjawisk, które, obok strachu i poczucia cudowności wywołują u czytelników także oburzenie moralne. Lovecraft uważał, że teksty, które prowokują taką mieszanką emocji, sprawiają, iż opowieści grozy nigdy nie ztracą swojej żywotności. Według autora, pozwalają one ich odbiorcom doznać czegoś, co posiada swoisty wymiar przeżyć religijnych. Często jest to trudne do ogarnięcia, szczególnie dlatego, że tego typu doznania są indywidualnie zróżnicowane.

Lovecraftowi udało się w oryginalny sposób połączyć ciemną kolorystykę zaborców i wierzeń ludowych z archetypicznym lękiem przed tym, co nadnaturalne. Ma-

giczne rytuały, dziwne tajemnicze ołtarze, płonące stosy, a także małe grupki wyznawców jakichś nieznanych nam bóstw, składające im cześć z dala od skupisk ludzkich, pozwoliły autorowi wskazać na istnienie w znanym świecie innego, drugiego dna naszego bytu. W ten sposób stworzył on swoisty świat pełen groźnych rytuałów i obrzędów, w czasie których wyznawcy pradawnych bóstw mogą nawiązać z nimi kontakt i oddać im cześć. W opowiadaniu *Szczury w murach* Lovecraft „straszy” między innymi bezbożnym, okrutnym kultem MAGNA MATER, przyniesionym na teren Anchester przez rzymskich najeźdźców. Kult ten ograniczał się do osób, których predysponowały raczej demoniczne cechy charakteru aniżeli dynastyczne pochodzenie. Wyznawcy Wielkiej Matki w trakcie celebrowania rytuałów ku jej czci oddawali się bezbożnym orgiom – to wprawilo w szok niewtajemniczone osoby. Narrator opowiadania *Szeptacy w ciemności* przywołuje nieuchwytny i w dużej mierze zapomniany przez współczesne mu pokolenie prastary folklor, który związany był z jakimiś dziwnymi istotami, pochodzącymi z obcych przestrzeni. Mieszkańcy osad, położonych wśród wzgórz Vermont, przekazywali sobie przerażające wieści o ludziach, którzy zaprzędając się tym obcym istotom, zostali ich przedstawicielami na ziemi. Mówiono też o tajemniczych obrzędach, odprawianych w grocie przy bagiennym obszarze Lee. Ludzie zaniepokojeni byli zagadkowymi głosami, które wypełniały to miejsce. O strasznych mocach, pochodzących z czarnych otchłani, czytamy w opowiadaniu *Duch ciemności*. Moce te przywołała jakaś sekta banitów, która dawnymi czasy obrała sobie za siedzibę kultu kościoła na Federalnym Wzgórzu. Siła ich była tak potężna, że tylko światło zdołałoby je pokonać. Porażeni koszmarem, emanującym z tej przestrzeni, okoliczni mieszkańcy nie zbliżali się do tego miejsca. Pradawny kult Porządku Dagona zawładnął nie tylko kościołem w Innsmouth, ale też jego mieszkańcami. Narrator opowiadania *Widmo nad Innsmouth* mówi, że kult ten jest związany z wynaturzonym quasi – pogańskim obrzędem,

pochodzącym ze Wschodu. Jest to jakaś tajemnicza wiara, której zwolennicy związali się z nieznanymi dziwnymi bóstwami, zamieszkującymi głębie oceanu. Jej wyznawcy zmierzają do nieśmiertelności ciała, którą w pewnym stopniu mogą osiągnąć już tu na ziemi. Dlatego mieszkańcy Insmouth tworzą hermetyczną wspólnotę pogardzającą resztą świata. W opowiadaniu *Zew Cthulhu* Lovecraft pisze o rytualnych orgiach czarnoksiężników w różnych miejscach, między innymi na Haiti, Filipinach i na moczarach znajdujących się w okolicy Nowego Orleanu. Zdaniem profesorów Angella i Webba oraz inspektora Legrassea, rytuały te można powiązać z sekretnymi stowarzyszeniami i pradawnym tajemniczym kultem Wielkich Starych Bóstw. Kult ten został stworzony przez człowieka, któremu bóstwa te powierzyły swoje tajemnice podczas snu. Narrator *Koszmaru w Dunwich*, mówiąc o schorzałej i przerażonej społeczności wsi, przywołuje między innymi stare legendy, opowiadające o dzikich orgiastycznych obrzędach Indian, przywołujących z głębi ziemi jakieś dziwne trzaski i głosy, wydawane przez mieszkające tam tajemnicze istoty. Bóstwom tym oddawali również cześć wampiryczni Whatelyowie. Przywoływali je oni w czasie dziwnych obrzędów i orgii w przeddzień pierwszego maja oraz w czas Wszystkich Świętych. O tajemniczych sektach, do których należały czarownice, pisze Lovecraft w tekście *Sny w domu wiedźmy*. Zdaniem narratora, strzegły one zdumiewające sekrety zamierzchłej, dawno zapomnianej przeszłości. Tajniki te wykorzystywały wiedźmy w czasie bluźnierczych rytuałów sabatu, podczas których dany był im kontakt z obcymi, nieznanymi zwykłym śmiertelnikom przestrzeniami. Celebrowane przez czarownice sabatowe rytuały wywoływały nie tylko lęk, ale wręcz kosmiczny strach u tych, którym były one obce. Aby uwiarygodnić istnienie innych bóstw oraz związanych z nimi kultów i magicznych obrzędów, Lovecraft umieścił małe grupki wtajemniczonych w różnych odległych (od siebie i od ludzkich metropolii) miejscach. Był to zabieg przemyślany. Świadomość, że wokół nas znajdują się ludzie

posiadający „klucz” do tajemnej wiedzy, wywołuje poczucie nie tylko leku, ale i zagrożenia dla naszego poukładanego racjonalnego świata.

Pierwotne rytuały i obrzędy zawsze ciekawiły, a nawet fascynowały ukrytą w nich aurą tajemnicy. Wiele z nich łączyło to, co cudowne i niepojęte z krwawą ofiarą, składaną pogańskim, tajemniczym bóstwom; dlatego potrafiły one również doprowadzić ludzki lęk do kosmicznych rozmiarów. To przyczyniło się do tego, iż opowieści grozy, których istotą jest przerażać odbiorców, wchłaniają do swego kanonu starodawne sekrety odwiecznych zwyczajów i mrocznych, krwawych kultów. Nie zabrakło tego również w fantazjach Lovecrafta, który niejednokrotnie każe stanąć swoim postaciom oko w oko z krwawą ofiarą. W różnych kulturach Europy i świata krew uosabia życie. To z niej składano ofiarę nie tylko na boskich ołtarzach, ale bardzo często stanowiła ona ofiarę z życia dla życia. W horrorach krew urasta do roli swoistego symbolu charakterystycznego dla tego gatunku – często przypisuje jej się wampiryczny charakter. „<<Przemotom rzekł synom Izraelowym: krwie wszelkiego ciała jeść nie będziecie, bo duszaciąła we krwi jest, a ktokolwiek by ją jadł, zginie>> - przykazuje się w Biblii (Leviticus 17,14). Słowa te wskazują, jak twierdzą biegli w przedmiocie, na istnienie wampirów, zwanych też w mitologii lamiami i empuzami, a w naszej rodzimej tradycji - strzygami. Nazw i odmian tych złowieszczych istot jest wiele, ale łączy je jedno: łaknienie krwi żyjącego człowieka. Nie bez przyczyny więc ludowe podania wampirami nazywają także krwawych władców i ciemężycieli poddanych, wyposażając ich we wszystkie przerażające cechy, jakie zdolna jest stworzyć wyobraźnia. W Europie plaga wampiryzmu dotknęła (co utrzymują uczeni XVIII wieku, którzy pierwsi zajęli się problemem w sposób <<naukowy>>) szczególnie Siedmiogród, Serbię i Grecję. Krainy te stały się więc sceną historii o wampirach” (Kołodziej 1985 : 17). U Lovecrafta nie pojawia się wampir jako postać. Autor zdawał sobie jednak sprawę z tego, z jaką mocą oddzia-

lywuje ów symbol na czytelników tekstów grozy. Stąd wampiryczny charakter prastarych rytuałów i sabatów odprawianych przez wtajemniczone osoby. Dzięki temu krew złożona na ołtarzach starych bóstw łączy nieznanne nam pradawne światy i ich kulturę z rzeczywistym światem – innym, bo pozbawionym animistycznego wymiaru charakterystycznego dla archaicznych wizji. O dziwnych obrzędach, odprawianych przez zdegenerowanych Eskimosów ku czci starego diabła albo tornasuka, mówił profesor Webb. Ten nieznanany rytuał pochodził z okresu jeszcze przed stworzeniem świata i wymagał on składania ofiar z ludzi. Ceremoniom tym towarzyszyła żądza krwi, która wręcz porażała swą premedytacją. O diabelskich obrzędach na moczarach w Luizjanie oraz na trudno dostępnych terenach w pobliżu Nowego Orleanu mówił inspektor Legrasse. Rytuałom tym towarzyszyły oszalałe jęki dzieci i kobiet, składanych w ofierze bożkom otaczanych czcią przez prymitywnych, zdradzających zaburzenia umysłowe wyznawców nieznanego nam kultu Wielkich Dawnych Bóstw. Ten dziwny krwawy kult praktykowany był również w okolicach San Francisco i Dunedin (*Zew Cthulhu*). Również sprowadzeni do Innsmouth przez kapitana Obeda archaiczni bogowie wymagali krwawych ofiar. Narrator mówi, że ten obrzęd znany był w Indiach, na Ponape, Karolinach i Wschodniej Wyspie. Podmorskie potwory, którym oddawano cześć dwa razy w roku – w maju i na Wszystkich Świętych – bardzo lubiły ofiary z młodych ludzi. W Innsmouth składano je nocą na Diabelskiej Rafie (*Widmo nad Innsmouth*). Krwawych ofiar wymagał też obrzydliwy kult boga Attisa, który związany był z kultem Kybele. W podziemiach domostwa rodziny de la Poer, stojącego na miejscu prehistorycznej świątyni druidów, odkryto ogromną stertę ludzkich szkieletów. Niektóre z ofiar śmierć zaskoczyła w ludożerzym amoku z zębami wbitymi w ludzkie ciała (*Szczury w murach*). Błuzniercze cmentarzysko odnaleziono też w Arkham, w domu, w którym niegdyś mieszkała wiedźma Keziah Mason. Wielkie ossarium wypełnione było kośćmi małych dzieci,

składanych w ofierze podczas uwłaczających obrzędów. Jedną z ofiar Nocy Walpurgii był dwuletni Ladislas Wołejko (*Sny w domu wiedźmy*). Krwawe ofiary z ludzi składane też były w kościele na Federalnym Wzgórzu i w Dunwich – w okolicach tych miejsc znikali ludzie, którzy nigdy nie powracali, a przestraszeni mieszkańcy wiązali je z tajemniczą sektą banitów bądź z ponurym, nieokrzesanym Wilburem Whateleyem, których poczynania poruszały złe moce, spoczywające gdzieś w czarnej otchłani (*Duch ciemności, Koszmar w Dunwich*). Krwawe wampiryczne obrzędy, o których czytamy w Lovecraftowskich tekstach, zawsze wywoływały dreszcze przerażenia u okolicznej ludności, która bała się do tego stopnia, że z panicznym lękiem omijała okryte złą sławą miejsca okrutnych kultów. Filarem tego strachu było to, że w usystematyzowany świat zakradało się to, co nieznanne – ludzie nie znali pradawnych żadnych krwi obcych bogów i ich przerażających wyznawców, a na dodatek w ich religijnej etyce nie było wytłumaczenia dla wampirycznego charakteru tych irracjonalnych rytuałów.

Starodawne mroczne kultury i rytuały, które wkradają się do opowieści grozy, przerażają czytelników przede wszystkim tym, że ich macki sięgają czasów nam współczesnych. A badacze, pochłonięci naukowym i materialnym sposobem wyjaśniania otaczających nas zjawisk, nie potrafią uwolnić ludzi od lęku przed tym, co zostało mocno zakodowane w pamięci naszych przodków. Archetypiczny lęk przed nieznanym odnosi się również do pradawnych przekonań i wierzeń oraz związanych z tym rytuałów i obrzędów. Jan Parandowski stwierdza, iż „w najdawniejszej religii było pełno demonów, mocy nieczystych, szkodliwych dla człowieka w codziennym życiu. Przed nimi starano się bronić wszelkimi magicznymi środkami: przebraniem, tańcami, hałaśliwą muzyką” (Parandowski 1987 : 9). Ostre potępienie przez duchownych dawnych pogańskich kultów nie wyparło ich całkowicie z naszej rzeczywistości. Są miejsca i ludzie, którzy sięgają do dawnej „zakazanej” przestrzeni wiedzy. Ze względu na ich potęgę i żywioło-

wość oddziaływania na nasze zmysły autorzy horrorów często wykorzystują je w swoich tekstach. Lovecraft dostrzegł wielkość rywalizacji między tym, co znane, a tym, co obce. Miał on świadomość tego, że każdy element inności oszołamia. Dlatego w jego tekstach – gdzieś na wzgórzach, na moczarach bądź w innych niedostępnych dla ludzi miejscach – zdegenerowani tubylcy pod osłoną nocy odprawiają straszliwe obrzędy. A przerażeni ludzie poddają się rytmowi nieznanym im kultów, wsłuchując się ze strachem w przytłumione odgłosy bicia w bębny i w głosy rytualnych pieśni śpiewanych przez ekscentrycznych tubylców. Wyznawcy, oddający cześć obcym nam bogom, tańczyli zazwyczaj wokół kamiennych ołtarzy bądź ogromnych ognisk. Taniec oparty na rytmie śpiewanych pieśni został wprowadzony do obrzędów kultowych przez prymitywne społeczności. Takie tańce i śpiewy pozwalały nie tylko w żywołowy i spontaniczny sposób wyrazić emocje, ale umożliwiały one także ich uczestnikom nawiązać kontakt z niewidzialnym światem, który w czasie transu staje się im równie bliski jak rzeczywistość. W tekstach Lovecrafta krwawym ofiarom, składanym ku czci obcych naszej kulturze bogom, często towarzyszą tańce i śpiewy, które pozwalają im sięgnąć głęboko w zakazane wymiary istnienia. Diabelskie pieśni intonowane przez uczestników sabatu i towarzyszące im słabo słyszalne pulsowanie, które żadne ludzkie ucho nie było w stanie znieść, wprowadzały w stan przerażenia nie tylko nadwrażliwego Joe Mazurewicza, ale wszystkich innych mieszkańców starego Arkham (*Sny w domu więdźmy*). Również okropne wrażenie robią śpiewy rozchodzące się z kościołów w Innsmouth. To w nich trzydziestego kwietnia i trzydziestego pierwszego października każdego roku zbierają się wyznawcy dziwnych bóstw, aby oddać im cześć. Przerażające były również śpiewy, które dobiegały do miasta ciemną nocą z Diabelskiej Rafy (*Widmo nad Innsmouth*). Płasających w rytm Walpurgii tancerzy kosmiczny tembr tej pieśni przenosił w skrywające się za masami sfer materii czasoprzestrzenie (*Sny w domu więdźmy*).

Tańce wokół ogromnego ogniska są też częścią obrzędu, w formie którego rozgorączkowana gromada ludzi oddawała cześć swemu bogu (*Zew Cthulhu*). Stary Zebulon Whateley mówi o jakichś rytualnych śpiewach swoich przodków, którzy wykonywali je będąc ustawieni w wielki krąg (*Koszmar w Dunwich*). Magiczne obrzędowe ogniska mają kształt koła, które nie ma ani początku, ani końca. Stąd w różnych kulturach ma ono znaczenie symboliczne. Według wierzeń ludowych, zakreślonego przez ciemne moce kręgu nie można przekroczyć. U Lovecrafta za zaklętym kręgiem ogromnego ognia w kształcie pierścienia na wielkim monolicie, stojącym w samym środku ogniska, uczestnicy obrzędu umieścili małą statuetkę Starszego Bóstwa, któremu oddawali cześć (*Zew Cthulhu*). Wśród gór Vermont, w których ukrywa się nieznana rasa potworów, można zobaczyć nie tylko dziwne ślady szponów z pazurami, ale także kamienie poukładane w koło (*Szeptający w ciemności*). Krąg z pradawnych kamieni znajdował się także w parowie za Meadow Hill – tam odbywały się mroczne uroczystości Nocy Walpurgii (*Sny w domu wiedźmy*). Na wierzchołku góry Vermont znajdują się kamienie ustawione w kształcie koła w pozycji stojącej – przypomina to kamienne kręgi druidów (*Szeptający w ciemności*). Także zagadkowe kręgi rysowały się na szczytach gór w okolicy Dunwich, a umieszczone wśród wznoszących się w górę kolumn stosy czaszek i kości świadczyć mogą o krwawych obrzędach, mających tam miejsce (*Koszmar w Dunwich*). Kamienne kręgi ustawione w odległych nam czasach stanowią nieodgadnioną zagadkę, ich znaczenie pozostaje nie do końca odgadnione. Niektórzy uważają, że w obrębie zamkniętego koła znajdowała się przestrzeń służąca do obserwacji i analizy zjawisk zachodzących w kosmosie, inni posuwają się jeszcze dalej, twierdząc, że tego typu miejsca umożliwiały wtajemniczonym osobom wejście do innej czasoprzestrzeni. Lovecraft, podobnie jak wielu twórców horrorów, sięgnął do annału nieznanym nam pradawnych obrzędów, pozyskując na potrzeby swoich tekstów, ich zagadkowe elemen-

ty. Magiczne tańce i pieśni porażających czcicieli nieznanymi w naszym świecie bóstw oraz zagadkowe kręgi, sięgające pradawnych czasów, przywołane w wielu tekstach tego autora, wywołują u stworzonych przez niego postaci poczucie lęku i niepewności. Nie są one również obojętne czytelnikom – są one obce poczuciu naszej tożsamości, dlatego nie tylko pobudzają wyobraźnię, ale także niepokoją. Lovecraft w umiejętny sposób „gra” tu z uczuciami i emocjami ludzkimi.

Gęsta tajemnicza atmosfera przerażenia i szaleństwa, królująca w tekstach Lovecrafta, nie tylko osacza ze wszystkich stron przerażonych bohaterów, ale wciąga ona też czytelnika w przestrzeń pełną zła. W Lovecraftowskich tekstach zło czai się w ciemnych miejscach, które są często świadkami okrucieństwa – miejsca te zapewniają zazwyczaj wszechmoc prześladowcom, których ofiary są całkowicie bezbronne. W horrorach zło jest bardzo aktywne, ono panuje w tym świecie i bierze w posiadanie wszystko, co dobre. Dlatego negatywni bohaterowie tekstów Lovecrafta łamią wszelkie moralne zasady. Aby ukazać ciemną stronę zła, autor sięga po klasyczną scenerię horroru jaką jest noc, mrok. To właśnie o tej porze na świat wychodzą wszystkie irracjonalne dawne lęki. Dlatego bardzo często noc staje się sceną dla bezbożnych obrzędów i rytuałów, odprawianych przez mrocznych wyznawców nieznanymi nam kultów. O oddawaniu czci diabłu w kościele na Federalnym Wzgórzu, który kojarzony był z szarlatanerią, mówi narrator opowiadania *Duch ciemności*; o kulcie złych ludzi, których celem jest czynienie zła oraz o Skrzydlatych Stworach pochodzących z ziemi, których purytańscy osadnicy zaliczają do diabłów, czytamy w *Szeptającym w ciemności*; o diabelskim sabacie, na który w Noc Walpurgii przybywają demony z najczarniejszych otchłani piekieł i w czasie którego wszyscy niewolnicy Szatana zbierali się, by wypełniać bluźniercze obrzędy, dowiadujemy się czytając *Sny w domu wiedźmy*; o diabelskim kapitanie Marsahu i odrażających mieszkańców Innsmouth, otaczających czcią diabła, pisze autor w

opowiadaniu *Widmo nad Innsmouth*; o domostwie de la Poer, które jest symbolem i siedliskiem zła oraz o tym, że sami jego mieszkańcy uznawani byli przez okolicznych wieśniaków za dynastię demonów, dopuszczających się okrutnych wampirycznych czynów, czytamy w *Szczurach w murach*; o obecności w okolicy Dunwich Szatana i jego diabłów czających się w górach oraz o przeklętych głosach dobywających się z głębi ziemi i o tym, że mieszkańcy wsi dopatrują się diabła i potwora w Wilburze Whateleyu, informuje narrator opowiadania *Koszmar w Dunwich*; o piekielnych zarysach niesamowitego potwora zatrzymanego na kamiennej statuetce, któremu oddawali cześć mroczni czarownicy oraz o czartach o skrzydłach nietoperza, wylatujących z jam w głębi ziemi, czytamy w opowiadaniu *Zew Cthulhu*. Można powiedzieć, że zło w Lovecraftowskich tekstach przybrało konkretną namacalną postać. Dokonując tego zabiegu autor zrezygnował jednak z tradycyjnego, charakterystycznego dla naszej kultury wizerunku, to jest z rogów i kopyt – bo w końcu stworzył on własną mitologię z całym panteonem wymyślonych przez siebie bogów. Nie mogło więc w jego tekstach zabraknąć ich czcicieli, oddających im cześć podczas zrozumiałych tylko dla nich obrzędów.

W dawnych kulturach świat był pełen bogów oraz wielu innych niewidzialnych istot, które, według mitów i opowieści ludowych, obserwowały ludzi z ukrycia. Były wśród nich postaci demoniczne, nieprzychylnie człowiekowi. Dlatego noc była tym czasem, kiedy zarówno one, jak i ich wyznawcy mogli spotkać się w cieniu jej mroku. Kontakty człowieka z nieznanymi bogami zawsze wywoływały poczucie zagrożenia. Dlatego wielu autorów horrorów czerpie pomysły z dziedzictwa pozostawionego nam przez naszych przodków, a zamkniętego w mitach, legendach i baśniach. Niewielu jednak z nich ma odwagę, tak jak Lovecraft, stworzyć oryginalną kosmologię na potrzeby własnych tekstów grozy. Wielki Cthulhu oraz inni wymyśleni przez Lovecrafta Wielcy Przedwieczni przybyli na ziemię przed milionami lat. Przebywają oni gdzieś w ze-

wewnętrznych krainach z dala od ludzkich siedzib. Kontakt z nimi utrzymują tylko małe grupy ich wyznawców, które na wzniesionych ku ich czci ołtarzach odprawiają krwawe rytuały. Czary, nieznane obrzędy, konszachty z demonicznymi siłami, wampiryzm, a także naiwne wierzenia ludowe zawsze wzbudzały wśród ludzi niepokój, a nawet wstręt. Stanowiły one rodzaj spotkania człowieka z „innym światem” – a to, co obce zawsze przeraża. Według Lovecraftowskiej koncepcji, ślady prastarych bóstw rozsiane są po całej naszej historii. Odnajdujący je ludzie – uczeni, badacze, podróżnicy – często przypłacają to szaleństwem albo nawet życiem bądź w najlepszym razie koszmarnym strachem. Tak stało się między innymi z profesorem Angellem, z Johansenem, Donovanem, Parkerem (*Zew Cthulhu*) czy też z Robertem Blakem (*Duch ciemności*) bądź z doktorem Armitagem, profesorem Warrenem Ricem i doktorem Francisem Morganem (*Koszmar w Dunwich*). W Lovecraftowskich opowieściach grozy stare bóstwa są mroczne, a ich niepojęta natura sprawia, iż wymykają się oni ludzkiej myśli. Autor nie do końca określa to, jaka jest ich władza i potęga, ale na tego, kto przyjrzy się „katalogowi” istot spoza czasu i przestrzeni, na pewno spadnie groza. Śniące złowrogie sny Cthulhu, pełzający chaos Nyarlathotepa, Wielkie Stare Istoty, siejące śmierć Shoggothy, Hastur Niszczyciel, który chodzi po wietrze i którego imienia nie wolno wymawiać, Wielki Cthulhu, pan wewnętrznych głębin, bezkształtny i głupi Azathoth, kipiący w centrum nieskończoności oraz współrzędzący z nim Yog-Sothoth, Wszystko w Jednym i Jedno we Wszystkim – to poraża. Ale jeszcze bardziej przerażający jest fakt, że Wielcy Przedwieczni mają oddanych im wyznawców, którzy są gotowi zrobić dla nich wszystko. A wręcz koszmarny jest fakt, że pragnieniem tych dziwnych istot jest powrót do naszego świata. Jak czytamy w opowiadaniach *Zew Cthulhu*, może to nastąpić wówczas, gdy gwiazdy będą we właściwym porządku – zanim to nastąpi, ich czciciele będą oddawali im cześć na dalekich pustkowiach i w mrocznych zakątkach świata, czekając

na wezwanie Wielkiego Cthulhu. W Dunwich do otwarcia drzwi Yog – Sothothowi przygotowują się Whateleyowie, a kluczem do tych wrót mają być wnukowie czarownika oraz prastare formuły zapisywane w „Necrononiconie” (*Koszmar w Dunwich*). Do otwarcia drzwi Azathothowi, Yog-Sothothowi przygotowywali się też członkowie jakiejś starej sekty banitów przybyłej na Federalne Wzgórze, a świecący Trapezoedr, uformowany przez Stare Bóstwa na ciemniej Yuggoth, miał wskazywać im do tego drogę. Dlatego, pozostawiony w kościelnej wieży przez wtajemniczone osoby, tak łatwo wchłonął Blakea w obce naszemu światu przestrzenie (*Duch ciemności*). Takich sekt, które oczekują na objęcie władzy nad światem przez Wielkiego Cthulhu, jest wiele w różnych zakątkach ziemi. Oddając Starym Bogom cześć, czekają na odpowiedni moment. Czas ten będzie łatwo rozpoznać, ponieważ ludzie upodobnią się do tych, którzy przybędą z nieznanych otchłani; będą poza zasięgiem dobra i zła, obce im będą znane w naszym świecie prawa i zasady moralne, bez oporu będą zabijać (*Zew Cthulhu*). Taka wizja szaleńczego świata jest zatrważająca, tak jak przerażające są krwawe obrzędy odprawiane przez ziejących grozą wyznawców obcych, nieznanego naszemu światu Lovecraftowskich bóstw. Świadomość, że istnieje wokół nas jakieś czające się zło zewnętrzne może wydawać się absurdalna. Z tego powodu chciałoby się odrzucić przedstawioną nam przez autora kosmologię, która została zapisana w jego opowieściach grozy. I choć nasza racjonalnie funkcjonująca świadomość chętnie odrzuca tę mrozącą krew w żyłach koncepcję, to jakaś część naszego umysłu porusza tkwiące w głębi każdego człowieka archetypiczne iatawistyczne lęki.

Mechanizm fantastyki grozy w tekstach Lovecrafta w dużej mierze osadzony jest na tradycyjnie ciemnej kolorystyce zabobonu i związanymi z nim płonącymi stosami. W ten sposób autor chce wprowadzić swoich czytelników w inne, co obce nam przestrzenie. Groźne rytuały i prastare religie, których wyznawcy oddają cześć swoim

bogom, znacznie wykraczają poza znaną nam przestrzeń religijną. Dla naszego sposobu pojmowania świata są to antyreligie, które obce są naszemu tradycyjnemu pojmowaniu dobra i zła.. Stąd szaleńcza groza ogarnia wszystkich tych, którzy w mniej lub bardziej pośredni sposób stają się „świadkami” tego typu ceremonii. Lovecraft zdawał sobie doskonale sprawę z tego, że odmienne dążenia i moralność budzą niechęć i lęk. Dlatego autor tak chętnie łączy nadnaturalną sferę obcych nam przestrzeni religijnych z kosmicznym racjonalizmem akceptowania świata.

3.2 INNOŚĆ CIELESNA

W horrorach niezbędnym elementem jest obecność nadnaturalnego elementu, który zawsze musi pozostawić w świadomości odbiorców jakiś margines niepokoju. Fantastyka grozy ma to do siebie, że obok tego, co racjonalne zamyka w sobie nadprzyrodzony porządek, który zakłóca spójność wszechświata. Tym samym podważana jest stabilność tych przestrzeni, które uważane są przez nas za nieodwracalne i niewzruszone, a więc bezpieczne. Autorzy tego typu tekstów starają się uformować tak posiadany przez siebie arsenał środków, którymi dysponują, ażeby wyłonić z nich obraz niepokojący, nasycony irracjonalnym przerażeniem, które osaczałoby człowieka ze wszystkich stron. Stąd pobudzają oni do życia cały zasób „potworów”, które wysyłane są do świata ludzi, aby zagrozić ich stabilizacji. Świat, w który wprowadzone są takie postaci, automatycznie nabiera innego charakteru – bo wszystko, co obce przyjmowane jest przez ludzi jako zagrożenie. Dlatego każdy tekst, w którym pojawiają się różnego typu irracjonalne postaci, jest zwykle ponury. Inne, bo wykraczające poza sferę akceptowalnej przez nas cielesności, postaci powoływane są w różnych kulturach i w różnym czasie historycznym. Obecność Innych w tekstach kultury można wytłumaczyć w pewnym

sensie tym, że człowiek stara się nadać swoim lękom i obawom konkretny, namacalny kształt. Dzięki temu może on „usidlić” to , co groźne, nieznanne. Może też w ten sposób zaprezentować własną moc. Obecność „potwora” w świecie opowieści grozy ma szczególny charakter - tu nie chodzi tylko o straszenie postaciami, które znacznie odbiegają od naszej wrażliwości estetycznej. W ekspresjach artystycznych twórców tego typu gatunku wraz z tego typu bohaterami często pojawiają się problemy, które ich autorzy stawiają: problem winy i kary, dobro i zło, demoniczne ambicje człowieka, zagrożenie ludzkiego bytu – to niektóre z nich.

W kanonie „strachów”, powoływanych do istnienia przez autorów tekstów grozy, znajdujemy między innymi wampiry, wilkołaki, demony, upiory, zjawy, duchy, mumie, a także „sztucznych” ludzi oraz nieznanne nam bóstwa. Są to tego typu postaci, które wystarczy umieścić w tekstach kultury, by wywołać strach zarówno u bohaterów, wśród których pojawiają się, jak i u odbiorców. Te stwory, obok panicznego lęku, rodzą też u człowieka odrazę i wrogość skierowaną przeciwko nim. Aby jednak mogły one straszyć tylko samą swoją posturą, ich twórcy muszą przedstawić nam ich barwne, plastyczne opisy – samo hasło szatan, golem czy strzyga nie wystarczy. Lovecraft zdawał sobie doskonale sprawę z tego, jak ważne jest odpowiednie skonstruowanie postaci, dlatego podchodził do tego z niebywałą starannością. Należy powiedzieć, że wyróżnia się tu niezwykłym kunsztem. Autor posiadał nadzwyczajną plastyczną wyobraźnię, którą wykorzystywał „malując” obrazy swoich „potworów”. Mało tego, Lovecraft doskonale wiedział, kiedy może pokazać nam swoje „straszydło” w całej okazałości. Wiedział też, kiedy powinien trochę je ukryć, aby owiać je aurą tajemnicy, która równie silnie może oddziaływać na emocje odbiorców jak „strach odkryty”. Autor w dużej mierze rezygnuje z tradycyjnych postaci grozy. Stworzył on wiele własnych, oryginalnych „potworów” – szczególnie na uwagę zasługują tu bóstwa, wymyślone na użytek jego wła-

snej mitologii. Lovecraft udowodnił, że fantastyka grozy jest giętkim materiałem, w którym można ulepić przerażające postaci, zagrażające światu i ludziom. Szczególnie zatrważające w swoim wyglądzie są Wielkie Stare Bóstwa – ich wygląd jest tak okropny, jak ich zamiary. Potwór o głowie ośmiornicy i twarzy pełnej macek, o gąbczastym tułowiu pokrytym łuskami, a także o ogromnych szponach zarówno na przednich, jak i na tylnych łapach, na które opadają koniuszki czulek, posiadający z tyłu tułowia olbrzymie wąskie skrzydła straszy bohaterów opowiadania *Zew Cthulhu*. Taka niezemska postać może napawać lękiem. Ale – zdaniem profesora Angella, inspektora Legrassea i wszystkich innych osób, które mogłyby zobaczyć tajemniczą statuetkę, oddającą antropoidalne kształty nieznanego im bóstwa – koszmarnie przerażające jest to, że potwór ten zionął jakąś niesamowitą i nienaturalną złośliwością, tak jak prymitywni wyznawcy, oddający mu cześć w różnych zakątkach ziemi. Nie jest to jedyna statuetka, która przeraża bohaterów tego opowiadania. W muzeum w Hyde Parku umieszcza autor figurkę równie strasznego bożka. Głowa sepii, tułów smoka, skrzydła pokryte łuskami – to rzeczywiście przerażające indywidualium. Ten wizerunek tajemniczego antycznego bóstwa przerażał tym bardziej, że – podobnie jak poprzedni posążek – wykonany był z niespotykanego na ziemi materiału. A więc rzeźby te przybyły na naszą planetę z kosmosu – taka świadomość na pewno porazi każdego, bo przecież gdzieś w nieznanym nam przestrzeniach jest inne życie. Ludzie mogą się czuć zagrożeni tym bardziej, że nie wiedzą, jakie zamiary wobec naszego świata mają te inne, przerażające istoty. Wyznawcy dawnych bogów i ich krwawe, demoniczne obrzędy nie wskazują na to, że są oni nam przychylni. Opisy Wilbura i jego bliźniaczego brata, dane przez Lovecrafta w opowiadaniu *Koszmar w Dunwich*, są niesamowite, niezemskie i całkowicie wykraczające poza nasze wyobrażenie jakiegokolwiek istnienia. Zanim czytelnikom został odsłonięty całkowity obraz Wilbura, autor przygotowywał odbiorców na to spotka-

nie, przekazując informacje o jego zbyt szybkim rozwoju całkowicie odbiegającym od jakichkolwiek ziemskich norm. Wnuk starego czarownika sprawiał wrażenie jakby był związany z jakąś czarną otchłanią innego świata – czuli to nie tylko ludzie, ale także psy, które na jego widok ujadły. Ciało tego stwora miało około trzech metrów wysokości i tylko po części było ono ludzkie. Jego twarz i ręce miały cechy człowiecze, pozostałe części miały niesamowicie wynaturzone – klatka piersiowa była pokryta pomarszczoną skórą krokodyla albo aligatora, plecy pokrywały żółte i czarne plamy, poniżej pasa zamiast skóry miał sierść, z brzucha zwisały mu macki zakończone czerwonymi otworami gębowymi, które były rozmieszczone w jakimś dziwnym układzie geometrycznym, na jego biodrach znajdowało się szczątkowe oko osadzone w oczodołach otoczonych rzęsami, a zamiast ogona miał coś w rodzaju trąby z fioletowymi pierścieniami przypominającymi szczątkowe usta, jego kończyny przypominały tylne łapy prehistorycznych jaszczurów. Ten porażający opis uzupełnia autor informacją, że macki i ogon tego potwora zmieniały kolor w rytm jego oddechu. To nie wszystko – nie miał on krwi, zamiast niej sączyła się z jego poranionego ciała zielonożółta ciecz. Jeszcze bardziej przerażająca jest postać niewidzialnego bliźniaczego brata Wilbura, który ukazał swą posturę ścigającym go ludziom, po zastosowaniu specjalnego proszku przygotowanego przez doktora Armitagea. Widziano go przez moment, ale to wystarczyło, aby poraził koszmarem swego istnienia. Miał on kształt kurzego jajka większego niż obora, nie było w nim nic stałego – składał się z powiązanych razem sznurów, na których osadzonych było mnóstwo wyłupiastych oczu oraz wiele sterczących jak trąby, otwierających się i zamykających ust przyozdobionych szarymi i fioletowymi pierścieniami, na górze miał pół twarzy. To nie wszystko – stapał on na kilkunastu nogach wielkich jak beczki. Potwory z Dunwich przerażają swoim okropieństwem nie tylko bohaterów tekstu Lovecrafta. Ich plastyczny, oryginalny opis porusza także czytelników. Nie przyna-

leżą one do tego świata – są podobni do ojca, pochodzącego z nie znanych nam wymiarów. Yog-Sothoth otworzył drzwi ich matce, Lawinii, aby mogli się narodzić. Stare Bóstwa przygotowują się więc do wyjścia na ziemię, aby objąć na niej panowanie. Taka koncepcja Lovecrafta nie jest łatwa do zaakceptowania przez ludzi. Barwny i zarazem porażający opis potworów daje też Lovecraft w opowiadaniu *Widmo nad Innsmouth*. W tekście tym autor stawia przed naszymi oczyma bluźniercze żabo-ryby, które wydają się nie mieć nic wspólnego z antropologią – ich ciała są oślizłe i lśniące, na grzbietach mają łuski, a na głowach przypominających ryby osadzone są ich wylupiaste, nigdy nie zamykające się oczy, na dodatek po bokach ich szyi umieszczone są ruchome skrzela. Aby uzupełnić ten koszmarny opis, autor przypisuje im długie, połączone błoną pławną szpony. Takie potwory na pewno nie będą obojętne nikomu, komu staną na drodze. Ale Lovecraftowi to nie wystarcza – w Innsmouth pojawia się ich nie kilka, lecz całe legiony, które zagrażają nie tylko narratorowi, ale mogą być one niebezpieczne dla każdego, kto jest obcy w tym „innym mieście”. Przywołane tu „straszydła” są jednymi z nielicznych, które autor tworzy na potrzebę grozy. Przyglądając się tym postaciom, można stwierdzić, że są one wynikiem Lovecraftowskich fascynacji tym, co całkowicie obce człowiekowi, a co w związku z tym bardzo mocno oddziałuje na zmysł wzroku każdego człowieka.

Opowieści grozy to gatunek bardzo popularny. Tego typu teksty tworzone były na przestrzeni wielu lat i zawsze miały one grono swoich wiernych czytelników. Wśród nich znajdujemy takie, których wydarzenia rozgrywają się w warunkach „kameralnych: - straszą więc one niewielką ilością postaci, zamkniętych przez autora na małej, najczęściej zamkniętej, przestrzeni typu dom, zamek, lochy, grobowiec, hotel. Do tych miejsc autorzy wprowadzają jakiś nie dający się wyjaśnić racjonalnie element, który dezintegruje tę przestrzeń, wprowadzając swoisty dla tego gatunku chaos. Inną grupę stanowią

opowieści, w których ich autorzy podjęli się zbudowania „monumentalnych scen” – tu liczy się ilość a także wielkość postaci, tutaj też przestrzeń niejednokrotnie rozrasta się i wychodzi poza charakterystyczne dla tego gatunku miejsca i wreszcie tu osaczające zło stanowi często zagrożenie dla dużych przestrzeni ziemskich, a nawet dla świata. Ta druga koncepcja jest dla autorów grozy bardziej niebezpieczna, bo trudniej jest na tak wielkiej „scenie” utrzymać odbiorcę w napięciu i manipulować jego strachem. Twórcy grozy często łączą oba te sposoby. Nierzadko zdarza się, że do wielkiej przestrzeni wprowadzane są od czasu do czasu jakieś monstra, które kontrastując ze światem przedstawionym przez autora, wprowadzają zamęt i chaos. Ich siła oddziaływania na otoczenie często jest porażająca. Lovecraft zdawał sobie doskonale sprawę z tego, jak trudno jest prowadzić „grę ze strachem”. Dlatego każdy element, a nawet każde słowo jest u niego odpowiednio dobrane i przemyślane tak, aby przypadkiem nie było luki w stworzonej przez niego „machinie strachu”. Czytelnicy jego tekstów cały czas trzymani są w napięciu. Lovecraftowskie „potwory” są straszne same w sobie, ale autor zdaje sobie sprawę, że w pewnym momencie mogą przestać być atrakcyjne dla odbiorców. Stąd w wielu jego opowiadaniach pojawiają się tak zwane sceny zbiorowe, dzięki którym chce spotęgować on strach. Przywołane wcześniej „potwory”, które ukazują się czytelnikom w opowiadaniach *Zew Cthulhu*, *Koszmar w Dunwich* i *Widmo nad Innsmouth*, są tym straszniejsze, im bardziej monumentalne sceny ukazują ich w działaniu. I tak złowieszczy Cthulhu – którego przerażającą postać zamknął w małej statuetce, a którego nie udało się sprowadzić na ziemię koszmarnym wyznawcom jego kultu – zostaje obudzony ze snu przez gromadę marynarzy. I to właśnie im ukazał on całą swą potęgę. Aby pokazać siłę i okropieństwo tego pradawnego bóstwa Lovecraft buduje monstrualną scenę, w której spragniona uciechy wielka Rzecz poraża swoim okrucieństwem. Budując tę scenę autor z premedytacją nawiązuje do wielkiego eposu Homera, jakim jest

Odyseja. To oślizłe, śliniące się Stare Bóstwo przedostaje się przez czarne wrota podwodnego miasta na powietrze i niczym Homerowe potwory ściga płynący statek. Sceny walki załogi „Alertu” z tym, nie należącym do tego świata, tytanicznym bóstwem przypominają walkę Odysa i jego załogi z podwodnymi potworami. Wielki Cthulhu niczym Polifem złorzeczy ratującym swoje życie marynarzom. Ścigając ich mamrocze, ślini się, rzuca przekleństwa, porywa mężczyzn i raz, po raz wślizgując się pod wodę, wzniesła potężne fale o niespotykanej sile. Jego moc jest tak porażająca, że niektórzy członkowie załogi dostają z przerażenia gorączki bądź popadają w obłąd. Ale to nie wszystko – Lovecraft każe Johansenowi rozwinąć pełną szybkość statku nie po to, aby walczył on z huczącymi, wirującymi i pieniącymi się falami, ale przede wszystkim po to, aby pokazać niezniszczalność tej ohydnej, z głową kałamarnicy i wijącymi się czułkami, galarety. Przerazające jest to, że galaretowate tworzywo okazało się posiadać moc łączenia i przybierania pierwotnej postaci. Cthulhu okazuje się być nie do pokonania – to straszne, ale jeszcze straszniejsza jest świadomość, że powróciwszy do swej kamiennej otchłani, czeka na następną dogodną sytuację, kiedy to będzie mógł wyjść z ukrycia (*Zew Cthulhu*). Porażająca jest też scena pochodząca z opowiadania *Koszmar w Dunwich*. Tutaj Lovecraft każe niewidzialnemu, olbrzymiemu potworowi wędrować po okolicy i niszczyć wszystko, co napotka na swej drodze – taki motyw często funkcjonuje w tekstach grozy, ale przeważnie jest tak, że powołane do życia niszczycielskie monstra, stają w całej swej obrzydliwej okazałości przed przerażonym mieszkańcami terenów, po których kroczą w swym niszczycielskim pochodzie. Dlatego ludzie ci mają możliwość podjęcia z nimi walki. U Lovecrafta potwór pozostawia po sobie tylko ślady. Ludzie, nie wiedząc z czym mają do czynienia, mają więc niewielkie szanse na walkę z nim. Ale to nie wszystko. Lovecraft każe swoim bohaterom ścigać tego potwora. Scena ta jest świetnie przez autora skonstruowana. Poraża w niej nie tylko przerażający potwór i

ogarnięci kosmicznym strachem podążający za nim ludzie. Autor „straszy” tu przede wszystkim tym, że działa na naszą podświadomość, poruszając mocno zakodowane w nas emocje związane z *Via Dolorosa*. Parodiuje on znaną nam scenę biblijną. Jego potwór wspina się na wzgórze, a za nim podążają nieprzychylnie, pełne nienawiści osoby, pragnące jego zagłady. Zniknięcie tego monstrum poprzedzają niezwykle zjawiska – słońce przygasło, pojawiły się grzmoty, pioruny, błyskawice. Kulminację przerażenia osiąga autor każąc temu piekielnemu stworowi wezwać w rozpaczliwym krzyku ojca, Yog-Sothotha. To straszliwe odwrócenie przez autora motywu chrześcijańskiego wydaje się być na tyle odrażające, że można powiedzieć, iż Lovecraft osiągnął zamierzony efekt. Nikt bowiem wobec tak skonstruowanej sceny nie może być obojętny. Autor dokonuje tu profanacji – to, co święte i wzniosłe dla chrześcijan zestawia z tym, co zieję grozą i złem; to, co ma przynieść ludziom szczęście i życie wieczne przeciwstawia temu, co może przynieść ludzkości zagładę. Ohydne ludzko-rybie potwory ukazane w opowiadaniu *Widmo nad Innsmouth* sieją grozę samą swą niezmierną posturą. To jednak za mało dla Lovecrafta. Skonstruował on niesamowitą scenę pościgu – tym razem ścigającymi są potwory. Jeden potwór może wywołać strach, ale kiedy na ulicę wychodzą ich całe tabuny, urasta to do rozmiarów porażającej grozy. Aby wprowadzić nas w koszmar tego, co ma miejsce na ulicach Innsmouth, pościgowi temu towarzyszą wrażenia słuchowe – człapanie, szuranie, pokrzykiwanie, rechot i ujadanie. Poza tym autor wyprowadza swe potwory z wody – w ten sposób niczym olbrzymia fala zalewają one ziemię. Poraża też ich sposób poruszania – ich głowy podskakują, one nie idą, ale posuwają się do przodu wielkimi susami lub powłóczyстым krokiem. Te, ścigające bohatera pod osłoną nocy, niezmiernie istoty kojarzą mu się z gromadą psów lub z jakimiś ujadającymi stworami nieznanego pochodzenia. To nie wszystko – tworzą one dobrze zorganizowane legiony, a więc wymknąć się im jest niemalże niemożliwe. Monumen-

talna scena pościgu jest bardzo groźna w swej wymowie – to atak obcych na nasz świat, na naszą ludzką tożsamość i życie. Motyw ten często podejmuje literatura *science fiction*, sprowadzając na ziemię różne nieziemskie istoty zarówno ze znanych nam, jak i z fikcyjnych miejsc w kosmosie. Lovecraftowskie „straszyla” są bardzo niebezpieczne. Sceny z ich udziałem nie pozwalają oderwać się od pełnych niepokoju myśli – one to wydobywają ukryty w nas archetypiczny strach przed zagładą, zniszczeniem i końcem ludzkiej cywilizacji.

Autorzy horrorów budują zdumiewające, sztuczne światy realizując koncepcję, że tego typu teksty kultury mogą pobudzać do życia przestrzenie pełne grozy i niesamowitości. Ich fabuła wymaga wręcz od twórców tego, by łączyli ze sobą to, co naturalne z tym, co fantastyczne tak, aby w istniejący na swoich prawach znany nam świat wnikało to, co jest jemu obce. Autorzy tekstów grozy szukali więc takich środków, umożliwiłyby im zbudowanie atmosfery strachu i przerażenia. Jednym z elementów umożliwiającym im to, jest inność cielesna – spotkaniu z nią zawsze towarzyszą emocje. Doskonale zdają sobie z tego sprawę autorzy horrorów, którzy tę inność wprowadzają do tworzonych przez nich przestrzeni. Lovecraft nie jest więc odosobnionym w tworzeniu postaci, których fizjonomia wykracza poza nasze wyobrażenia. Ważne jest jednak to, że zarówno on, jak i inni pisarze, nie zawsze „malują” obraz Innego z precyzyjną dokładnością. Autor wiedział, że stawiane przed oczyma odbiorców dokładnie wymodelowanego potwora nie musi wznosić tekst na wyżyny grozy. Zdawał też sobie sprawę z tego, że w dobie straszących, wcześniej zaprojektowanych w tym celu potworów, trudno jest wymyślić taką postać, której postura oddziaływałaby na odbiorców z większą siłą aniżeli istniejące już prototypy „strachów”. Zdaniem Lovecrafta, czasem lepiej jest pokazać mniej, bo to, co zostało niedookreślone w tekście, będzie pociągało czytelnika i poruszało jego wyobraźnię do tego stopnia, iż postara się sam wypełnić

istniejącą w obrazie lukę. W końcu to, co tajemnicze, zakryte, niedopowiedziane jest groźne, bo nie możemy do końca się z tym zmierzyć, aby stawić temu czoła. Dlatego Lovecraft budując postaci Innych, często nie do końca odkrywa ich przed nami. Czasami uchyla on przed czytelnikiem tylko trochę drzwi, aby nie mógł on dokładnie przyjrzeć się ukrytym za nimi postaciom. Z tego typu Lovecraftowską poetyką spotykamy się między innymi w opowiadaniu *Przez bramy srebrnego klucza*. Tutaj autor wykorzystuje, znany nie tylko w opowieściach grozy, motyw, jakim jest założenie na twarz groźnej, tajemniczej postaci kaptura. Carter, któremu jest dane spotkać się z przedstawicielami Starej Rasy, przebywającymi poza znanymi nam przestrzeniami czasu i przestrzeni, widzi nieokreślone, mroczne, zakapturzone postaci. Aby wzmocnić atmosferę grozy, autor okrywa je mocno grubą szatą i stawia na tajemniczych kamiennych piedestałach, pokrytych obcymi, niepojętymi wzorami. Bohater opowiadania *Duch ciemności*, Robert Blake, wpatrując się w świecący Trapezoedr – który miał moc pokazywania nieznanymi przestrzeni kosmicznych – dostrzegł procesję postaci, których zarysy nie przypominały ludzi. Odziane one były w togi z kapturami. Przerazające było to, że owe, osłonięte aurą tajemnicy, istoty, przemierzały jakieś nie znane nam bezkresne pustynie otoczone sięgającymi nieba monolitowymi rzeźbami. Zakapturzone, obce istoty przerażają swą tajemniczością – są one tak inne, jak inny jest świat, z którego pochodzą. A to, co inne bardzo trudno zaakceptować. Jednym z często wykorzystywanych przez Lovecrafta elementów, którym akcentuje on obcość istot, z którymi zmierzają się jego bohaterowie, są skrzydła. W znanej nam kulturze skrzydła posiadają nie tylko postacie stawiane po stronie Dobra czy też uosabiające piękno. Skrzydła przypisuje się też temu, co groźne, złe. Nocny motyl, nietoperz, skrzydlata śmierć, demony o czarnych skrzydłach – to niektóre postaci, pojawiające się często w horrorach. W Lovecraftowskich tekstach skrzydła posiadają pradawne, obce nam istoty. Autor często rezygnuje z dokładnego ich

opisu, ale chcąc podkreślić strach, jaki wywołują one wszędzie tam, gdzie się pojawiają, mocno akcentuje to, że posiadają one wielkie, czarne skrzydła. Trzepoczące skrzydła strasznej, bezcielesnej postaci, unoszącej się nad kościołem na Federalnym Wzgórzu, spowodowały tak mocne drżenie powietrza, że rozmodlonym, przerażonym ludziom pospadały z głów kapelusze i powypadały z rąk parasole. Ta wznosząca się ku górze przedziwna, o nieuchwytnych kształtach, istota porażała bezmiarem ukrytego w niej zła (*Duch ciemności*). Skrzydlate Obce Istoty urządziły inwazję na farmę Akeleya, tocząc zaciętą walkę z jej przerażonym właścicielem i broniącymi go psami. Taki nalot wywołuje archetypiczny strach przed inwazją obcych na Ziemię. Zdaniem Akeleya, skrzydlate grzybiaste postacie zdolne są bez żadnego trudu przemierzyć całą przestrzeń kosmiczną. Mało tego – w podróż tę są w stanie zabrać mózgi wtajemniczonych, oddanych im osób. Ta forma przyjaźni na pewno zaniepokoi wiele osób (*Szeptający w ciemności*). Skrzydła przypięł też Lovecraft ziejącemu grozą Wielkiemu Cthulhu, który czeka na moment, kiedy to będzie mógł przejąć władzę nad naszym światem. Takiego spotkania z tym Starym Bóstwem na pewno nikt sobie nie życzył (*Zew Cthulhu*). Spotkania z ziejącymi groźną mocą skrzydlatymi istotami wywołują u Lovecraftowskich bohaterów kosmiczne przerażenie, ale także wprowadzają one w stan zakłopotania i lęku czytelników jego opowiadań. Wielkie czarne skrzydła przypięte do ramion nieznanego nam potwora, potrafią porazić nawet najbardziej odważne osoby. Literatura fantastyczna pośredniczy często w spotkaniu człowieka z duchami i zjawami. Unoszące się w powietrzu zwiewne zjawy, przenikające przez ściany duchy nawiedzające przerażonych ludzi – to straszy. Przeraza nas przede wszystkim brak cielesności. Lovecraft doskonale zdawał sobie sprawę z tego, jak ważne jest dla człowieka ciało. Dlatego, chcąc wywołać u czytelników strach, często pozbawia go tych bohaterów, którzy wędrują po bezkresnych przestrzeniach kosmosu. Ludzkie mózgi umieszczone w metalowych cylindrach – one

mówią, odczuwają, zdobywają wiedzę. Ale nie wiemy do końca czym lub kim tak naprawdę są. To przeraża do tego stopnia, że wydobywa z nas archetypiczny strach przed demonicznymi zakusami nauki i poświęcającymi się jej ludźmi (*Szepczący w ciemności*). Obudzony przez Blakea duch ciemności, pozbawiony przez Lovecrafta ciała, przeraża nie tylko bohatera, ale także ludzi, mieszkających wokół Federalnego Wzgórza. Ta bezcielesna, obserwująca Blakea istota, osaczała go z przerażającą natarczywością – bał się, bo tak naprawdę do końca nie wiedział, z kim lub z czym ma do czynienia (*Duch ciemności*). Unoszącemu się po przestworzach nie znanej nam przestrzeni kosmicznej Randolphowi Carterowi towarzyszyło dziwne poczucie odnośnie posiadanego przez niego ciała – są momenty, kiedy twierdzi on, że posiada jakieś ciało, ale zdarza się, że rodzi się w nim niepewność co do jego własnej formy cielesnej. A na dodatek, w pewnym momencie nie potrafi on też ustalić, jaka wieź łączy go z tym, co znajdowało się wokół niego. Cena, jaką Carter musi zapłacić za możliwość poznania tajemnic świata, jest więc przerażająco wysoka (*Przez bramy srebrnego klucza*). Cieleśność jest dla nas tak ważna, że nie jesteśmy w stanie wyobrazić sobie funkcjonowanie bez niej. Poza tym w naszej świadomości istnieje mocno ukształtowana wizja ludzkiego ciała, które jest jedyne w swoim rodzaju – jest ono idealne i wszystkie te formy życia, które odbiegają od tego wzorca, przerażają. Stąd pomysł twórców grozy, żeby „straszyć” inną cieleśnością. Obok różnego rodzaju wypaczeń cielesnych często pojawia się w horrorach galaretowata, niestabilna forma życia. U Lovecrafta taką formę istnienia posiadają przede wszystkim pradawne istoty – Wielkie Stare Bóstwa, które, jak twierdzi stary Castro, nie mają ciała ani krwi (*Zew Cthulhu*). Galaretowate, niestabilne ciało posiada jeden z wnuków czarownika Whateleya, przynależący do Yog-Sothoth (*Koszmar w Dunwich*). Wielki Cthulhu – zielona lepka iskra pochodząca z gwiazd, posiada niebywałą umiejętność kształtowania swojej rozproszonej masy ciała w pierwotnie przybraną ohydłą po-

stać (*Zew Cthulhu*). Zło ukryte w bezkształtnej masie, zdaje się mówić w tekstach Lovecrafta, że było i będzie zawsze.

Istoty, które tworzył Lovecraft na potrzeby własnych tekstów grozy, są tak mroczne jak przerażająca jest ich forma istnienia. Ich cielesność zazwyczaj wymyka się wszelkiej ludzkiej myśli. Można powiedzieć, że Lovecraft musiał posiadać niebywałą wyobraźnię, która pozwoliła mu uformować tak przerażające „straszydła”, o których nie można zapomnieć. Aby porazić nas koszmarem istnienia Innych zagrażających naszej ziemskiej egzystencji, autor często wprowadza na scenę stwory, które pochodzą spoza naszej galaktyki, a nawet spoza naszej czasoprzestrzeni. Temu spotkaniu towarzyszy zawsze kosmiczny lek przed niewyobraźalną mocą, jaka jest w ich posiadaniu – bo byłoby wręcz nierozsądnie myśleć, że te, nieznanne nam, istoty pojawiają się wśród nas po to, by okazać nam swą przyjaźń.

3.3 INNOŚĆ PSYCHICZNA

Inność ludzkich istot naznaczona jest tym samym antagonizmem, który cechuje to, co mieści się w naszej świadomości jako złe, obce czy też jako coś, co jest niepojęte, a w związku z tym jest nie do przyjęcia, nie do zaakceptowania. „Nie sposób uporać się z Obcością. Jest odwieczna, nieprzewycięzona i radykalna. Problem nie tkwi nawet w tym, że chcielibyśmy, by przybrała taką postać. Taka po prostu jest” (Baudrillard 2009 : 155). Inności nie sposób kontrolować, bo ona nie podlega żadnym prawom oraz jakimkolwiek regułom racjonalnego widzenia świata i człowieka. W różnych przekazach kultury, pojawiających się na przestrzeni dziejów, zakładano współistnienie inności ze złem, podkreślając tym samym, że inność tkwiąca w człowieku uprawomocnia się w obliczu tego, co złe. Odkrywanie i wynajdywanie Innego stało się swego rodzaju modą.

Obce rasy, zwyczaje, kultura, zachowania, mentalność – to z jednej strony budziło niepokój, z drugiej zaś strony pociągało, fascynowało. Po motyw „innego” sięgają więc chętnie twórcy różnych rodzajów i gatunków literackich, w tym również twórcy tekstów grozy. Wśród wielu aspektów inności ukazywanych nam przez autorów horrorów, znajdujemy często motyw swoistego szaleństwa, swego rodzaju „wypaczonej” osobowości ludzkiej czy też tak zwanej wewnętrznej nędzy człowieka. Taki sposób stymulowania Innego odnajdujemy również w tekstach Lovecrafta. Ten wyjątkowo ekscentryczny indywidualista daje czytelnikom swoich tekstów całą plejadę bohaterów, których osobowość znacznie odbiega od ustalonych w naszym świecie norm i oczekiwań. Ich ciekawe, odmienne osobowości pozwalają Lovecraftowi stworzyć swoistą „historię” ludzkiego lęku.

Lovecraft w mistrzowski sposób łączy w swoich opowiadaniach sferę nadnaturalną z racjonalizmem – to niebywale przyczynia się do zwielokrotnienia przez niego atmosfery strachu do niespotykanych wcześniej rozmiarów w fikcji literackiej. Stworzone przez niego postaci z jednej strony są zwykłe i typowe, bo są one uschematyzowane i uproszczone, jak często bywa w opowieściach grozy, z drugiej zaś – są one niezmiernie ciekawe i pociągające, ponieważ autor stara się odsłonić i uwypuklić ich fundamentalny tryb istnienia w przedstawionym przez siebie świecie. Autor stara się urzeczywistnić ich status – zarówno ich osobowość, emocje oraz podjęte przez nich działania poddane są przez niego zabiegowi ich urzeczywistnienia. Rzeczywistość, w której Lovecraft umieszcza swoje postaci, stanowi układankę leków i doznań ludzkich, które towarzyszą ludzkości od dawnych czasów, a które to nieodłącznie związane są z archetypicznym strachem przez tym, co Nieznane.

Postacie stworzone przez Lovecrafta są w dużej mierze „inne”, dlatego że jakby same szukają one dróg, które wprowadziłyby je do kręgu traumatycznych doświadczeń.

Wchodząc w groźną dla nich przestrzeń niejednokrotnie mają świadomość, iż to, co w niej znajdują, pozwoli im dotrzeć do „strefy zła”. Autorzy tekstów fantastycznych bardzo często wprowadzali do swoich utworów postaci symbolizujące Zło – demony i różnej kategorii diabły stanowią swego rodzaju alegorię kuszących i osaczających człowieka sił nieczystych. Lovecraft rezygnuje jednak z tego typu „straszydeł”. Ale docenia on siłę, z jaką sam motyw demonicznego zła oddziałuje na ludzką wyobraźnię. Dlatego motyw ten możemy odnaleźć w wielu jego tekstach. Autor zdaje sobie jednak sprawę z tego, iż rezygnując z Szatana i jego diabelskiej ekipy, musi pokryć pozostawione przez nich obszary grozy nowymi postaciami, posiadającymi diaboliczne cechy. Członkowie rodziny de la Poer (*Szczury w murach*), Pickman (*Model Pickmana*), Joseph Curwen (*Przypadek Charlesa Dextera Warda*) czy też siwobrody starzec będący w posiadaniu księgi Pigafetty (*Piekielna ilustracja*) – to tylko niektóre z Lovecraftowskich postaci, które porażają drzemiącą w nich siłą zła. Wataha szczurów z piekła rodem doprowadziła członka starego rodu de la Poer tam, gdzie Nyarlathotep wyje w ciemnościach – do podziemi starego zamku. Tam pochłonęło go jego straszliwe dziedzictwo, którego wyrzekł się Walter de la Poer, dokonując strasznej zbrodni na swoim ojcu, braciach i siostrach. Jednak tajemne moce, drzemiące w tym przeklętym domostwie, upomniały się o swego dziedzica. Mroczny umysł potomka demonicznego rodu popycha go do czynu, który został przerwany przed wielu laty. W przedsionku piekła – miejscu zatrwających krwawych praktyk – popada on w obłąd. W szaleńczym amoku dopuszcza się nie-ludzkiego czynu – demony, które go dopadły, spowodowały, iż znaleziono go nad zmasakrowanym, rozszarpanym, na pół zjedzonym ciałem kapitana Norrysa (*Szczury w murach*). Porażające jest to, że demoniczni strażnicy złych i okrutnych bogów, nie pozwolą tym, których posiadli w swe władanie, wyzwolić się spod ich panowania – Zło nigdy nie odpuści, odziedziczone szaleństwo zawsze dopada swoją ofiarę. Ale ważne jest też

to, że Zło opanowuje tylko specyficzne umysły ludzkie. Obsesja przemijania, chęć posiadania władzy nad życiem i śmiercią – to uczucia towarzyszące człowiekowi od zarania dziejów. Niektóre osoby starały się je urzeczywistnić. Stąd w tekstach grozy wampir, strzygi i inne diaboliczne postaci. Lovecraft podszedł do tego problemu w sposób oryginalny. Joseph Curwen to ogarnięty obsesją przemijania czarnoksiężnik. Aby pokonać śmierć dopuścił się wielu szaleńczych, okrutnych czynów. Duma, tajemnicza arogancja, możliwość obcowania z potężniejszymi i lepszymi istotami spowodowały, iż zignorował on wszelkie ludzkie stworzenie, podporządkowując je swoim diabolicznym eksperymentom. Chęć osiągnięcia wiedzy, która pozwoliłaby mu osiągnąć młodość i wieczne życie uczyniły z niego potwora, a jego bluźniercze związki z tajemnymi siłami spowodowały, iż uznał, że może przypisać sobie moc przekraczania granicy danej człowiekowi (*Przypadek Charlesa Dextera Warda*). Dla tekstów grozy charakterystyczne jest to, że wątkowi satanistycznemu bardzo często towarzyszą motywy wampiryczne. Krwiożerczy de la Poer, okryty „krwiopijczy” Curwen – to nie jedyni tego typu Lovecraftowscy bohaterowie. Demoniczne fascynacje związane z wampiryzmem przejawia też stary siwobrody gospodarz piekielnego domu, leżącego w oddali od ludzkich siedzib. Piekielna ilustracja, przedstawiająca w upiornych szczegółach rzeźnię kanibali Anzique, wywiera szczególny wpływ na jego emocje, sposób myślenia, a także na jego osobowość. Ten odpychający człowiek zdradza wręcz obsesyjne zauroczenie odrażającym rysunkiem. Przyglądając się mu wpada w stan szokującej ekstazy. Jest wtedy nie tylko przerażający, ale przede wszystkim odrażający. Do granic wytrzymałości doprowadzają jego perswazyjno – szaleńcze oświadczenie, iż zabicie owcy było dla niego zabawne, ale nie dość satysfakcjonujące. Porażające jest też jego naiwne oświadczenie, iż ilustracja wzbudziła w nim głód wiktuałów, których nie można wyhodować. Mało tego, twierdzi, że pod jej wpływem zaczął się zastanawiać, czy jedząc to samo, nie

można by przedłużyć sobie życia – to samo, co kanibale (*Piekielna ilustracja*). Ten odpychający ludzki „potwór”, stworzony przez Lovecrafta, przypomina postać Pana Hyde, który to wyzwolił doktora Jekylla z drzemiącego w każdym człowieku prapierwiastka Zła. Zło w ludzkiej postaci jest o wiele bardziej przerażające, aniżeli to, które autorzy niektórych tekstów grozy kumulują w jakichś nieziemskich potworach. Piekielnie odstraszący jest także Pickman. Nieludzkie i nieczułe okrucieństwo, jakie znalazło odbicie na jego nad wyraz realistycznych obrazach, pozwalało posądzać go o kontakty z potwornymi istotami. Natomiast jego coraz bardziej zwyrodniały wyraz twarzy napawał przerażeniem wszystkich tych, z którymi się spotykał. Niektórzy uważali, iż jego układ nerwowy trawi jakąś dziwna choroba. Inni twierdzili, iż zmiany, jakie w nim zachodzą, są wyrazem jego wielkiej nienawiści do ludzkości – bo tylko ktoś o mocno zdegenerowanym umyśle i silnym poczuciu wrogości do świata i ludzi mógł znajdować zadowolenie w torturowaniu ludzkich umysłów potwornościami, które malował na swoich obrazach. Ale to nie wszystko, demoniczny wygląd Pickmana pozwalał wysnuć teorię, że nie był on do końca człowiekiem – być może był jedną z tych osób, którym udało się odnaleźć drogę prowadzącą w obce, zakazane nam rejony (*Model Pickmana*). Lovecraftowskie ludzkie demony są o wiele straszniejsze aniżeli jakiegokolwiek monstra. Ludzie, którzy potrafią otworzyć drzwi opętającym mocom, uświadamiają nam, że siła zła, która oddziałuje na nas z zewnątrz nie jest aż tak niebezpieczna, jak ta, która potrafi obezwładnić nas od środka. Zło odnosi nad nami zwycięstwo tylko wtedy, kiedy pozbawi nas człowieczeństwa.

Autorzy tych tekstów kultury, których celem jest wprowadzenie odbiorcę w stan fantastycznego koszmaru, bardzo często sięgają po motyw „szalonego naukowca”, którego ambicje wprowadzają wielki chaos do poukładanego, dobrze znanego nam świata. Na scenę wkraczają więc często przeróżne „monstra”, będące dziełem szalonych umy-

słów, których wynaturzone, mroczne wizje wydobywają z najciemniejszych zakątków przerażające siły zła. Tak budzi się do życia wampir, mumia, wilkołak czy też monstrum Frankensteina. Z czasem do tego „matecznika” zaczynają dołączać inne, groźne dla świata, stwory. W Lovecraftowskim świecie grozy bardzo istotnym elementem jest nie tylko produkt szaleńczej magii jakiegoś ogarniętego obsesją czarownika czy też naukowca. Autora interesuje w dużej mierze człowiek, który podejmuje się niecodziennych badań i dociekań. Stąd jego teksty stawiają przed czytelnikiem mnóstwo postaci niejednokrotnie wkraczających w zakazane regiony nauki. Lovecraftowscy maniacy wiedzy są inni to wyjątkowo dziwni osobnicy, w których psychice zachodzą niepokojące zmiany. Charles Dexter Ward na oczach swoich rodziców przeradza się ze zwykłego ekscentryka w ogarniętego mroczną obsesją obcego im człowieka. Zmiany te są tym bardziej niepokojące, gdyż dostrzegają je również wszyscy ci, którzy znali wcześniej owego młodzieńca. Doktor Willett twierdzi, że Ward zawsze był niezrównoważony i przesadnie wrażliwy, potwierdza też, że żywo reagował na otaczające go zjawiska, ale posiadał przy tym klarowny i potężny umysł. Wiedza, której był maniakiem, doprowadziła go do niesamowitych, zdumiewających i jednocześnie niebezpiecznych dla świata i ludzkości odkryć. Nieszczęsna wieczna młodość Josepha Curwena, będąca wynikiem jego czarnoksiężskich doświadczeń, przerażała wszystkich, którzy go znali. Jego porażające doświadczenia alchemiczne były sprzeczne z prawami natury – ten ponury naukowiec, ogarnięty obsesją zdobycia tajemnej wiedzy, przerażał mieszkańców miasta tajemniczą i gorączkową działalnością. Transporty zakutych w łańcuchy niewolników, podłużne i ciężkie skrzynie przypominające trumny, oszalały skowyt i błagalne jęki, a także straszne okrzyki protestu artykułowane wszystkimi dialektami świata, mnóstwo ludzkich i zwierzęcych kości – to elementy przedziwnych, przerażających badań Curwena, które stanowiły realne zagrożenie dla miasta, a nawet dla świata. Piekło wampi-

ryzmu, w jakie Curwen wciągnął żadnego wiedzy Warda, było porażające nie tylko dla młodzieńca, ale również dla tych osób, które pojawiły się na drodze tego szalonego osobnika (*Przypadek Charlesa Dextera Warda*). Równie ekscentryczny i żądny wiedzy jest Walter Gilman. Ten młody student pasjonuje się nie tylko geometrią nieeuklidesową i fizyką kwantową. Ciekawi go też folklor. To jego umysł stara się dotrzeć do ukrytych źródeł wielowymiarowej rzeczywistości. Obsesją, która opanowała Gilmana, jest połączenie tego, co znane z tym, co nieznanne – w swoich gorączkowych poczynaniach dążył do stworzenia formuły panującej nad właściwościami czasu i przestrzeni. Jego nadwrażliwość emocjonalna i nadpobudliwość słuchowa powodują, że zostaje on wciągnięty w nieznanne obszary, znajdujące się gdzieś poza światem żyjących. Halucynacje, sny umożliwiające mu wyjście ze znanej nam trójwymiarowej sfery, somnambulizm, dziwne imaginacje, a także niepewność relacji pomiędzy snem a rzeczywistością – to wszystko było przerażające, ale nieodpartą chęć otwarcia drogi do czwartego wymiaru powodowała, iż Gilman poddawał się temu na wół mimowolnie. Spotkanie ze starą wiedźmą Keziach, przerażającym Brązowym Jankinem i odpychającym Czarnym Mężczyzną; udział w demonicznym, krwawym rytuale; mordercza walka z diabolicznymi istotami o zachowanie człowieczeństwa – to cena, jaką Gilman musi zapłacić za swoje fascynacje i dociekania naukowe. Tylko człowiek o niepospolitej strukturze psychicznej i obsesyjnych skłonnościach gotowy jest pokonać urastający do niewyobrażalnych rozmiarów strach przed tym, co całkowicie sprzeczne jest z racjonalnym odbiorem naszej rzeczywistości (*Sny w domu wiedźmy*). Ekscentryczność, samotność, a także duża wiedza naukowa i olbrzymia inteligencja powodują, iż Akeley z naukową pasją podchodzi do niewytłumaczalnych wydarzeń, rozgrywających się wśród wzgórz w Vermont. Dociekliwość i obsesyjna chęć wyjaśnienia zagadkowych zjawisk wywołują niechęć okolicznych mieszkańców zarówno do prowadzonych przez Akeleya badań, jak i do jego

osoby – przypisuje mu się niepoczytalność, a nawet obłąd. Zresztą sam Akeley na pewnym etapie swoich dociekiwań ma wątpliwości co do normalności stanu swego umysłu – zastanawia się, czy obce istoty, które nawiedzają jego domostwo, nie są przypadkiem wytworem jego snów albo szaleństwa. Czuje się osaczony. Dziwne ślady, nieludzkie głosy, nalot skrzydlatych stworów na jego dom oraz przekazana mu bzyczącym głosem informacja, że te nieziemskie istoty chcą go zabrać żywego – to wywołuje nie tylko dreszcze emocji i grozy, ale i zwątpienie w zdrowy umysł tego człowieka. Ale jeszcze bardziej przerażający jest fakt, iż ów, przeżywający emocjonalny kataklizm, samotnik podejmuje szaloną decyzję poddania się nieziemskiemu eksperymentowi. Wysłanie własnego mózgu w nieznaną czasoprzestrzeń można potraktować jako chorobliwy spryt, albo też jako ekscentryczny wybryk Akeleya. Zatrważające jest to, że nie wiemy, co mogło być powodem tak ewidentnych zmian, jakie w nim zaszły. Z psychologicznego punktu widzenia powodów może być wiele: mania prześladowcza, schizofrenia, obsesja, a może niezrównoważenie emocjonalne spowodowane stresem, samotnością i niezwykłą osobowością tego starszego człowieka. Koszmarne jest też to, że Lovecraft pozostawia nas z wątpliwościami – nie wiemy, kim Akeley tak naprawdę był. Czarownik, odmieniec, przybysz z innego świata – nie jest to jednak tak istotne, jak ważny jest fakt, że autor odkrywa przed nami nieznaną regiony naszej osobowości (*Szepejący w ciemności*). Można powiedzieć, że postaci szalonych, żądnych wiedzy i dociekliwych „naukowców” w tekstach Lovecrafta z powodzeniem zastępują wszelkie monstra, będące wytworem nieczystych poczynań człowieka. Ostre zęby, blade przerażające twarze, kanciasty powłóczysty chód, lodowate ciała, wykrzywione w dziwnym grymasie usta – to wszystko miało zdominować wyobraźnię odbiorców, przed którymi stawiano dziwne wytwory groźnych poczynań człowieka. Lovecraft do tego schematu dodaje całą plejadę bardziej skomplikowanych „strachów”. Stawia on przed naszymi oczyma nie pro-

dukt ludzkich działań, ale odważnych, ekscentrycznych szaleńców pochłoniętych manią przetwarzania świata.

Opowieści grozy mają to do siebie, że wszystkie one biorą udział w wynajdywaniu Innego. Autorzy tego typu tekstów, aby móc straszyć innością, poszukują jej różnych przejawów w otaczającej nas rzeczywistości. Dlatego nierzadko sięgają oni do istniejących w naszym świecie „psychodramatów inności” i z powodzeniem adoptują je na użytek grozy. Inność o podłożu psychologicznym nie była obca Lovecraftowi. Ów samotnik z Providence dobrze wiedział, co to jest być Innym wśród Swoich. Brak zrozumienia jego przez świat oraz jego brak zrozumienia świata spowodowały, iż ten genialny umysł nigdy nie dorósł społecznie. Świat był dla niego obcy. Stąd w jego opowieściach grozy nie mogło zabraknąć postaci, które w dorosłym życiu odczuwały „ból świata” i które to nie potrafiły wyrazić zgody na zespolenie się z tym, co ich otacza. Takie psychiczne wyobcowanie przytrafia się wielu jego bohaterom. Na pewno mistrzem ucieczki ze świata dorosłych w dziecięcy świat marzeń jest Randolph Carter. Jego psychiczna niedojrzałość polega na tym, że nigdy nie dostrzegł on cudowności w rzeczach, które były powszechnie znane i akceptowane, a także przyjmowane jako dobrodziejstwo wieku dojrzałego. Carter starał się, ale jego delikatna dusza nie potrafiła wyrazić zgody na pospolitość otaczającego go świata. Zwykłe emocje, przyziemne dążenia, zwyczajne wydarzenia – w tej szarej rzeczywistości brak było miejsca na unikalne fantazje, marzenia i iluzje delikatnej, wrażliwej duszy. Życie pozbawione piękności miało dla niego sensu i znaczenia. Tak wyobcowany emocjonalnie Carter postanowił poszukać antidotum na szarą codzienność – i znalazł je. Klucz, który był w jego posiadaniu, pozwolił mu wrócić do zaczarowanego świata jego dzieciństwa (*Srebrny klucz*). Przerażające jest to, że Carter nie potrafił zapanować nad swymi emocjami i pozwolił się wciągnąć w obce, nieznane krainy czasu i przestrzeni. Z tego Innego Świata trudno

było mu powrócić do znanej nam ziemskiej przestrzeni. Powłoka, w której prawdopodobnie zamieszkała jaźń dawnego Cartera, była nie tylko nieziemsko odrażająca, ale i całkowicie mu obca (*Przez bramy srebrnego klucza*). Rzeczywistość osadzona w ustalone reguły i schematy dnia codziennego męczyła również Thomasa Olneya. Jego dusza i umysł skłonne do poszukiwania filozoficznych rozważań nie potrafiły wyrazić zgody na okowy, w jakie wciągała go dorosłość – te same rzeczy, ci sami ludzie, te same zdyscyplinowane myśli, odczucia i doznania. żadnych tajemnic, emocji i planów, które wykaczałyby poza pracę, dom, rodzinę i powinności dorosłego człowieka. Z prozy i nudy dnia codziennego wyrwały Olneya mgły otulające dziwny, tajemniczy dom wzniesiony na wysokiej skale. Podążając ku niemu wkroczył w obcy ludziom dorosłym świat pełen tajemnic i cudów. Mgły wyzwoliły w nim dawno stłumione pragnienia. Thomas Olney, podobnie jak Randolph Carter, odnalazł drogę do świata marzeń. Przerazające jest jednak to, że w świecie, który udało mu się odkryć, pozostawił na zawsze swoją duszę – od tej pory spał, jadł, pracował, wypełniał swoje obowiązki i nie tęsknił już za magią, tajemnicami i bezkresnymi krainami. Logika, rzeczowość, reguły dnia codziennego – oto nowy Thomas Olney (*Dziwny, wysoki dom wśród mgieł*). Z nagą, ohydłą rzeczywistością realnego świata walczył też Kuranos. Chcąc odnaleźć piękno, zatopił się on w iluzje i fantazje ukryte w opowieściach z dzieciństwa i wspomnieniach ze snów. Aby dotrzeć do cudownego Celephais, Kuranos przez wiele miesięcy błądził po nieznanym mu sennym przestrzeniach. Ale kiedy wreszcie odnalazł tę cudowną krainę, mógł w niej pozostać na zawsze. Przerazające jest jednak to, że kiedy Kuranos wpłynął w baśniowe przestworza, w Innsmouth odnaleziono pływające zwłoki włóczęgi. Temu poszukiwaczowi lepszego świata tym razem nie udało się powrócić tam, gdzie chamscy, tłuści, pozbawieni marzeń dorobkiewiczowie napawają się tym, co osiągnęli, zapominając o swoim Celephais (*Celephais*). Lovecraftowski świat rojeń i wizji ist-

nieje dzięki niepoprawnym marzycielom. Inność psychiczna, którą autor obdarza swoje postaci, pozwala stworzyć opowieści o obcości świata, który swoimi regułami i zasadami osacza ludzi, wysysając z nich to, co najważniejsze: marzenia, fantazje, wrażliwość.

Lovecraft, proponując swoim czytelnikom spotkania z Innym, bardzo często wprowadza ich w świat szalonych poczynań bohaterów. Świat pełen urojeń, obsesji, neurotycznych samotników czy też demonicznych poczynań owładniętych siłami zła jest równie groźny jak ten, w którym pojawiają się przerażające „straszydła”, obdarzone fizjonomią wykraczającą poza sferę realnego wyobrażenia. Odmienne zachowanie, inny sposób bycia, nietypowy sposób myślenia, niecodzienne marzenia – to na pewno irytuje, wywołuje sprzeciw, a czasem nawet lęk. Lovecraft jest jednak w stanie uczynić z tym coś więcej – stworzone przez niego „inne psychicznie” postaci ludzkie niejednokrotnie posiadają w sobie potwornie porażającą nasze umysły moc.

3.4 INNOŚĆ WEWNĘTRZNA

Opowieści grozy należą do tej grupy utworów, które na tle fantastycznych wydarzeń rozwijają motyw strachu. Lęk, wywoływany przez wymykające się rozumowej interpretacji obrazy, stanowi podstawę emocjonalną tych tekstów. Stąd obecność jakiegoś nadnaturalnego czynnika w tego typu utworach jest wręcz nieodzowna. Autorzy horrorów zdają sobie doskonale sprawę z tego, iż to, co wykracza poza ogólne, akceptowalne, umowne ramy znanego nam świata, wywołuje bunt i sprzeciw, ponieważ wszystko to, co obce zawiera zawsze w sobie jakiś margines niepokoju. Dlatego opowieści grozy przeradzają się w niekończące się historie o obcości i inności, przeciwstawiającej się temu, co swojskie i znane. Ich autorzy doskonale wiedzą, iż ścierające się

ze sobą przeciwieństwa stanowią podstawę każdej tworzonej przez nich fabuły. Można więc powiedzieć, że Lovecrafta, jak i innych twórców grozy, toczy się gigantyczna walka przeciwieństw.

Autorzy tekstów grozy często wprowadzają do nich postaci z wyraźnie zaznaczonymi rysami szaleństwa. Obcowanie z tego typu bohaterami wywołuje zarówno niepewność, jak i lęk. Aby móc wkroczyć na wyżyny grozy, nie wystarczy pokazać czytelnikowi jakiegoś, odbiegającego od ogólnie przyjętych norm dziwaka. Dlatego pisarze starają się tak konstruować swoich bohaterów, ażeby ich „inność” nie znajdowała w nich naukowego uzasadnienia. Postaci te owiane są zazwyczaj aurą tajemnicy. Mroczny irracjonalizm staje się też udziałem Lovecraftowskich postaci. Do grupy stworzonych przez siebie monstrualnych „straszydeł” oraz samotnych, ekscentrycznych maniackalnych szaleńców, wprowadza autor postaci, będące produktem dualistycznej koncepcji świata. Schizofrenik – osoba o rozdwojonej jaźni, człowiek - potwór, ofiara – agresor. Lovecraft nie określa jednoznacznie typu swoich bohaterów, nie odkrywa ich całej osobowości, nie mówi, kim tak naprawdę są. To powoduje, iż są oni ciekawszy, ale też bardziej niebezpieczni.

Pojawienie się kogoś, kto jest do nas podobny, będąc jednocześnie naszym całkowitym przeciwieństwem burzy poczucie bezpieczeństwa. Zygmunt Bauman twierdzi, że „wszystko, co wymyka się niedwuznacznemu przyporządkowaniu, jest anomalią i wyzwoleniem dla rozumu” (Bauman 1995 : 21). Człowiek nie potrafi wyrazić przyzwolenia na obecność w jego świecie jakiegokolwiek obcego elementu. Każda inność budzi w nas sprzeciw, bo nie potrafimy przejąć nad nią całkowitej kontroli. Dlatego tak groźny może wydawać się nam Nathaniel Wingate Peaslee. Ten stworzony przez Lovecrafta bohater utracił swoją osobowość na kilka lat. Nie wiedział, kim jest ani kim był – amnezja niepokoi, trudno się z nią pogodzić. Ale byłoby to zbyt proste. Lovecraft, two-

rząc postać Peasleea, każe mu: patrzeć na bliskie osoby w dziwny sposób; mówić jakimś obco brzmiącym językiem; posiadać wiedzę z wielu mglistych, nieznanych dziedzin; mówić o przeszłości, posługując się wiedzą wykraczającą poza fakty opisane w historii; w przedziwny sposób pochłaniać wręcz wszelkie informacje dotyczące świata i ludzi. To nie wszystko. Nonszalancja i dystans do bliskich mu osób, świata i tego, co robił, wzbudzały niechęć i trwogę do jego osoby. Wtórna osobowość, rozdwojenie jaźni – autor tego nie potwierdza. Osobowość Peasleea była jednak tak inna od tej wcześniej znanej i akceptowanej przez żonę i dzieci, że jego bliscy opuszczają go. Tym manifestują oni brak zgody na obcą jaźń, która zamieszkała w ciele znanego im człowieka. Aby podkreślić grozę sytuacji, autor w przemyślny sposób informuje czytelników, że położenie, w jakim znalazł się Peaslee, nie było jedynym znanym w świecie takim przypadkiem. Historia i medycyna odnotowały już tego typu zdarzenia – za każdym razem ktoś o bystrym umyśle przez dłuższy lub krótszy okres czasu wiódł drugie życie, wydając się wszystkim, którzy go znali, zupełnie kimś innym. Informacje te: po pierwsze, uwiarygodniają sytuację, w jakiej znaleźli się Peasleeowie; po drugie, każą z wielką powagą przyjąć wiadomość o istnieniu Wielkiej Rasy i zagładzie ludzkiej cywilizacji. Prawda, fałsz, fantastyczne rojenia chorego człowieka, hipotezy wysuwane w oparciu o zdobytą wcześniej wiedzę – możliwości jest wiele. Ale dla Lovecrafta najistotniejsze jest to, że wobec Peasleea nie można przejść obojętnie (*Cień spoza czasu*). Brak wiedzy o sobie, o swojej osobowości, o tym, kim się tak naprawdę jest – to przeraża. Dlatego nieprawidłowości, przed którymi stawia Lovecraft swoich czytelników, wyzwalają w nich poczucie grozy i sprzeciwu wobec ingerencji obcego pierwiastka w osobowość człowieka.

Przerażająca nas „inność” bardzo często jest wynikiem przynależności do dwóch wykluczających się kategorii: starość – młodość, życie – śmierć, szaleństwo – stateczność, rozum – emocje, człowieczeństwo – odczłowieczenie. Kapitan Obed Marsh oraz

mieszkańcy starego Innsmouth nie wyrażają zgody na śmierć. Stąd szaleńczy pakt, jaki zawierają z Morskimi Istotami. Tak naprawdę do końca nie wiemy, kim są te ludzko-rybie stwory, zrodzone ze związku człowieka z podmorskim straszylłem: ludzie czy potwory, swoi czy obcy? Zmarszczki, pojawiające się na twarzy każdego starego człowieka, mieszkańcy Innsmouth zamienili na wąskie głowy, płaskie nosy i wylupiaсте, niezamykające się oczy. Szacunek, przynależny mądrości i dojrzałości starców, wymienili na wstręt i odrazę ogarniającą wszystkich tych, którzy zdradzają swoją rasę. Koszmarny jest fakt, że ich władza obcych nad ludźmi i ziemskim światem zatacza coraz szerszy krąg. Wychodzi ona poza Innsmouth. Przed tymi potworami nie można uciec. Chyba, że pójdzie się w ślady Douglasa Ornea, który, chcąc pozbyć się swego groźnego dziedzictwa, popełnił samobójstwo. Te potwory zawsze upomną się o swoich. Przekonał się o tym praprawnuk kapitana Marsha. Wyrwany z normalnego życia coraz bardziej wciągany był w niepojętą otchłań nieznanego świata. Zmiany psychiczne, jakim ulegał, szły w parze ze zmianą jego fizjonomii. Tak przygotowany, zamieszka wraz z innymi stworzeniami w podwodnym mieście po to, by kiedy nadejdzie odpowiedni czas, mógł złożyć daninę Wielkiemu Cthulhu (*Widmo nad Innsmouth*). Porażające jest zawładnięcie ciałem człowieka przez jakąś obcą, nieznaną istotę. Ale kiedy całe legiony potworów przywłaszczają sobie ludzi, urasta to do rozmiarów kosmicznego strachu. Tym bardziej jest to groźne, iż nasza ludzka mentalność w ogóle nie potrafi wyrazić zgody na przyjęcie cielesności Innych.

Poczucie własnejtożsamości jest równie ważne, jak fakt posiadania własnego ciała. Dlatego też dwoistość ludzka powinna być często potwierdzana i łączona w jedną całość. Dla psychicznego bezpieczeństwa człowiek powinien wiedzieć, kim jest i jakim jest. Brak takiego potwierdzenia, zarówno przez samego siebie, jak i przez innych, prowadzi często do różnych wypaczeń umysłowych, a to z kolei jest przyczyną samot-

ności i, nie zawsze fizycznej, śmierci. Wstrząs wywołany odkryciami, jakich dokonał Blake w kościele na Federalnym Wzgórzu, spowodował, że ów młody człowiek zatracił poczucie własnej świadomości. A opętańczy strach i samotność pozwoliły mu na dostrzeżenie powiązania między własnym umysłem i zaczajonym w kościelnej wieży koszmarem, który osaczał jego osobowość, pociągając ją ku sobieszególnie nocą. Całkowite poczucie zespolenia z obudzoną przez niego tajemniczą rzeczą pozwala mu się z nią utożsamić – on jest nią, a ona nim. Przerazające jest to, że nie do końca wiemy, kim był obudzony przez Blakea Duch Ciemności. Mógł on okazać się ciemną stroną jego osobowości, z którą nie potrafił on walczyć. Ale również mógł być przerażającą obcą istotą, która chciała uwolnić się z uwięzi (*Duch ciemności*). Randolph Carter – uciekając przed nieznośną rzeczywistością w niezbadane krainy – popada w kosmiczną pustkę, w której się zatracą. On staje się Wszystkim–W–Jednym, jakąś bezkresną istotą i jaźnią, wykraczającą poza wszelkie istniejące bariery fizyczne i mentalne. Przerazające jest to, że zmultiplikowana forma, jaką nadał on własnej osobowości, utożsamiała swój początek z postacią nieprzekładalnego zmroku (*Przez bramy srebrnego klucza*). Umysły ludzkie tworzą swego rodzaju symulację świata wewnętrznego, dlatego tak ważne jest, odnalezienie równowagi psychicznej, która wprowadziłaby swoistą harmonię między stanem ducha i umysłu człowieka.

Odbieranie człowieczeństwa osobom z psychicznymi odchyleniami jest zabiegiem, który między innymi ma zwrócić uwagę na drzemiące w człowieku destrukcyjne i złe siły. Osoby o diabolicznych skłonnościach bardzo często przyznają sobie prawo do życia innych osób. Nieograniczone możliwości, jakie sobie przypisują, niejednokrotnie w ich mniemaniu sięgają poza granice życia i śmierci. Stary Ephraim Waite to wyjątkowo odrażająca i bezwzględna postać. To jego zimne, wyrachowane spojrzenie i drwiący uśmiech można było dostrzec w ciałach jego córki Asenath i Edwarda Derby-

ego. Obsesyjne pragnienie nieśmiertelności nie powstrzymało go przed szatańskim zagarnięciem ciała własnego dziecka. Nie wzruszały go przerażające krzyki Asenath, uwięzionej w jego starym, rozpadającym się ciele. Niegodziwy czarownik, ukryty pod powłoką córki, potrafił też odnaleźć osobę, która umożliwiłaby mu osiągnąć pełną wymianę. Powoli, z diabelską premedytacją, kradł ciało Derbyego, czyniąc go więźniem powłoki Asenath. Porażająca jest moc tego plugawego monstrum, które nigdy nie zamierza umrzeć – swoją jaźń zamierza przenosić z ciała do ciała. Ephraim Waite, Asenath Waite, Edward Pickman Derby – to jedna jaźń ukryta w wielu ciałach. Ale to nie koniec. Kiedy ciało Derbyego zestarzeje się, czarownik wymieni je na inne. Dlatego Edward, uwięziony w rozkładającym się ciele swojej żony, czyni nadludzkie wysiłki, aby temu zapobiec (*Coś na progu*). Przerażająca jest obezwładniająca człowieka moc zła, ale równie potężna jest wola walki o zachowanie człowieczeństwa.

Autorzy opowieści grozy często zamykają w nich obawy przed nierozróżnialnością tego, co bezpieczne i swojskie od tego, co złe i obce. Ten rodzaj lęku uzasadniony jest szczególnie w przypadku relacji: ciało – jaźń. Relacja ta nigdy nie jest bezkonfliktowa. Ciało bardzo często poddawane jest wymaganiom, jakie stawia przed nim jaźń. Konstruowanie i rekonstruowanie, wpisywanie i wypisywanie – to nieodłączne części tej dualistycznej pary. To, jak oba te elementy współpracują ze sobą, pozwala nam określić, kto jest człowiekiem, a kto się tylko nim wydaje.

ZAKOŃCZENIE

Autorzy fantastyki grozy proponują swoim czytelnikom spotkanie z Innym. W tym celu do realnego świata wprowadzają elementy, które naznaczają dobrze znane nam przestrzenie piętnem niezwykłości, tajemnicy, niepokoju. Twórcy *weird fiction* ciągle doskonala i wzbogacają swoje teksty o nowe czynniki, które umożliwiłyby ich odbiorcom przeżyć dreszcze strachu, a nawet grozy. Ze względu na fakt, iż teksty grozy wywołują uczucia negatywne, wiele osób przypisuje im niewielką wartość literacką. Mimo to kuszą one czytelników, bo prawdziwe reakcje na wszelkie zagrożenia zamieniają w zabawę ze strachem. Odbiorca, obcując z tekstem, boi się, a jednocześnie czuje się bezpieczny – i to go ekscytuje.

W pracy podjęto się próby przeprowadzenia analizy tekstów Lovecrafta, który uznawany jest za twórcę *weird fiction*. Starano się pokazać, jak postać Innego, wprowadzona przez autora do jego tekstów, wpływa na stworzenie atmosfery grozy, którą osacza on swoich czytelników. Spośród wielu tekstów Lovecrafta wybrano te, w których autor w znakomity sposób wprowadził w stworzony przez siebie świat pierwiastki inności. Motyw innego a także postaci, przestrzenie i wszelkiego rodzaju rekwizyty naznaczone piętnem obcości mieszczą się w rekwizytorni „strachów” stworzonej przed Lovecraftem. Ale ważne jest to, że autor nazaczył je piętnem oryginalności, tworząc swego rodzaju literackie „wzorce”, z których czerpią po dzień dzisiejszy twórcy *weird fiction*.

Postać Innego w twórczości Lovecrafta funkcjonuje w różnych wymiarach. Spoglądając na badania, przedstawione w poprzednich rozdziałach, można powiedzieć, że w prawdziwy, realny porządek konkretnego, zazwyczaj amerykańskiego środowiska, Lovecraft wprowadza jakieś nieznanne, nieistniejące demoniczne siły bądź obce moce, pochodzące spoza znanego nam czasu i miejsca. Takie „pęknięcie” realistycznej prze-

strzeni jest niezgodne z naszym pojmowaniem świata. Poza tym autor w znane nam przestrzenie wprowadza zarówno postaci, jak i wydarzenia, które nie mają prawa zaistnieć. Zachwianie regułami świata powoduje wątpliwości co do prawdziwości praw rządzących naszą rzeczywistością. Umiejętne postawienie czytelnika wobec zjawisk, które posiadają znamiona nadnaturalności wywołuje co najmniej niepewność, ale także lęk. Lovecraftowski świat innych eonów czasu i przestrzeni podlega niepojętym nam prawom i jest w posiadaniu przez starsze i potężniejsze od nas istoty, które niejednokrotnie sprawiają wrażenie nieprzyjaznych naszemu bytowi na Ziemi. W świecie tym pojawiają się często jakieś nie do końca ogarnięte przez człowieka siły, których ingerencja w ludzkie sprawy odczytywana jest jako atak na człowieka. To wywołuje nie tylko strach, ale przede wszystkim sprzeciw, skierowany przeciwko wtargnięciu tego, co inne w to, co jest nam znane.

Przywoływane przez Lovecrafta siły, sięgające obcych nam przestrzeni, a także ciemnych regionów naszej egzystencji, rodzą instynktowne obawy człowieka przed możliwością wywołania chaosu w znanym nam świecie. Lovecraft łączy nadnaturalną sferę obcych nam przestrzeni religijnych z racjonalistycznym sposobem postrzegania i akceptowania świata. Wchłonięcie do *weird fiction* sekretów odwiecznych zwyczajów mrocznych krwawych kultów i magicznych rytuałów pozwala wskazać na istnienie w znanym świecie innego, drugiego dna naszego bytu. Istnienie takich niepojętych mocy niepokoi i budzi sprzeciw. Świat przedstawiony przez Lovecrafta nie jest pozbawiony okrucieństwa. Zło, które towarzyszy demonicznym postaciom, skierowane jest przeciwko nam i Ziemi. Na to trudno jest się zgodzić i nie jest łatwo przejść wobec tego ze stoickim spokojem. Zło, które obezwładnia bohaterów od środka, opanowując ich myśli i czyny tak naprawdę pozbawia człowieka człowieczeństwa. To wzbudza strach większy aniżeli jakiegokolwiek najstraszniejsze monstrum.

Świat przedziwnych rojeń, obsesji, szalonych i demonicznych poczynań człowieka owładniętego siłami zła u Lovecrafta jest groźny. Zawładnięcie ciałem, stworzonych przez autora postaci, przez inny, obcy byt jest porażające. Ludzie przyzwyczajeni są do stanowienia o sobie, chcą wiedzieć, kim są i jacy są. Tego typu wypaczenie nie znajduje naukowego uzasadnienia, dlatego nie wyrażamy na nie zgody. Pozbawienie przez Lovecrafta człowieka znanej i jedynej zaakceptowanej przez nas ludzkiej cielesności jest tym chwytem, który przeraża. Człowiek nie jest w stanie wyobrazić sobie funkcjonowania bez znanego mu ciała. Dlatego proponowane przez autora wszelkie zastępcze formy, w których umieszcza ludzką jaźń, są trudne do przyjęcia.

Opowieści grozy stworzone przez Lovecrafta należą do tego typu literatury, której zadaniem jest budzenie w czytelniku strachu. Autor osiąga to poprzez wprowadzenie do swoich tekstów wszelkiego rodzaju elementów inności. Robi to tak, żebyśmy mieli świadomość, że w świecie, w którym żyjemy, jest mnóstwo nieznanych nam obcych mocy. Siła opowieści Lovecrafta tkwi w tym, iż stawia on swoich czytelników na granicy dwóch porządków w taki sposób, by zatracili się w tym, co jest prawdziwe, a co nierealne.

STRESZCZENIE

Opowieści grozy należą do tej grupy tekstów literackich, w których do znanego nam świata wprowadzony jest jakiś irracjonalny element. To, co jest niezwykle wywołuje w poukładanym świecie chaos. Boimy się tego, co jest nam nieznane, obce. Autorzy tekstów grozy burzą porządek świata przez wprowadzenie do niego „inności”.

„Inny” to pojęcie bardzo szerokie. Ma różne znaczenia. Dlatego na początku pracy przedstawiono stanowiska różnych osób, które zajmują się problemem „inności”. Starano się przywołać te poglądy, które związane są z różnymi dziedzinami nauki: z medycyną, psychologią, psychiatrią, filozofią. W ten sposób możemy popatrzeć na Innego z różnych perspektyw. Pojęcie „inności” nie jest obce zwykłym ludziom, którzy zazwyczaj widzą w Innym obcego.

Autorzy opowieści grozy mają za zadanie wywołać u czytelników strach przed tym, co nieznane. Strach ten, zdaniem Marka Wydmucha, nie jest prawdziwy; czytając teksty grozy prowadzi się grę ze strachem. Twórcy grozy wykorzystują między innymi takie mechanizmy strachu jak: noc, księżyc, mgła, śmierć, przerażający stwór i pejzaż, cisza, dziwne odgłosy a także niedopowiedzenie, tajemniczość, zwroty akcji, zapowiedź czegoś groźnego. Do najpopularniejszych akcesoriów strachu w *weird fiction* zalicza się: wampira, golema, upiory, czarownice, wilkołaki, diabły, duchy, przedmioty przynoszące nieszczęście, domy, w których straszy.

W pracy zajęto się twórczością Howarda Phillipsa Lovecrafta. Jego teksty zalicza się do klasyki grozy. Jest on uznawany za twórcę *weird fiction*. Należał tutaj pokazać, jak postać Innego, którą Lovecraft wprowadza do swoich tekstów, wpływa na stworzenie atmosfery grozy. Rozważania na ten temat umieszczono w rozdziale drugim i trzecim pracy.

W rozdziale drugim szczególną uwagę zwrócono na inny plan egzystencji. Istnienie obok siebie różnych światów jest bardzo trudno zaakceptować. Lovecraft w swoich opowiadaniach stworzył analogiczne światy. Są to mroczne krainy, w których mieszkają jakieś bóstwa, krainy snów i koszmarów, a także różne wyklęte miejsca. Światy te są pełne niesamowitości i grozy. Dunwich, Arkham, Providence, tajemnicze góry Vermont to znane miejsca, które należą do naszego świata. To tutaj autor umieszcza swoich bohaterów, którzy kontaktują się z obcymi światami. Znajdują się one w Królestwie Snu, a także głęboko pod ziemią lub pod wodą oraz w odległym kosmosie. Światy te przenikają się z naszym światem. Zamieszkują je nieznanne nam istoty, które są nam często nieprzychylnie. Bohaterowie Lovecrafta spotykając się z obcymi im przestrzeniami i „innymi” postaciami ciągle boją się, przeżywają koszmar, grozę, ogarnia ich ogromny strach.

Rozdział trzeci poświęcono ukazaniu tego, jak ważną rolę w tworzeniu nastroju grozy przez Lovecrafta odgrywa odmienny wygląd, zachowanie, a także odmienne dążenia i moralność ludzka. Ludzie bardzo przywiązani są do swojego ciała, które uważają za idealne. Dlatego każda inność cielesna wywołuje u nich sprzeciw. Boją się jej. Aby stworzyć atmosferę grozy Lovecraft powołał do życia potwory, które wprowadził do świata ludzi. Straszy też on swoich czytelników tym, że czasem pozbawia swoje postaci ciała albo nadaje im galaretowatą, niestabilną formę życia. Autor otwiera też przed czytelnikami świat pełen urojeń i obsesji. Szczególnie groźne są osoby o diabolicznych skłonnościach. Często przypisują one sobie prawo do życia innych osób. Prerażające jest zawładnięcie ciałem człowieka przez jakieś obce, inne, złe istoty. W świecie stworzonym przez Lovecrafta czytelnik może się również spotkać z magicznymi rytuałami, płonącymi stosami, krwawymi ofiarami i małymi grupkami wyznawców

jakichś obcych nam bóstw. Ten przerażający świat umieszcza autor z dala od skupisk ludzkich.

W pracy starano się pokazać, że Lovecraftowi udało się wskazać na istnienie w znanym nam świecie innego dna naszego bytu. W ten sposób wywołuje on u swoich czytelników niepokój, strach a nawet przerażenie.

SUMMARY

Horror stories belong to the group of literary texts, in which an element of the irrationality in the world as we know it is introduced. The unusual results in chaos in the everyday world. We fear what is unknown to us, what is alien. Horror writers storm the world in order to introduce "otherness."

The "Other" is a very broad concept which has different meanings. Therefore, at the beginning of this work the position of different people who deal with the problem of "otherness" is presented. These views are presented in relation to different fields of science: from medicine and psychology to psychiatry, philosophy. Thus we can look at the "other" from different perspectives. The concept of "otherness" is not unknown for ordinary people, who see the alien in the "other".

The authors of horror stories intend to evoke in readers fear of the unknown. This fear, according to Marek Wydmuch, is not true. The reading of texts concerning terror takes the form of a game played with fear. The developers of horror use mechanisms of terror, such as fear, night, moon, fog, death, scary creature and landscape, silence, strange noises and understatement, mystery, twists or the announcement of something sinister. The most popular accessory of fear in weird fiction include: vampires, golems, ghosts, witches, werewolves, devils, demons, items bringing misfortune or haunted houses.

The paper addresses the creative work of Howard Phillips Lovecraft. His works include the classics of horror. He is considered to be the founder of weird fiction. The paper shows how the figure of the Other, which introduces the reader to Lovecraft's texts influences the creation of atmosphere of terror. Considerations on this subject will be placed in the second and third chapter of this work.

The second section will pay, particular attention to another scheme of existence. The coexistence of different worlds is very difficult to accept. Lovecraft in his stories, has created a parallel world. Są to mroczne krainy w których mieszkają jakieś bóstwa, krainy snów i koszmarów, a także różne wyklęte miejsca. These worlds are full of strangeness and horror. Dunwich, Arkham, Providence, the mysterious mountains of Vermont are well known places, which belong to our world. It is here that the author places his characters, who are in contact with foreign worlds. They are located in the Kingdom of the Dream, as well as deep underground or under water and in the distant universe. These worlds permeate our world. They are inhabited by beings unknown to us, which are often hostile to us. Lovecraft's characters come into contact with unknown spaces, strangers and the "other" characters are always afraid of going through a nightmare, terror or great fear which could overwhelmed them.

Chapter three of this work plays an important role in creating a mood of horror by Lovecraft signify different appearance, behavior, and different kinds of human aspirations and human morality. People are very attached to his body, which they consider to be ideal. Therefore, any difference in their bodily produce opposition. They are afraid of it. To create an atmosphere of horror Lovecraft created the monsters, which introduced the human world. It also frightens his readers that sometimes deprives the body of your character, or gives them a gelatinous, unstable way of life. The author opens up to readers a world full of delusions and obsessions. Especially dangerous are those of the diabolic tendencies. They often claim the right to life of others. Scary is capture the human body through some strange, different, evil beings. In the world created by Lovecraft reader may also meet with magical rituals, burning piles, bloody victims and small groups of followers of some foreign deities us. The scary world of the author placed away from population centers.

The paper tried to show that Lovecraft were used to demonstrate the existence of another world known to us the bottom of our being. In this way, it evokes in his readers anxiety, fear and even terror.

BIBLIOGRAFIA

LITERATURA PODMIOTU :

1. Lovecraft H.P., 2004a, *Duch Ciemności*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
2. Lovecraft H.P., 2004b, *Kolor z przestworzy*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
3. Lovecraft H.P., 2004c, *Koszmar w Dunwich*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
4. Lovecraft H.P., 2004d, *Szeptający w ciemności*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
5. Lovecraft H.P., 2004e, *Widmo nad Innsmouth*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
6. Lovecraft H.P., 2004f, *Zew Cthulhu*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*, przeł. R.Grzybowska, Toruń: C&T.
7. Lovecraft H.P., 2008a, *Celephais*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
8. Lovecraft H.P., 2008b, *Co sprowadza księżyc*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. M.Kopacz, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
9. Lovecraft H.P., 2008c, *Dziwny, wysoki dom wśród mgieł*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
10. Lovecraft H.P., 2008d, *Hypnoss*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.

11. Lovecraft H.P, 2008e, *Polaris*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
12. Lovecraft H.P, 2008f, *Poza murem snu*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
13. Lovecraft H.P, 2008g, *Przez bramy srebrnego klucza*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
14. Lovecraft H.P, 2008h, *Przypadek Charlesa Dextera Warda*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. M.Wroczyński, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
15. Lovecraft H.P, 2008i, *Srebrny klucz*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
16. Lovecraft H.P, 2008j, *Zewnętrzni bogowie*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
17. Lovecraft H.P, 2008a, *Z otchłani*, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
18. Lovecraft H.P., 2007a, *Cień spoza czasu*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
19. Lovecraft H.P., 2007b, *Coś na progu*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
20. Lovecraft H.P., 2007c, *Model Pickamana*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. A.Ledwożyw, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
21. Lovecraft H.P., 2007d, *Piekielna ilustracja*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
22. Lovecraft H.P., 2007e, *Sny w domu wiedźmy*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.

23. Lovecraft H.P., 2007f, *Szczury w murach*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. G.Iwańczyw, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
24. Lovecraft H.P., 2007g, *W górach szaleństwa*, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, przeł. R.P.Lipski, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.

LITERATURA PRZEDMIOTU:

1. Aguirre M., 202, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przeł. A.Izdebska, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza, okrucieństwo*, red. G.Gazda, A.Izdebska, J.Płuciennik, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych „Universitas”.
2. Baudrillard J., 2009, *Przejrzystość zła. Esej o zjawisach skrajnych*, przeł. S.Królak, Warszawa: Wydawnictwo Sic!
3. Bauman Z., 1995, *Wieloznaczeniowość nowoczesna. Nowoczesność wieloznaczna*, Warszawa: PIW.
4. Beauvoir de S., 1949, *Druga płeć*, przeł. G.Mycielska, Kraków: Wydawnictwo Literackie.
5. Bieleeld R.S., 2003, *Obce we mnie*, „Dialog” nr 13.
6. Bloch R., 2007, *Dziedzictwo grozy*, przeł. M.Lubiak, [w:] H.P.Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszmarze*, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
7. Bobowska – Nastaszewska P., 2008, *Dialektyka poszanowania siebie i Innego 0 Paula Ricceura tolerancja wobec inności*, [w:] *Literatura kultura tolerancja*, red. G.Gazda, I.Hübner, J.Płuciennik, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych „Universitas”.

8. Caillois R., 1967, *Od basni do „science fiction”*, przeł. J.Lisowski, [w:] Caillois R., *Odpowiedzialność i styl. Eseje*, wybór M.Zurowski, słowo wstępne J. Błoński, Warszawa: Wolumen.
9. Carrol N., 2004, *Filozofia horroru albo paradoksy uczuć*, przeł. I postłowie M.Przylipiak, Gdańsk: słowo/obraz teoria.
10. Filek J., 2003, *Ambiwalencja obcości*, „Dialog” nr 13.
11. Gaiman N., 2008, *Rzecz o snach i koszmarach*, przeł. M.Kubiak, [w:] H.P.Lovecraft, *Sny o terrorze i śmierci*, Poznań: Zysk i S-ka Wydawnictwo.
12. Głowiński M., 1994, *Labirynt, przestrzeń, obcości*, [w:] *Mity przebrane*, Kraków.
13. Houellebecq M., 2007, *H.P.Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, ze wstępem S.Kinga, przeł. J.Giszczak, Warszawa: W.A.B.
14. Izdebska A., 2002, *Gotyckie labirynty*, [w:] *Wokół gotycyzmów. Wyobrażenia, groza okrucieństwo*, red. G.Gazda, A.Izdebska, J.Płuciennik, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawnictw Prac Naukowych „Universitas”.
15. King S., 2005, *Danse macabre*, przeł. P.Braiter, P.Ziemkiewicz, [bm]: Prószyński i S-ka.
16. Kołodyński A., 1985, *Seans z wampirem*, Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
17. Kruszelnicki M., 2003, *Oblicza strachu. Tradycja i współczesność horroru literackiego*, Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
18. Krzemińska W., 1973, *Literatura piękna a zdrowie psychiczne*, Warszawa: Państwowy Zakład Wydawnictw Literackich.
19. Lovecraft H.P., 2008, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A.Ledwożyw, Ł.M.Pogoda, R.Lipski, Warszawa: Fantasmagoricon.

20. Parandowski J., 1987, *Mitologia*, Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
21. Plessner H., 1988, *Pytanie o conditio humana*, przeł. M.Łukasiewicz, [w:]
Plessner H., Pytanie o conditio Humana. Wybór pism, wybrał i wstępem opatrzył
Z.Krasnodębski, Warszawa; PIW.
22. Środa M., 2008, *Postawy wobec obcości*, [w:] *Literatura kultura tolerancja*, red.
G.Gazda, I.Hübner, J.Płuciennik, Kraków: Towarzystwo Autorów i Wydawców
Prac Naukowych „Universitas”.
23. Wydmuch M., 2004, *Cień z Providence*, [w:] H.P.Lovecraft, *Zew Cthulhu*. To-
ruń: C&T.
24. Wydmuch M., 1975, *Gra ze strachem*, Warszawa: Czytelnik.