

Ksenia Olkusz*

Miasta Lovecraftiańskie

Cities of Lovecraft

The paper traverses a number H. P. Lovecraft's works in order to outline the cityscape of the titanic and the monstrous—that is shown as an epitomy of Lovecraft's depiction of the gothic city. Spaces forgotten, hidden, concealed and, thereby, treacherous and weird, compose a pivotal component of creating both the world and the atmosphere of gothic fiction—as they realise a bipartite model of the world divided into the known and the unknown. Lovecraftian worlds are claimed here to be constructed in this very way, featuring forgotten, titanic cities of architecture never seen and origin—unbeknownst to any of the protagonists. Alongside those titanic (sunken, undiscovered, otherworldly) or isolated (as Innsmouth) metropolies those of human origin reside, no less, however, affected by the evil and unnatural phenomena instigating—both on topographical and psychological plane—deformations and abnormalities. Those liminal enclaves of decay signify the entering of the forbidden frontier and stepping over the threshold of “normality”—which results in character's wondering astray in the secret or degenerated urban mazes, overwhelmed by their grandeur. Theis scenery becomes, therefore, a key element for (re)presenting a world tainted by the Ancient Evil—surving, in a way, as a fellow character in the narrative.

H.P. Lovecraft, city, monstrosity, urban weird, maze

* Ksenia Olkusz — dr; prezes Ośrodka Badawczego Facta Ficta w Krakowie i redaktor naczelna „Facta Ficta. Journal of Theory, Narrative & Media”

Adres kontaktowy: ksenia.olkusz@factaficta.org

Przestrzenie zapomniane, wycofane, ukryte, a przez to groźne i tajemnicze, stanowią ważny element nastrojotwórczy w fantastyce grozy. Realizują one bowiem zasadę dwudzielności przestrzeni, warunkując jej rozpad na „ten” i „tamten” świat. Model ambiwalencji przestrzeni opiera się na zasadzie istnienia „z jednej strony sfery racjonalności [...]; z drugiej [...] świata «Inności», *numinosum*, tego, co poza zdolnością ludzkiego pojmowania”¹. Izolacja, w jakiej pozostają niektóre Lovecraftiańskie miasta, stanowi rodzaj progu oddzielającego rzeczywistość ludzką od nie-ludzkiej, bowiem naznaczone piętnem obcości metropolie przynależą do sfery zagrażającej człowiekowi. Oddzielenie geograficzne pełni po części rolę pomostu łączącego sferę „normalności” i „nadmaturalności”². Granica pomiędzy tymi dwoma światami jest nieprzekraczalna do momentu, w którym odważny lub ogarnięty poznawczą pasją bohater nie zdecyduje się pokonać trudności i dokonać eksploracji zakazanego terytorium. Zdarza się też, że postać zostaje po prostu przeniesiona w obce terytorium i wbrew swojej woli ogląda „obce” konstrukcje.

Jak konstatuje Michel Houellebecq „odrzuć wszelkich form realizmu to warunek wstępny wkroczenia w jego [Lovecrafta—przyp. K.O.] świat”³. Prawidłowość tę odnieść można przede wszystkim do zatopionych, zagubionych w przestrzeni i czasie miast zbudowanych przez Stare Istoty, które niegdyś zamieszkiwały Ziemię. Metropolie te ukryte są w niedostępnych obszarach, niemożliwa jest zatem ich całkowita eksploracja. Ilustruje tę zasadę opowiadanie *W Górach Szaleństwa*, w którym badacze na Antarktydzie natrafiają na ślady dawnej cywilizacji – docierają do ogromnego, labiryntowego miasta kryjącego historię niegdysiejszych jego budowniczych. Najistotniejszym szczegółem są niezwykle roz-

¹ M. Aguirre, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przekł. A. Izdebska, w: *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Pluciennik, Kraków 2002, s. 17.

² Więcej na ten temat m.in. w: K. Olkusz, *Konglomerat niesamowitości: „Domofon” Zygmunta Miłoszewskiego jako gra z klasycznym modelem literatury weird fiction*, „Literatura i Kultura Popularna” 2009, t. 15; tejsze, *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz 2010 czy tejsze, *Gotyckie światy współczesnej grozy*, w: *Światy grozy*, red. K. Olkusz, Kraków 2016.

³ M. Houellebecq, *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przekł. J. Giszczak, Warszawa 2007, s. 60.

miary konstrukcji architektonicznych, „niewiarygodna masywność tych rozległych kamiennych wież i wałów [która—K.O.] uchroniła ów przerażający twór od zagłady w przeciągu setek tysięcy – a może i milionów lat – jakie minęły od chwili ich pojawienia się na tej posępnej [...] wyżynie”⁴. Monumentalność tego i innych miast staje się sygnałem potworności, zła przenikającego ogromne budowle, wizualnym dokumentem mocy i grozy, jaką budzą w ludziach Stare Istoty. Dokumentuje to *passus* z opowiadania *Zew Cthulhu*, w którym narrator opisuje wyłonienie się zatopionego miasta z oceanicznych odmętów:

Johannes [...] opisując miasto [...] rozwodzi się [...] nad niesamowitym wrażeniem, jakie robią olbrzymie kąty i kamienne powierzchnie [...]. Miejsce to wydzielało paskudną woń [...]. Podpłynęli do [...] monstualnego akropolu [...]. Jakaś niesamowita groza oraz niepewność czaiły się w tych [...] zwodnych wymiarach rzeźbionej skały⁵.

W utworze *W Górach Szaleństwa* narrator stwierdza natomiast, że „w napotykanym kształtach, wymiarach, proporcjach [...] i wszelkich niuansach konstrukcyjnych tego bluźnierczego kamiennego tworu tkwiło coś nieuchwytnie, lecz głęboko nieludzkiego”⁶.

Tworzywem tytanicznych miast jest głównie kamień uzupełniany drewnem, niekiedy także metalem. Na detale zdobnicze składa się przebogata ornamentyka; płaskorzeźby i malowidła opowiadają z reguły jakąś część historii obcej rasy, służąc nie tylko celom estetycznym. Uwagę bohaterów zwraca – zwłaszcza w utworze *W Górach Szaleństwa* – niezwykłość techniki, w której wykonano zdobienia. „Nie spotkałem nigdy w życiu płaskorzeźby, która precyzją wykonania dorównywałaby tym reliefom”⁷, stwierdza narrator, dodając, że „najdrobniejsze szczegóły świata zarówno fauny, jak i flory oddane były, mimo olbrzymiej skali tych rzeźb, ze zdumiewającą plastycznością”⁸. Zainteresowanie eksploratorów budzi także upodobanie budowniczych i artystów do kształtu pięciokąta, będącego *leitmotivem* reliefów, malowideł i brył architektonicznych. Podobną fascynację i zachwyt wyraża również bohater opowiadania *Zapomniane miasto (The Nameless City)*, podkreślając ogromny kunszt sztuki zdobniczej podziwianej w zagubionej metropolii: „ten korytarz [...] był [...] pomnikiem najwspanialszej i egzotycznej sztuki. Bogate, żywe i fantastycznie

⁴ H.P. Lovecraft, *W Górach Szaleństwa*, w: tegoż, *W Górach Szaleństwa*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999, s. 234.

⁵ Tegoż, *Zew Cthulhu*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy*, przekł. R. Grzybowska, Warszawa 1996, s. 41-42.

⁶ Tegoż, *W Górach Szaleństwa...*, s. 248.

⁷ Tamże, s. 249.

⁸ Tamże.

śmiałe płaskorzeźby i freski tworzyły ciąg ściennych malowideł, których linii i barw opisać nie sposób”⁹.

Jak widać, w Lovecraftiańskiej narracji pojawia się niezwykle często motyw odkrywania przez bohaterów dramatycznej odmienności architektonicznych konstrukcji i dopełniających je dzieł sztuki zdobniczej. Miasta, określane jako tytaniczne i wykraczające poza granice ludzkiej wyobraźni, sprawiają, że kontakt z nimi staje się traumatyczny, powodując przeżycia nie o estetycznej, lecz głównie lękowej proveniencji. W opowiadaniu *Coś na progu* (*The Thing on the Doorstep*) bohater nadmienia, że:

[...] były to obiekty, które pod względem budowy, kształtów i barwy nie miały swoich odpowiedników na Ziemi, ich obłądne krzywizny i powierzchnie nie posiadały, zdawałoby się, żadnego logicznego wyjaśnienia i zastosowania, nie zachowywały również praw znanej człowiekowi geometrii¹⁰.

Owa geometryczna dziwność wpływa na sposób percepcji, stając się sygnałem zagrożenia i niesamowitości. Ten rozziw pomiędzy „normalnością” bohaterów a doświadczaniem obecności „innego” świata bywa niekiedy rezultatem różnicy w sposobie funkcjonowania praw fizyki w obu rzeczywistościach. Ziemskie reguły istnienia przestrzennego odbiegają od tych w „innych światach i odmiennych kontynuach czasoprzestrzennych”¹¹. Ta niesamowita geometria zaburza porządek oglądu, stając się kolejnym narzędziem wzbudzania grozy. Niezwykle kształty stanowią dla oka patrzącego ogromny dysonans, z którym psychika nie potrafi się uporać. Dlatego obserwacja tytanicznych miast jest dla bohaterów doświadczeniem traumatycznym. Wykluczenie monstrualnych konstrukcji z geometrycznych reguł znanej przestrzeni przenosi obserwatora daleko poza granice „normalnego” świata. Jak opisuje narrator w *Górach Szaleństwa*, „gigantyczne miasto o nieznanym człowiekowi, przechodzącej ludzkie wyobrażenia architekturze [...] zdawało się w przeraźliwy sposób urągać wszelkim prawom geometrii”¹². Specyfika istnienia konstrukcji zaginionej metropolii zaciera możliwość pełnej percepcji tych obiektów przez bohaterów. O b c o ś ć oglądanej przestrzeni ujawnia się przede wszystkim w niecodziennych, niemożliwych do zinterpretowania formach. Bryły budynków zdają się istnieć w niezwykle migotliwy, niejednoznaczny sposób:

⁹ Tegoż, *Zapomniane miasto*, w: tegoż, *W Górach Szaleństwa...*, s. 47.

¹⁰ Tegoż, *Coś na progu*, w: tegoż, *Coś na progu*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999, s. 37.

¹¹ Tamże.

¹² Tegoż, *W Górach Szaleństwa...*, s. 214.

[tych—K.O.] obłądnych kształtów wież [...] nie sposób opisać. [...] Znajdowały się tam formy geometryczne, dla których nie znalazłby nazwy nawet sam Euklides – stożki normalne i ścięte, regularne i nieregularne, terasy o szokujących wręcz dysproporcjach, słupy o bulwiastych rozszerzeniach, osobiwe rzędy złamanych kolumn, pięcioramienne lub pięciokrawędziowe uderzające swoją groteskowością¹³.

Opisując zapomniane miasto, narrator opowiadania *W Górach Szaleństwa* wspomina o „nieskończonej różnorodności, nadnaturalnej wręcz masywności i kompletnie obcej egzotyce”¹⁴. Bogactwo form świadczy jednocześnie o wysokim zaawansowaniu cywilizacyjnym oraz niebanalnym zamiarze estetycznym twórców zagubionej metropolii. Są oni wprawdzie dla ludzi obcy i groźni, jednak ich dzieło – ukryte teraz wśród lodu, zazwyczaj całkowicie niedostępne – w niezwykle sposób zachwyca, fascynuje i przeraża patrzących. Obserwacja przemieszania z lękiem staje się jednym z istotniejszych składników deskrypcji tytanicznych konstrukcji. Ogląd monstrualnych siedlisk zawsze łączy się u Lovecrafta ze strachem i podziwem; bohaterowie, porażeni ekstraordinaryjnym pejzażem, zawsze odczuwają to samo, a ich relacje każdorazowo są do siebie niezwykle podobne. Najpełniej psychiczną kondycję bohaterów ilustruje *passus* z przywoływanego już kilkakrotnie utworu *W Górach Szaleństwa*: „z każdym krokiem ogarniał nas dojmujący, beznadziejnie oszałamiający chaos ulotnych nastrojów”¹⁵.

Architektura zaginionych miast jest zatem u Lovecrafta przedmiotem bezustannego zdumienia postaci. Co więcej, by znów przywołać słowa Houellebecqa, „lektura tych opisów w pierwszej chwili pobudza, potem jednak zniechęca do wszelkich prób adaptacji wizualnej (malarzkiej czy filmowej). Obrazy przenikają na poziom świadomości; lecz żaden nie wydaje się dość wzniosły, dość monumentalny; żaden nie dorównuje snom”¹⁶. Wyobraźnia człowieka ograniczona jest bowiem prawidłami natury naszego świata, uniemożliwiając całkowite wykroczenie poza zbiór tych reguł. Zawężenie pola percepcji do znanych pojęć i koordynatów uniemożliwia pełną percepcję „obcej” sztuki, zaburzając także logikę jej oglądu. Te „cyklopowe, szalone struktury wyobrażone przez Lovecrafta wywołują w umyśle gwałtowny i nieodwracalny wstrząs [...]. Mamy wrażenie, że zwiedzaliśmy już we śnie te gigantyczne miasta”¹⁷ – i fakt ten sprawia, że emocje bohaterów stają się również pośrednio udziałem

¹³ Tamże, s. 241-242.

¹⁴ Tamże, s. 242.

¹⁵ Tamże, s. 252.

¹⁶ M. Houellebecq, dz. cyt., s. 68.

¹⁷ Tamże, s. 69.

odbiorcy tekstu literackiego. Estetyczne doznania, oscylujące między zachwytem a przerażeniem (przytłoczeniem formą), stanowią refleks przekonania, że „wartość estetyczna – piękno – stoi na szczycie hierarchii wartości konstruującej paradygmat estetyczny”¹⁸. Doświadczenie piękna polega na afirmacji, jest uwikłane w możliwości poznawcze człowieka. Istotnym składnikiem procesu poznawczego jest stosunek emocjonalny do obserwowanej rzeczywistości. Niemożność pełnego zaakceptowania oglądanych przestrzeni wywołuje u bohaterów dysonans poznawczy. Nie tylko nie mogą być oni obiektywni wobec widzianych konstrukcji, ale też coraz bardziej ulegają złudzeniu zagrożenia (mniej lub bardziej uzasadnienie). Bohaterowie Lovecrafta w zetknięciu z „obcymi” metropoliami odczuwają dyskomfort, ponieważ nie są w stanie wytworzyć więzi z oglądanym tworem. Wyobraźnia odbiorcy pobudzona zostaje przez sugestywne wizje o charakterze emotywnym, co w dużym stopniu przyczynia się do negatywnej oceny postrzeganych elementów pejzażu miejskiego. Przerośnięte formy architektoniczne sugerują jednocześnie głęboki związek pomiędzy wynaturzeniem formy a stanem psychicznym patrzącego. Monstrualność pozostaje zatem i tutaj jedną z istotniejszych cech przestrzeni grozy, ujawniając się jako konstytutywny element kreacji nastroju zagrożenia.

Cytowany już Houellebecq zwraca również uwagę na fakt, że „być może tym, co przy pierwszej lekturze tekstów Lovecrafta robi największe wrażenie, są opisy architektury [...]. Stajemy w obliczu całkiem nowego świata. Nawet strach znika. Znikają wszelkie ludzkie uczucia poza fascynacją, która po raz pierwszy przybiera tak wyrazistą formę”¹⁹. Niezwykłość form architektonicznych tworzonych przez dawnych mieszkańców Ziemi polega na odmienności doświadczeń estetycznych, zupełnie innych potrzebach związanych z funkcjonalnością monumentalnych konstrukcji. W opowiadaniu *Świątynia* narrator Lovecrafta, przyrównując architekturę znanych starożytnych cywilizacji do architektury miasta zatopionego w oceanicznej głębi, konstatuje między innymi, że:

[...] sztuka [ta—K.O.] emanuje fenomenalną wręcz doskonałością, jest w dużej mierze helleńska, a jednak ma sobie jakiś inny, niesprecyzowany bliżej pierwiastek. To dzięki niemu odnosi się wrażenie, że obcuje się z czymś przeraźliwie starym, z odległym przodkiem, miast bezpośredniego potomka greckiej sztuki klasycznej”²⁰.

¹⁸ J. Tarnowski, *O estetycznym i artystycznym paradygmacie architektury*, w: *Wizje i re-wizje. Wielka księga estetyki w Polsce*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2007, s. 370.

¹⁹ M. Houellebecq, dz. cyt., s. 67.

²⁰ H.P. Lovecraft, *Świątynia*, w: tegoż, *Coś na progu...*, s. 81.

Najwyższa forma estetycznego wyrazu, za jaką uznaje bohater sztukę helleńską, nie osiąga takiego mistrzostwa jak budowniczowie zanurzonej w wodnych odmętach metropolii; sztuka grecka jest tutaj wtórna wobec tej z zatopionego miasta. Fakt ten sprawia, że narrator określa podwodne konstrukcje mianem „masywnej doskonałości”, a wszystkie oglądane przez siebie elementy zdobnicze jako „niemożliwej do opisanie urody”²¹. Ideał sztuki równoznaczny jest tutaj nie tylko z monumentalnością, przytłaczającą pięknem, i sugerującą prymat dzieła budowniczych (przedmiotu) nad istotą (życiem). Nikłość i ulotność wszelkiego bytu stają się *leitmotivem* owej „obcej”, choć niezwyklej architektury, której „ani upływ czasu, ani woda nie zdołały naruszyć”²².

Houellebecq odnotowuje również, że Lovcraftiańska architekturę cechuje podobny do „wielkich katedr i hinduskich świątyń”²³ przepych – jej opisy koncentrują uwagę odbiorcy na mnogości szczegółów, prezentowanych w kalejdoskopowym ujęciu, sugerującym wrażenie witalności obiektu. Dynamizacja opisu pozwala na wnikliwą eksplorację przestrzeni, niemal empatyczne odczuwanie wszystkich jej elementów, dzięki czemu architektura u Lovecrafta jest:

[...] w całości przesycona ideą odwiecznej dramaturgii [...] mistycznej, która nadaje sens budowli, która nadaje teatralny wymiar każdej części przestrzeni, korzysta z zasobów wszystkich sztuk plastycznych, wykorzystuje dla swych celów magiczną grę światła. Jest to architektura żywa, gdyż wyrasta z żywej i emocjonalnej koncepcji świata²⁴.

W identyczny sposób percypują ją bohaterowie utworów, którzy w zetknięciu z nią ulegają fascynacji budzi się w nich lęk i szacunek, wynikający z pokrewieństwa mistycznemu doświadczeniu. To „architektura sakralna”²⁵, której funkcją jest wzbudzanie takich właśnie wrażeń estetycznych i spirytualnych. Owa „architektura ze snu [...] jest – jak architektura gotyckich czy barokowych katedr – architekturą totalną”²⁶, co oznacza, że estetycznym zamiarem jest określony sposób oddziaływania na psychikę odbiorcy czy patrzącego.

Osobną kategorię terytorialną stanowi przerażające, bo zdegenerowane tytułowe miasto w opowiadaniu *Widmo nad Innsmouth*. Izolacja charakterystyczna dla przestrzeni

²¹ Tamże.

²² Tamże.

²³ M. Houellebecq, dz. cyt., s. 71.

²⁴ Tamże.

²⁵ Tamże.

²⁶ Tamże.

fantastyki grozy, a polegająca na oddaleniu od innych siedzib ludzkich²⁷, współgra tutaj z rozkładem i wrażeniem upadku, jakie wywołuje w bohaterze miasto. Jest ono zdegradowane, wymierające, bo „więcej [tam] pustych domów niż ludzi”²⁸. Podupadająca infrastruktura stanowi kolejny element dopełniający wizerunku rozpadającego się, „złego” miasta, bo uniemożliwia podtrzymanie łączności z innymi. Dezintegracja więzi ze światem zewnętrznym, znamieną dla tubylców, świadczy o głębokiej potrzebie izolacji, wycofania z przestrzeni cywilizacji. Tętniące kiedyś życiem Innsmouth powoli pogrąża się w procesie anihilacji. „Niegdyś było tam sporo fabryk, ale nic z nich nie zostało”²⁹ po tym, jak miasto dotknęła dziwna epidemia, która znacząco zredukowała liczbę mieszkańców.

Deskrypcja miasta widzianego oczami fokalizującego narrację bohatera odpowiada schematom przestrzennym prezentowanym w fantastyce grozy. To krajobraz opustoszałych, niszczących budynków. „Opisując [...] Innsmouth [...] pisarz eksponuje unoszący się wokół odrażający rybi fetor”³⁰, znamionujący pojawienie się czynnika zagrażającego. Naznaczenie pierwiastkiem rozkładu wyzwala nie tylko odczucie wstrętu, ale także tajemniczości i towarzyszącego bohaterowi lęku. Destrukcja staje się zresztą jednym z najbardziej charakterystycznych detali relacji fokalizatora. Opisy miasta w dużym stopniu odwołują się do procesu niszczenia siedzib ludzkich, prezentując znamieną obcość terytorium; są tu więc rozpadające się domostwa, zawałone dachy, zarośnięte podwórka, opustoszałe ulice, a „na brzegu, tu i ówdzie sterczały ruiny przystani w zupełnym rozkładzie, który im dalej na południe, tym większy przybierał zasięg”³¹. Nawet zamieszkane domy są zaniedbane, „o potłuczonych szybach zasłoniętych różnymi szmatami, a zaśmiecone podwórka pełne były muszli i śniętych ryb”³². Charakterystyczny, odstręczający wygląd mieszkańców wzmacnia jedynie negatywne odczucia bohatera, który odkrywa, że „ci ludzie napawali większym niepokojem niż wszystkie ponure domostwa, bo prawie każdy spośród nich szokował albo wyrazem twarzy, albo sposobem poruszania się, co instynktownie budziło we mnie niechęć”³³.

²⁷ „To miasto było zawsze odcięte od reszty okolicy z powodu otaczających go bagien i rzek” (H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy...*, s. 54-55).

²⁸ Tamże, s. 52.

²⁹ Tamże.

³⁰ A. Has-Tokarz, „*Horror architektoniczny*”: o fizycznym i semantycznym statusie przestrzeni w literaturze i filmie grozy. w: *Literatura i wyobraźnia. Prace ofiarowane prof. Tadeuszowi Żabskiemu w 70. rocznicę urodzin*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2006, s. 478.

³¹ H.P. Lovecraft, *Widmo nad Innsmouth...*, s. 67.

³² Tamże.

³³ Tamże.

Miasta Lovecraftiańskie to często twory wynaturzone, spotworniałe, bo naznaczone izolacją, rozpadem lub po prostu zapomniane. Monstrualność dotyczy głównie obszarów zbudowanych przez Stare Istoty; są to konstrukcje niekiedy wręcz karykaturalne, których cechą konstytutywną jest właśnie olbrzymi rozmiar i groteskowe kształty. Istotnym elementem opisu przestrzeni „obcej” jest jej zagubienie w przestrzeni niedostępnej człowiekowi. Pojawiają się zatem miasta zatopione (*Zew Cthulhu* [*The Call of Cthulhu*], *Świątynia* [*The Temple*], *Cień spoza czasu* [*The Shadow out of Time*]), pogrążone w lodzie (*W Górach Szaleństwa* [*At the Mountains of Madness*]), pozaziemskie (*Szepczący w ciemności* [*The Whisperer in Darkness*], *Cień spoza czasu*), wreszcie, mimo pozornego istnienia w obrębie cywilizacji ludzkiej, w jakiś szczególny sposób odizolowane całkowicie (opowiadanie *Widmo nad Innsmouth* [*The Shadow over Innsmouth*]) lub tylko częściowo.

Jednak obok miast tytanicznych (zatopionych, nieodkrytych, pozaziemskich) i wyizolowanych, jak Innsmouth, istnieją także metropolie ludzkie, w których pojawiają obszary zakazane, naznaczone miazmatami zła czy wynaturzenia. Z reguły są to na wpół wymarłe, częściowo opuszczone przez mieszkańców terytoria, zasiedlane przez degeneratów, ludzi z marginesu, jednostki zdeformowane społecznie i psychicznie. Takie liminalne enklawy rozpadu sygnalizują wkroczenie w obszar zakazany, przekroczenie progu „normalności”, konkretyzują się jako przedsiónek koszmaru, który czeka dokonującego transgresji bohatera. Prawidłowość tę ilustruje zwłaszcza opowiadanie *Duch szaleństwa* (*The Haunter of the Dark*), gdzie przestrzeń otaczająca przeklęty kościół ukazana zostaje jako zdegenerowana, bo wyniszczona powolnym upadkiem („Pustka i rozkład okrywały to miejsce niczym całun, natomiast okapy, po których nie chciały się gnieździć ptaki i czarne ściany nie obrośnięte bluszczem były tak ponure i złowieszcze, że [nikt—K.O.] nie byłby w stanie tego wyrazić”³⁴). Owo charakterystyczne przejście z przestrzeni witalnej do strefy dotkniętej rozpadem staje się wyraźnym ostrzeżeniem. Bohater zapuszcza się obszar naznaczony na własną odpowiedzialność – lecz choć dostrzega symptomy zniszczenia, wkracza na przeklęte terytorium, przypieczętowując tym samym swą zgubę. Jednocześnie warto zauważyć, że ta naznaczona, wynaturzona przestrzeń wabi żądnych wrażeń lub przygód bohaterów. Ich determinacja w przekraczaniu granicy obu światów przypomina działania autodestrukcyjne, będące formą aktu samobójczego. Zetknięcie z „tamnym”, „obcym” światem powoduje pragnienie dalszego jego doświadczenia. Jak stwierdza sam bohater *Ducha szaleństwa*,

³⁴ Tegoż, *Duch szaleństwa*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy...*, s. 224.

zlokalizowana w centrum zakazanego terytorium „poczerniała świątynia w a b i ła [podkr. K.O.] nieprzeparcie”³⁵, nakłaniając do przekroczenia jej progu i tym samym – do ponownego wyzwolenia sił zła. Mimo że Blake „nie był pewien, czy rzeczywiście pragnie dostać się do środka tej nawiedzonej, opustoszałej i mrocznej świątyni, [to—K.O.] jej tajemniczość przyciągała go nieodparcie”³⁶.

Egzemplifikację naznaczonej rozkładem przestrzeni wielkowiejskiej stanowią również slumsy z opowiadania *Koszmar w Red Hook (The Horror at Red Hook)*. Ponura sceneria staje się istotnym składnikiem nastrojotwórczym, buduje napięcie, sygnalizując jednocześnie „obcość” i zagrożenie. Mieszkańców obszaru naznaczonego złem cechuje etniczna różnorodność, stanowiąca kolejny składnik misternie budowanej atmosfery „nietożsamości”. Dlatego tytułowe Red Hook to:

[...] istna wieża Babel hałasu i brudu, śląc dziwaczne okrzyki w odpowiedzi na szum oleistych fal, rozbijających się o posępne nabrzeże i monstrialne, organowe litanie zawodzących syren w zatoce. [...] z tego właśnie chaosu biją ku niebu setki głosów w setkach dialektów. Tabuny awanturników i amatorów rozmaitych rozrywek przewijają się, krzycząc i śpiewając, wąskimi alejkami i zaułkami³⁷.

Multikulturowość jest dla narratora opowiadania tożsama z chaosem i epidemicznością obcości. Opresyjność istnienia slumsów Red Hook potwierdza on, konstatając, że „policjanci rozpaczliwie starają się zachować tu jako taki porządek, ale miast cokolwiek zmienić, woleliby chyba otoczyć cały rejon zasiekami, by uchronić zewnętrzny świat przed skażeniem”³⁸. Zgiełkowość i dynamiczność, cechujące to miejsce, ukrywają pradawne zło, stopniowo deformujące tę przestrzeń i jej mieszkańców. Bohater utworu, Malone:

[...] wyczuł w tym chaosie słabą acz uchwytą woń tajemnicy [...]. Miał świadomość, że [...] tam, gdzie panowało bezprawie, [ludzie—K.O.] przejawiali niewiarygodną wręcz skłonność do powtarzania w codziennym życiu i rytualnych obrzędach najmroczniejszych, instynktownych form kultów wyznawanych przez prymitywnych, na wpół małpich dzikusów³⁹.

³⁵ Tamże, s. 225.

³⁶ Tamże, s. 226.

³⁷ Tegoż, *Koszmar w Red Hook*, w: tegoż, *Reanimator*, przekł. R.P. Lipski, Warszawa 1995, s. 8-9.

³⁸ Tamże, s. 9.

³⁹ Tamże.

Pod iluzją normalności kryją się mroczne, koszarne sekrety, czyli pradawne obyczaje i krwawe kultury, o których współcześni od dawna pragną zapomnieć. Slumsy identyfikowane są jako siedlisko złych mocy czy terytorium infernalne, które musi – przynajmniej chwilowo – ulec przewadze cywilizacji.

Ważnym elementem peregrynacji bohaterów po ukrytych lub zdegenerowanych miastach, staje się motyw błędzenia w labiryncie. Jest on sygnałem zagubienia, przewagi terytorium nad eksploratorami. Labiryntowość jako jedna z cech konstytutywnych przestrzeni grozy wiąże się ściśle z zamiarem wykreowania nastroju zagrożenia i zaniepokojenia. Opuszczone tytaniczne miasta składają się zatem z plątaniny ciemnych korytarzy i mrocznych uliczek, tak jak ma to miejsce w utworze *W Górach Szaleństwa*. Skomplikowany układ przestrzenny utrudnia również eksplorację tytułowego *Zapomnianego miasta*. Labiryntem uliczek charakteryzują się również slumsy w *Koszmarze w Red Hook* i dzielnica otaczająca przeklęty kościół w opowiadaniu *Duch szaleństwa*. Deskrypcje takie pełnią rolę nastrojotwórczą, sugerując tajemniczość i niemożność pełnej identyfikacji odwiedzanego terytorium. Jak konstatuje Agnieszka Izdebska, labirynty w tego typu opowieściach to także „obrazy uwięzienia i zakleszczenia w pułapce, [...] to przestrzenie, w których nie ma Tezeusza i Minotaura, ale myśliwy i ofiara, ścigający i ścigany”⁴⁰. Prawidłowość tę ilustrują zwłaszcza utwory *W Górach Szaleństwa* i *Zapomniane miasto*, gdzie bohaterowie, zabłąkani w olbrzymich przestrzeniach, tylko pozornie je eksplorują – ostatecznie bowiem zmuszeni są uciekać przed ścigającymi ich monstrualnymi stworzeniami.

Istotnym składnikiem miejskich przestrzeni niesamowitych są także budowle sakralne – przeklęte kościoły lub miejsca kultu, które (podobnie jak tytaniczne miasta) jednocześnie fascynują i przerażają. Egzemplifikację podobnej reguły stanowi przeklęty kościół w opowiadaniu *Duch szaleństwa* czy świątynia w *Zapomnianym mieście*, której „ołtarze [...] sugerowały zapomniane rytuały przeraźliwej, odrażającej i niewyjaśnionej natury”⁴¹. Również w slumsach z opowiadania *Koszmar w Red Hook* mieści się kościół, w którym odbywają się zakazane rytuały. Degradacja funkcji sakralnej tego miejsca nie ulega

⁴⁰ A. Izdebska, *Gotyckie labirynty*, w: *Wokół gotycyzmów...*, s. 35.

⁴¹ H.P. Lovecraft, *Zapomniane miasto...*, s. 42.

wątpliwości, jako że „księża [...] odmawiali temu miejscu autentyczności i należytej powagi”⁴² ze względu na odbywające się tam dziwaczne i przerażające obrzędy oraz towarzyszące im „krzyki i odgłosy bębnow”⁴³.

Miasta Lovecrafta przepełnione są tajemnicami, znajdują się w nich niekiedy wynaturzone, monstrualne lub naznaczone złem czy po prostu niezwykle konstrukcje. Kilkakrotnie w opisach tytanicznych metropolii wspomniane zostają również minarety, a więc element charakterystyczny dla architektury islamu. Deskrypcja Kairu z opowiadania *Uwięziony wśród faraonów* (*Imprisoned With the Pharaohs*) do złudzenia zresztą przypomina nastrojowe wizje monumentalnych, labiryntowych miast Starych Istot. Charakterystyczna dla twórczości Lovecrafta plastyczność kreacji przestrzennych idzie w parze ze złożonością i wielowymiarowością misternych opisów, uzmysławiających poprzez bogactwo szczegółów artystyczną złożoność wyobrażeń. Miasta tytaniczne, monumentalne, zagubione i ukryte, wyizolowane lub zdegenerowane – stanowią integralny składnik przestrzeni przedstawionej i ważny komponent całościowej aktywności światotwórczej. Sceneria wydarzeń staje istotnym elementem prezentacji świata skażonego przez pradawne zło – i pełni przez to wręcz niejako rolę bohatera (czy współbohatera) niektórych utworów.

⁴² Tegoż, *Koszmar w Red Hook...*, s. 15.

⁴³ Tamże.

Źródła cytowań

1. Aguirre, Manuel, *Geometria strachu. Wykorzystanie przestrzeni w literaturze gotyckiej*, przekł. A. Izdebska, w: *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.
2. Has-Tokarz, Anita, „*Horror architektoniczny*”: o fizycznym i semantycznym statusie przestrzeni w literaturze i filmie grozy, w: *Literatura i wyobraźnia. Prace ofiarowane prof. Tadeuszowi Żabskiemu w 70. rocznicę urodzin*, red. J. Kolbuszewski, Wrocław 2006.
3. Houellebecq, Michel, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przekł. J. Giszczak, Warszawa 2007.
4. Izdebska, Agnieszka, *Gotyckie labirynty*, w: *Wokół gotycyzmów. Wyobraźnia, groza, okrucieństwo*, red. G. Gazda, A. Izdebska, J. Płuciennik, Kraków 2002.
5. Lovecraft, Howard Phillips, *Coś na progu*, w: tegoż, *Coś na progu*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999.
6. Lovecraft, Howard Phillips, *Duch szaleństwa*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy*, przekł. R. Grzybowska, Warszawa 1996.
7. Lovecraft, Howard Phillips, *Koszmar w Red Hook*, w: tegoż, *Reanimator*, przekł. R.P. Lipski, Warszawa 1995.
8. Lovecraft, Howard Phillips, *Świątynia*, w: tegoż, *Coś na progu*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999.
9. Lovecraft, Howard Phillips, *W Górach Szaleństwa*, w: tegoż, *W Górach Szaleństwa*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999.
10. Lovecraft, Howard Phillips, *Widmo z nad Innsmouth*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy*, przekł. R. Grzybowska, Warszawa 1996.
11. Lovecraft, Howard Phillips, *Zapomniane miasto*, w: tegoż, *W Górach Szaleństwa*, przekł. R.P. Lipski, Poznań 1999.
12. Lovecraft, Howard Phillips, *Zew Cthulhu*, w: tegoż, *Kolor z przestworzy*, przekł. R. Grzybowska, Warszawa 1996.
13. Olkusz, Ksenia, *Konglomerat niesamowitości: „Domofon” Zygmunta Miłoszewskiego jako gra z klasycznym modelem literatury weird fiction*, „Literatura i Kultura Popularna” 2009, t. 15.
14. Olkusz, Ksenia, *Współczesność w zwierciadle horroru. O najnowszej polskiej fantastyce grozy*, Racibórz 2010.

15. Olkusz, Ksenia, *Gotyckie światy współczesnej grozy*, w: *Światy grozy*, red. K. Olkusz, Kraków 2016.
16. Tarnowski, Józef, *O estetycznym i artystycznym paradygmacie architektury*, w: *Wizje i re-wizje. Wielka księga estetyki w Polsce*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2007.