

MIŁOSZ WIŚNIEWSKI

absolwent kulturoznawstwa  
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu  
e-mail: m.l.wisniewski@wp.pl

---

## Świat Howarda Philipa Lovecrafta w ujęciu religioznawczym

**Abstract.** *Wiśniewski tells a few words about an american horror writer – Howard Philips Lovecraft (1890–1937). The latter has gained a posthumous recognition for his series of short stories revolving around the Cthulhu mythology. His works take place in a world filled with ancient deities, unnamed cults and magic volumes. For presenting his theses, Wiśniewski uses mainly the theories of a Rumanian researcher – Mircea Eliade. He discusses basic features of Lovecraft’s mythology. Then, he proceeds to present the pessimistic philosophy of the discussed writer’s works. The author concludes by addressing the issue of recognizing the American horror writer’s works as examples of rite-of-passage stories.*

**Keywords:** Howard Philips Lovecraft, weird fiction, Cthulhu mythos, Mircea Eliade, rite-of-passage stories, 20th century american horror literature, pessimism, Michel Houellebecq

Żyjemy obecnie w świecie pozbawionym spójnej metanarracji, bez jakiegokolwiek ufundowanego metafizycznie modelu, który warunkowałby życie świata Zachodu. Mit, a także religia, zostały zepchnięte na margines przez naukę i materialistyczne postrzeganie rzeczywistości. Życiu człowieka brakuje elementu, który można by nazwać „prawdą”. Coraz powszechniejszy jest, lansowany przez różne autorytety moralne, światopogląd ateistyczny. Autor, któremu poświęciłem ten tekst, sam uważał się za ateistę. Ponadto był skrajnym materialistą. Mimo to posiadał cechę, którą dziś zamiata się pod dywan wraz z wszelkimi niewygodnymi poglądami – był głęboko przekonany o kruchości losu ludzkiego wobec ogromu wszechświata. Przenikała go pokora i strach wobec kosmicznej zgrozy, której ogrom stawia ludzkość w roli nic nieznaczącego pyłu. Może nieco wbrew sobie, tworząc rozbudowany świat pełen zapomnianych mitów, kultów i starożytnych

bóstw, przyczynił się do przywołania pierwotnego, budzącego grozę *sacrum*. Był przy tym głęboko rozgoryczony światem sobie współczesnym. Tym kimś był amerykański autor opowieści grozy – Howard Philips Lovecraft<sup>1</sup>.

Bohaterowie opowiadań amerykańskiego pisarza z przerażeniem odkrywają, że tak naprawdę wszelkie dotychczas znane przez nich legendy, mity i przekazy folklorystyczne zawierały w sobie ziarno prawdy, odnoszące się do zamierzchłych czasów panowania Wielkich Przedwiecznych i innych starożytnych ras, których ich wyznawcy uważali za bogów. Proza Lovecrafta przesiąknięta jest religią w swej najsurowszej formie, pełnej krwawych rytuałów, magii, tajemnych stowarzyszeń. Robert Bloch zauważał wręcz, że Lovecraft „rozwinął koncepcję istnienia miejsc, zamieszkałych przez rasy praludzkie, do poziomu kosmologii. Powoli stworzył racjonalne powody istnienia tak rzeczywistości, jak i snów, które stanowiły w istocie historię wszechświata. Jako taka, mitologia Cthulhu stanowi kreację literacką dalece przekraczającą rozmachem i rozmiarami dokonania Cabella, C.S. Lewisa czy Tolkiena”<sup>2</sup>.

W skład panteonu stworzonego przez niesamowity umysł H. P. Lovecrafta wchodził „Wielki Cthulhu, pan wewnętrznych głębi. Hastur Niszczyciel, ten, który chodzi po wietrze i którego imienia nie wolno wymawiać. Nyarlathotep, pełzający

---

<sup>1</sup> Urodził się 20 sierpnia 1890 r. w Providence – stolicy stanu Rhode Island w Stanach Zjednoczonych. Zmarł w tym samym mieście 15 marca 1937 r. Od najmłodszych lat zajmował się pisaniem wierszy, opowiadań, esejów, listów, redagowaniem amatorskich gazetek naukowych. Już jako młody chłopak interesował się nauką (zwłaszcza astronomią), religiami i mitami. W stosunkowo krótkim, 46-letnim życiu nigdy nie miał stałej pracy. Jego jedynym płatnym zajęciem było dorywcze poprawianie opowiadań ludzi, których poznawał w stowarzyszeniach pisarzy amatorów. Całe życie stronił od kobiet i wielkomięjskiego zgiełku. Zmieniło się to tylko na krótki czas, gdy poślubił starszą od siebie Sonię Green, dla której przeniósł się do Nowego Jorku. Prędko jednak porzucił żonę i wrócił do poprzedniego trybu życia oraz do swojego ukochanego Providence. Jego żywot wypełniały wycieczki po Nowej Anglii, chwile spędzane w zakurzonych antykwariatach, bibliotekach i w zaciszu własnego domu, w którym poświęcał się pisaniu. Niedoceniony za życia, obecnie uważany jest za klasyka literatury grozy. Pozostawił po sobie kilkadziesiąt opowieści. Jego proza początkowo przesiąknięta była duchem twórczości Edgara Allana Poe czy też Lorda Dunsany’ego. Z czasem wyewoluowała w styl, który wpięrow zyskał popularność głównie wśród jego korespondentów i odbiorców literatury spod znaku *weird fiction*. Prawdziwego rozgłosu twórczość ta doczekała się na długo po śmierci autora. Stało się tak zwłaszcza dzięki cyklowi opowiadań spod znaku mitologii Cthulhu. Cykl ten zachwycał odbiorców przede wszystkim dzięki wykorzystaniu realistycznego stylu i głębi kosmicznej perspektywy. Stało się to znakiem rozpoznawczym Lovecrafta. W skład cyklu wchodzi opowiadania: *Zew Cthulhu* (1926), *Kolor z przestworzy* (1927), *Koszmar w Dunwich* (1928), *Szeptający w ciemności* (1930), *W górach szaleństwa* (1931), *Sny w domu wiedźmy* (1932), *Widmo nad Innsmouth* (1932), *Cień spoza czasu* (1934). Zob. S. T. Joshi, *H.P. Lovecraft. Biografia*, tłum. M. Kopacz, Zysk i S-ka, Poznań 2010; M. Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, tłum. J. Giszczak, W.A.B., Warszawa 2007, ss. 40–42.

<sup>2</sup> R. Bloch, *Dziedzictwo grozy*, tłum. M. Kubiak, w: H. P. Lovecraft, *Opowieści o makabrze i koszarze*, tłum. R. Grzybowska, G. Iwańciw, M. Kubiak, A. Ledwożyw, R. P. Lipski, Zysk i S-ka, Poznań 2007, s. 15.

chaos. Bezkształtny i głupi Azathoth, który ślini się i kipi w centrum nieskończoności. Yog-Sothoth, współrządzący z Azathothem, »Wszystko w Jednym i Jedno we Wszystkim«<sup>3</sup>. Ponadto autor stworzył wiele fikcyjnych miejsc, takich jak: Innsmouth, Kingsport, Arkham, Dunwich. W jednej z tych miejscowości – w Arkham – mieści się Uniwersytet Miskatonic, którego biblioteka posiada w swych zbiorach bluźnierczą księgę – *Necronomicon*, spisana ręką szalonego Araba Abdula Alhazreda. Oprócz niej Lovecraft wykorzystywał na kartach swych opowieści wiele innych fikcyjnych ksiąg magicznych, takich jak: „posępną *Liber Ivonis*, niesławne *Cultes des Goules* hrabiego d’Erlette’a, *Unaussprechlichen Kulten* von Junzta, piekielne *De Vermis Mysteriis* starego Ludwiga Prinna”<sup>4</sup>. W swoim osobistym hołdzie złożonym Lovecraftowi – eseju *H.P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu* – francuski pisarz Michel Houellebecq na temat mitologii stworzonej przez swojego mistrza pisał tak:

Nie jest to mitologia spójna, o wyraźnych granicach, w przeciwieństwie do mitologii grecko-rzymskiej czy innych magicznych panteonów, które niemalże koją przejrzystym, skończonym wywodem. Istoty, które przedstawia Lovecraft, pozostają dość mroczne. Stara się nie określać, jak wielka jest ich potęga i władza. Ich natura umyka w istocie wszelkiej ludzkiej myśli. W bluźnierczych księgach składających im hołd używa się pomieszanych i sprzecznych terminów. Pozostają z natury rzeczy niepojęci. Mamy jedynie wrywkowe spostrzeżenia na temat ich odrażającej potęgi; istoty ludzkie zaś, które pragną dowiedzieć się więcej, płacą nieuchronnie obłądem i śmiercią<sup>5</sup>.

Mity, które odkrywają badacze w jego opowieściach, przekazane zostały człowiekowi w snach zesłanych przez starodawne bóstwa, po czym zapisane w tajemnych księgach lub są odkrywane na płaskorzeźbach w monumentalnych budowlach wzniesionych w czasach, gdy Ziemia była jeszcze młoda. Uczni, którzy pokuszą się o wtargnięcie w dominium Wielkich Przedwiecznych, pozyskują wiedzę o panowaniu na Ziemi obcych bytów przed milionami lat, o ich miastach, wojnach i wydarzeniach, które przyniosły śmierć jednym spośród nich, drugich skłoniły do ucieczki, a niektórych do skrycia się w niedostępnych miejscach na najdalszych skrajach świata. Bogowie zapadli w sen silniejszy niż śmierć, żyją jednak nadal, choć uwięzieni potężnymi czarami, których sami nie są w stanie odczynić. W snach i za pomocą telepatii zesłali wiedzę na swój temat pierwszym rozumnym istotom. Przekazali im też informacje na temat rytuałów i czynności, jakie mogą pomóc wrócić bóstwom do życia i ponownie zapanować nad Ziemią. Stanie się to jednak dopiero, „gdy tylko gwiazdy na powrót osiągną właściwą pozycję w wiekuistym cyklu”<sup>6</sup>. Przedwieczni przekazali również ludziom swoje

<sup>3</sup> M. Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu...*, s. 88.

<sup>4</sup> H. P. Lovecraft, *Nawiedziciel mroku*, w: idem, *Zgroza w Dunwich i inne przerażające opowieści*, tłum. M. Płaza, Vesper, Poznań 2012, s. 741.

<sup>5</sup> M. Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu...*, s. 89.

<sup>6</sup> H. P. Lovecraft, *Zew Cthulhu*, w: idem, *Zgroza w Dunwich...*, s. 108.

podobizny w postaci posążków, które stały się centrum sprawowanych ku ich czci kultów. Pradawni bogowie nawiązywali kontakt ze swoimi wyznawcami dopóki R'lyeh – ich miasto nie pogrzyżyło się w odmętach oceanu. Mimo to: „Przedwieczni wiedzą o wszystkim, co dzieje się we wszechświecie, lecz porozumiewają się tylko poprzez przesyłanie myśli”<sup>7</sup>.

Lovecraft roztacza przed czytelnikiem wachlarz pierwszorzędnej grozy od której skóra cierpnie, a krew ścina się w żyłach. Warto przypomnieć fakt, który w bardzo zgrabny sposób ujął Sunand Tryambak Joshi w monumentalnej biografii amerykańskiego pisarza: „Pomimo licznego wykorzystania »bogów« w swych opowiadaniach Lovecraft jest jednym z najbardziej świeckich charakterów w ludzkiej historii. [...] »Bogowie« jego opowieści stanowią symbole wszystkiego, co nieznanne w bezkresnym kosmosie, a to, że w każdej chwili mogą brutalnie wdrzeć się do naszej rzeczywistości, stanowi wyrazistą refleksję nad błahością naszej krótkowzrocznej i efemerycznej egzystencji”<sup>8</sup>. Bóstwa Lovecrafta nie wynagradzają za oddawaną im cześć. Nie sprawiają, że jakakolwiek część ludzkości może czuć się bezpieczna w obliczu ich nadejścia. S. T. Joshi zauważał również drastyczną różnicę, jaka pojawia się między konwencjonalnymi wierzeniami religijnymi, a tymi, które znalazły się w twórczości pisarza z Providence. „Większość ludzkich wierzeń w sposób bezpośredni bądź pośredni ustanawia bliski związek pomiędzy Bogiem lub bogami a ludzką rasą. Lovecraft odkrył, że poprzez stworzenie czegoś, co David E. Schultz określił mianem »antymitologii«, był w stanie w sposób najskuteczniejszy z możliwych przekazać estetyczne przesłanie, w myśl którego stanowimy zaledwie nic nieznaczące atomy w odmętach bezkresnego kosmosu”<sup>9</sup>. Sam Lovecraft bez skrupowania przyznawał się do sprzeciwu wobec humanocentryzmowi w literaturze. „W pracach literackich staram się, by postacie ludzkie znaczyły jak najmniej. Są one zaledwie chwilowymi szczegółikami i bardziej pasują do sceny dla marionetek – ponieważ główni bohaterowie moich opowieści to wcale nie byty organiczne, lecz po prostu zjawiska”<sup>10</sup> – pisał w jednym ze swoich listów.

Amerykański erudyta rozmiłowany był we wszystkim co stare, konserwatywne czy wręcz archaiczne. „Absolutna nienawiść do świata w ogóle i szczególne obrzydzenie do świata współczesnego. Oto jak najlepiej określić postawę Lovecrafta”<sup>11</sup> – pisał Houellebecq. Z kart opowiadań amerykańskiego mistrza grozy wylewa się gorycz i rozczarowanie współczesnymi mu czasami. Jednocześnie Lovecraft uważał się za materialistę, czyli kogoś, kto jego zdaniem „dostrzega nieskończoność, wieczność, bezcelowość i automatyczne działanie wszelkiego stworzenia, jak

<sup>7</sup> Ibidem, s. 109.

<sup>8</sup> S. T. Joshi, *H.P. Lovecraft. Biografia*, ss. 1097–1098.

<sup>9</sup> S. T. Joshi, *Wstęp*, w: *Cienie spoza czasu. Antologia opowiadań w hołdzie H.P. Lovecraftowi*, tłum. M. Kopacz, Dobre Historie, Wrocław 2012, s. 10.

<sup>10</sup> H. P. Lovecraft, *Do Harolda S. Farnese*, w: idem, *Koszmary i fantazje. Listy i eseje*, tłum. M. Kopacz, Sine Qua None, Kraków 2013, s. 201.

<sup>11</sup> M. Houellebecq, *H.P. Lovecraft. Przeciw światu...*, s. 60.

również zupełną, przepastną błahość człowieka i jego świata. Widzi, że ów świat jest zaledwie istniejącą krótką chwilę garścią prochu, a tym samym wszelkie problemy ludzkości to nicność – drobiazg bez związku z nieskończonością, podobnie jak sam człowiek nie jest związany z tym, co nieskończone. Nie daje się nabrać na żaloszny mit sprawiedliwości i dostrzega absurdalność doktryny nieśmiertelnej osobowości, ponieważ tak naprawdę osobowość i myśl pochodzą wyłącznie z wysoce zorganizowanej materii<sup>12</sup>. W bardzo osobistym esej *Wyznanie niewiary* Lovecraft pisał, że zdał sobie sprawę z „efemerycznej znikomości człowieka” już w wieku lat trzynastu<sup>13</sup>. Jego filozofia bazowała na kosmicyzmie. W opinii samego Lovecrafta jest to przeświadczenie o niepojętej dla człowieka wielkości kosmosu i w związku z tym niesamowicie nikłej roli, jaką zarówno w nim, jak i w dziejach własnej planety odgrywa rodzaj ludzki. Zapewne dlatego tak lekką ręką oddawał panowanie na Ziemi rozumnym gadom, krabowatej rasie Mi-Go, czy też mackowatym pomiotom Wielkiego Cthulhu. To, co się człowiekowi przydarza, nie ma żadnego znaczenia. Życie ludzi, istnienie planet i całego kosmosu nie ma żadnego celu. Sam kosmos jest z kolei dla człowieka nieznany i niepoznawalny<sup>14</sup>.

Elementy stworzonej przez Lovecrafta układanki pasują do siebie wprost wybornie. Amoralne bóstwa, plugawe kultury, praktyki magiczne mogące ściągnąć nieszczęście na całą ludzkość, bezgraniczna pustka losu ludzkiego w obliczu potęgi kosmosu. Wszystko to składa się w jedną przerażającą całość. Każdy z tych elementów sam w sobie jest popisem kunsztu talentu Lovecrafta jako pisarza grozy, a także niezwykle wrażliwego na kwestie religijne obserwatora i myśliciela. W niemal każdej opowieści bohaterowie odbywają zatrważającą podróż w głąb świata dotychczas owianego tajemnicą. Czy jest to podróż na szczyt przeklętego wzgórza, w głąb trzewi Ziemi znajdujących się pod potężnymi górami, lochów pod upadłymi świątyniami, czy też w głąb krainy snów, jest to zawsze podróż o charakterze inicjacyjnym, z której wracają radykalnie odmienieni. Powracają z nich wręcz jako nowi ludzie. Jak zauważył Mircea Eliade: „»próby«, cierpienia, pielgrzymki kandydata do inicjacji nadal występują w opowiadaniach o cierpieniach i przeszkodach, na które natrafia *bohater* epicki lub dramatyczny, usiłujący osiągnąć jakiś cel (Odyseusz, Eneasz, Parsifal, bohaterowie Szekspira, Faust itd.). Wszystkie te »próby cierpienia«, które stanowią treść epepei, dramatu lub powieści, można łatwo sprowadzić do cierpień i rytualnych przeszkód na drodze do *sacrum*”<sup>15</sup>. Paralele między podróżami bohaterów Lovecrafta a rytuałami inicjacyjnymi społeczności pierwotnych są widoczne już na pierwszy rzut oka.

Jak pisał Eliade: „labirynt, podobnie jak inne próby wtajemniczenia, jest próbą trudną, z której nie wszyscy potrafią wyjść zwycięsko. [...] Każda z tych prób –

<sup>12</sup> H. P. Lovecraft, *Idealizm i materializm*, w: idem, *Koszmary i fantazje...*, s. 250.

<sup>13</sup> H. P. Lovecraft, *Wyznanie niewiary*, w: ibidem, s. 237.

<sup>14</sup> H. P. Lovecraft, *Idealizm i materializm...*, s. 243.

<sup>15</sup> M. Eliade, *Traktat o historii religii*, tłum. J. Wierusz Kowalski, Warszawa 2009, s. 444.

ujmując sprawę morfologicznie – polegała na zwycięskim wkroczeniu do trudno dostępnej i dobrze strzeżonej przestrzeni, w której znajdował się mniej lub bardziej przejrzysty symbol mocy, świętości i nieśmiertelności<sup>16</sup>. W świecie Lovecrafta, zamiast nowego człowieka, odkryte starożytne sekrety wtrącają bohaterów w szpony szaleństwa. Lovecraft pokazuje, że kontakt z sacrum może pozbawić zmysłów, a ukształtowanie się nowego człowieka, który poznał istotę wszechrzeczy, może zakończyć się katastrofą. Metafora labiryntu jest tu szczególnie ważna. Wskazuje na nią wielu badaczy myśli i twórczości Lovecrafta jako na nieodłączny element jego prozy. Jego bohaterowie wkraczają w świat kosmicznych zgroź, ażeby na końcu swej wędrówki napotkać największą z nich. Z tego spotkania zawsze wychodzą jako przegrani – martwi lub wtrąceni w objęcia obłądu. Jedynym profitem z ich nieuważnych poszukiwań jest wiedza na temat ułudy świata, który dotychczas znali. Wszelako cena za nią jest najwyższa z możliwych. Michał Płaza, omawiając twórczość amerykańskiego pisarza, wprost przywołuje mit o Tezeuszu, który uważa za główny rys twórczości Amerykanina<sup>17</sup>. Jak stwierdził M. Eliade: „Dostęp do symbolu, w który wcielona jest absolutna rzeczywistość, świętość i nieśmiertelność, jest trudny. [...] Nie *każdy* mógł wejść do labiryntu i wyjść z niego bez szwanku; wejście miało wartość inicjacji”<sup>18</sup>. Bohaterowie przerażających opowieści Lovecrafta, badając starożytne podania, mity i legendy, sami ściągają na siebie karzący wzrok nieprześlągniętych bóstw. Jedno jest niezmiennie – mityczny Tezeusz, którym jest każdy z nich, ponosi sromotną klęskę w konfrontacji z Minotaurem, który stanął na ich drodze.

Płaza wspomina, że świat Lovecrafta to świat odarty z pierwotnego znaczenia mitu i religii, „świat odczarowany, który sam pozbawił się formujących mitów”<sup>19</sup>. Sugerował, że badacze mitów pojawiający się na kartach opowieści z cyklu Cthulhu, przebierając w mnogości mitów starożytnego świata, podświadomie poszukują utraconej w świecie zachodnim prawdy, „wiedzy o sobie, o człowieku i jego miejscu w świecie”<sup>20</sup>. W dosłownym, surowym rozumieniu mitów, w fakcie, że okazują się być samą prawdą, przejawia się maksyma, zgodnie z którą cywilizacja zachodnia „demaskując mity i religie, odrzuciła filozoficzną ostoję i źródło niedoskonałego, ale w jakiś sposób istotnego poznania, a przez to pogрузzyła się w drzemce niebezpiecznych złudzeń”<sup>21</sup>. Człowiek postawiony w konfrontacji z mitami czcicieli Cthulhu okazuje się być na przegranej pozycji. U Lovecrafta mity ukazują człowiekowi jego małość w obrębie makrokosmosu. Zamiast porządkować jego świat, totalnie go dezintegrują. Sprawiają, że ci, którzy przeszli przez swoisty rytuał inicjacyjny,

<sup>16</sup> Ibidem, s. 395.

<sup>17</sup> M. Płaza, *W przeddzień potwornego zmartwychwstania*, w: H.P. Lovecraft, *Zgroza w Dunwich...*, s. 783.

<sup>18</sup> M. Eliade, *Traktat...*, s. 394.

<sup>19</sup> M. Płaza, *W przeddzień potwornego zmartwychwstania*, s. 786.

<sup>20</sup> Ibidem, s. 787.

<sup>21</sup> Ibidem, s. 788.

doznają głębokiego szoku, czują, że ich życie legło w gruzach i nie zaznają spokoju do końca swych dni. Jak pisał M. Płaza: „gatunek powieści oparty na motywie inicjacji zwykle się określać niemieckim terminem *Bildungsroman*, czyli powieści rozwojowej; Lovecraftowska fabuła inicjacyjna jest jej przeciwieństwem: zdobywana przez bohaterów wiedza nie rozwija ich, nie kształci, tylko niszczy – jest to raczej jakaś *Vernichtungsroman*, powieść o zagładzie”<sup>22</sup>. Eliade mawiał, że mity i symbole ukazują człowiekowi „sens jego egzystencji i jego przeznaczenie”<sup>23</sup>. W przypadku opowieści Lovecrafta jest to doprawdy przerażające przeznaczenie.

Jak zachęcał Eliade, trzeba zbliżyć się do symboli, wejrzeć w nie i dostrzec ich pierwotne znaczenie związane z pierwotną hierofanią. Wtedy to objawi się człowiekowi to, co ona sama oznaczała i co się przez nią przejawiało. Dzięki temu możliwe będzie nawiązanie kontaktu z sacrum, odkrycie prawdziwej tożsamości człowieka, silne umiejscowienie go w kosmosie i scalenie z nim<sup>24</sup>. Proza Lovecrafta celuje w podobne zadanie. Z tym tylko, że zamiarem amerykańskiego pisarza jest pokazanie, że człowiek w obliczu kosmosu znaczy tyle, co nic. Jego proza jest wysoce symboliczna, a przez to porażająca głębią, która radykalnie przekracza pozór zwykłego straszenia czytelnika potworami, mackami i tanią makabrą. A tylko tyle przetrwało z jego twórczości w dzisiejszej popkulturze. Jak jednak wskazywał Eliade, to, że znaczenie symbolu zostaje zdegradowane, nie oznacza wcale, że jego symbolika została zatarta. Ona nadal istnieje, tylko że ukryta, czekająca cierpliwie na powtórne odkrycie<sup>25</sup>. Takim odkryciem jest, moim zdaniem, dostrzeżenie faktu, że strach – fundamentalne uczucie ludzkiego życia – prowadzić może do zerwania kurtyny ułudy zawieszanej na scenie teatru współczesnego świata. Najwłaściwszą postawą egzystencjalną wobec tego oświecenia wydaje się być głęboki pesymizm. Może on sprawić, że odzierając świat z jego, sztucznie kreowanego przez ludzi, blichtru, świat ten objawi się po raz pierwszy takim, jakim jest naprawdę, choć może to nie być widok kojący.

Lovecraft nie pozostawia złudzeń co do losu ludzkości i tego, co znaczy cała nasza cywilizacja w obliczu kosmosu. Z konfrontacji z tym, co przyszykował swoim bohaterom, nikt nie wychodzi zwycięsko. Mało tego, do jakiegokolwiek konfrontacji nie dochodzi prawie wcale. Jeśli nawet uda się zażegnać zagrożenie, to tylko na krótką chwilę, a i to nie zmienia żałosnego położenia całej ludzkości. Wielcy Przedwieczni istnieją natomiast od zawsze, byli przy narodzinach życia na Ziemi i będą istnieć na długo po tym, gdy wymrą ostatnie żywe istoty na naszej planecie. Czy twórczość Lovecrafta ma szansę na renesans popularności? Moim zdaniem – nie. Jednak dla wąskiego grona czytelników pozostanie mistrzem kosmicznej grozy.

<sup>22</sup> Ibidem, s. 785.

<sup>23</sup> M. Eliade, *Traktat...*, s. 469.

<sup>24</sup> Ibidem, s. 465.

<sup>25</sup> Ibidem, s. 463.

